



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Pancasila Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar

**Fahri Husaeni**

Universitas Negeri Jakarta, Kota Jakarta, Indonesia

Email: [fahrihusaeni\\_1107619184@mhs.unj.ac.id](mailto:fahrihusaeni_1107619184@mhs.unj.ac.id)

**Otib Satibi Hidayat**

Universitas Negeri Jakarta, Kota Jakarta, Indonesia

Email: [otibsatibi@unj.ac.id](mailto:otibsatibi@unj.ac.id)

**Herlina Usman**

Universitas Negeri Jakarta, Kota Jakarta, Indonesia

Email: [herlina@unj.ac.id](mailto:herlina@unj.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 22-07-2023

Revised : 27-08-2023

Accepted : 24-10-2023

Published : 31-10-2023

### ABSTRACT

*This study aims to create interactive learning media, named Pancasila-Ku, using Google Sites to enhance Pancasila education for fourth-grade students at SDN Jatinegara Kaum 03. The media design is grounded in addressing diverse learning styles among children. The Research and Development (R&D) approach, following the Hannafin and Peck model, guides the research process. The media's validity is evaluated through expert validation, with media experts giving a score of 92.2%, language experts 71.1%, and subject matter experts 90%. Practical testing involving fourth-grade students indicates positive outcomes, scoring 90.6% in the one-to-one stage, 90.8% in the small group stage, and 91% in the field test stage. The findings affirm the suitability of Pancasila-Ku for Pancasila education among fourth-grade students, emphasizing its role as the foundation of the state. Consequently, the study's objectives are achieved, and the developed interactive learning media is endorsed for use in elementary schools.*

**Keywords:** Learning Media; Google Sites; Pancasila; Elementary School

### How to cite:

Husaeni, F., Hidayat, O.S., Usman, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Pancasila Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(2), 387-398. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.124413>

Corresponding Author Email: [fahrihusaeni\\_1107619184@mhs.unj.ac.id](mailto:fahrihusaeni_1107619184@mhs.unj.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Pancasila memiliki arti penting sebagai dasar negara Indonesia karena sebagai negara yang memiliki keragaman budaya, suku, agama, dan bahasa yang tinggi, Pancasila mampu menjadi perekat yang mengikat bagi seluruh warga negara Indonesia serta menjadi satu kesatuan yang kokoh dan harmonis (Handayani & Dewi, 2021). Pancasila sebagai dasar negara Indonesia tidak hanya mencakup nilai-nilai yang penting bagi masyarakat Indonesia, namun juga mendasarkan pada pemikiran-pemikiran yang bersifat universal dan mengakomodasi keragaman budaya, agama, dan filosofis yang ada di Indonesia (Slamet, 2020). Selanjutnya, (Finkel & Lim, 2021) juga berpendapat bahwa pendidikan

kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi penerus bangsa untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara Indonesia. Pancasila dijadikan sebagai sarana untuk pengembangan pendidikan Pancasila yang bertujuan untuk mewujudkan rakyat yang demokratis dalam membangun peradaban negara Indonesia, sebagai fasilitas edukatif dalam mendidik manusia yang mempunyai rasa cinta tanah air dan bangga dengan segala budaya Indonesia serta menjalankan sila-sila Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Afrinida, 2021; Benawa, 2022; Salouw et al., 2020; Yuliatin, 2021). Pembelajaran ideal dengan menggunakan media interaktif melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan efektif. Media interaktif memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dengan konten pembelajaran, mendorong motivasi dan pemahaman yang lebih dalam (Prehanto et al., 2021). Pentingnya media interaktif terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan, memperkaya pembelajaran, meningkatkan motivasi.

Hasil dari pengamatan peneliti di SDN Jatinegara Kaum 03, peneliti melihat bahwa guru hanya menggunakan buku selama 6 pertemuan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik di SDN Jatinegara Kaum 03 dengan cara wawancara terhadap guru kelas 4, mereka membutuhkan media pembelajaran yang kekinian dan sesuai dengan kondisi peserta didik di kelas tersebut. Melihat fakta di lapangan, maka peneliti bergerak untuk membuat media pembelajaran interaktif *website* berbasis *google sites* materi Pancasila sebagai dasar negara.

Tentunya penelitian mengenai materi Pancasila sebagai dasar negara sudah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Titussiana, 2021). Penelitian lain juga dilakukan oleh (Yusuf, 2020) hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan ini menghasilkan produk media dalam pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis TIK yang teruji layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi & Wahyudi, 2021) hasil dari penelitian ini yaitu bahan ajar berbasis *website* valid dan praktis digunakan untuk pembelajaran peserta didik kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga. Penelitian lain dilakukan juga oleh (Parmar, 2020) hasil dari penelitian ini yaitu pengajaran tradisional di kelas selalu terbatas pada waktu, tempat, orang dan suasana hati peserta didik sedangkan pengajaran berbasis web melalui *google sites* dapat diakses oleh peserta didik pada waktu, kemudahan dan kecepatan mereka sendiri tanpa batasan.

Walaupun memiliki kesamaan dalam hal materi Pancasila sebagai dasar negara, akan tetapi peneliti menemukan gap atau celah dalam konteks materi Pancasila sebagai dasar negara yaitu belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dikembangkan dengan mengaitkan materi Pancasila sebagai dasar negara. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelusuran peneliti di kanal *google scholar*, jurnal sinta, dan *website Mendeley*. Oleh karena itu, perlunya pengembangan metode

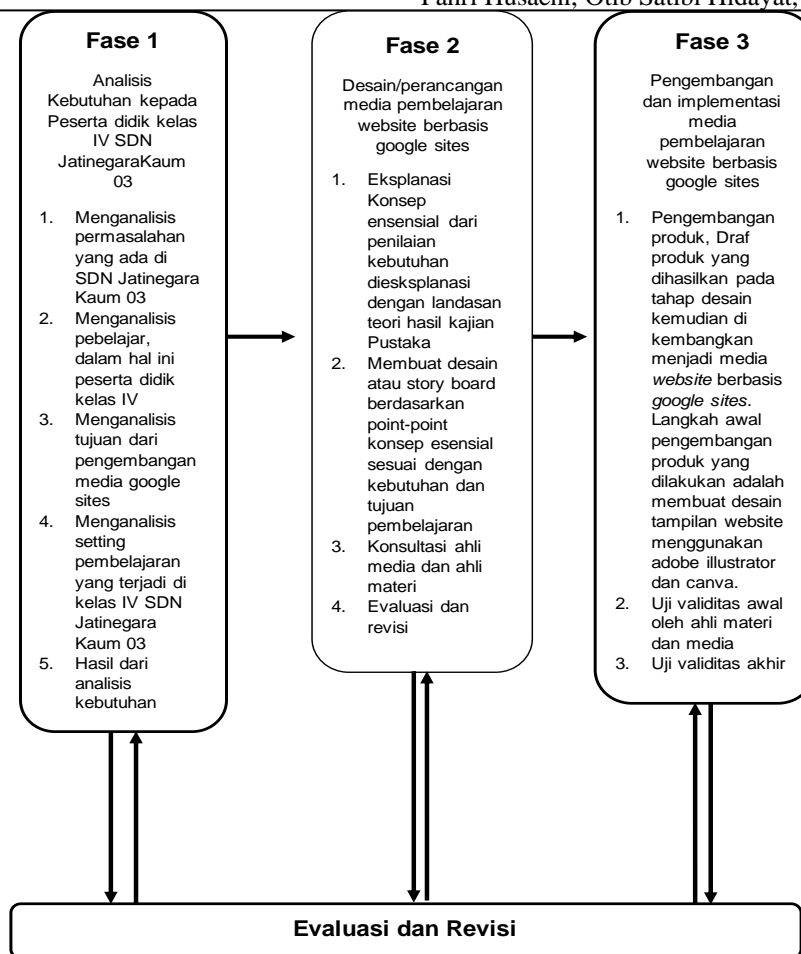
pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran modern dan mendukung pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai Pancasila.

Kebaruan atau *novelty* pada produk yang akan peneliti buat yaitu membuat *tools* yang memisahkan atau membedakan sesuai gaya belajar anak yaitu ada *tools* khusus dengan gaya belajar *audio*, *visual*, dan *audio visual*. Penyesuaian gaya belajar peserta didik diharapkan akan membuat perbedaan besar dalam hal pemahaman peserta didik. Hal ini dilandasi karena gaya belajar tiap anak itu berbeda-beda, tidak ada salahnya jika gaya belajar anak berbeda-beda, setiap dari gaya belajar mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing (Adzkiya & Suryaman, 2021; Heckie Puspoko Jati Universitas Kristen Satya Wacana, 2022; Kyaw et al., 2019; Wang, 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti membuat perintah pada media *google sites* untuk melakukan *role playing* mengenai suasana batin pada sidang BPUPKI (Afrinida, 2021; Fadillah, 2021; Saptono et al., 2020; Surur, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan beberapa pertanyaan penelitian yaitu bagaimana analisis kebutuhan, desain dan mengembangkan serta implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* yang dapat meningkatkan hasil belajar materi Pancasila sebagai dasar negara secara efektif dan efisien untuk peserta didik kelas IV di SDN Jatinegara Kaum 03.

## 2. METODE PENELITIAN

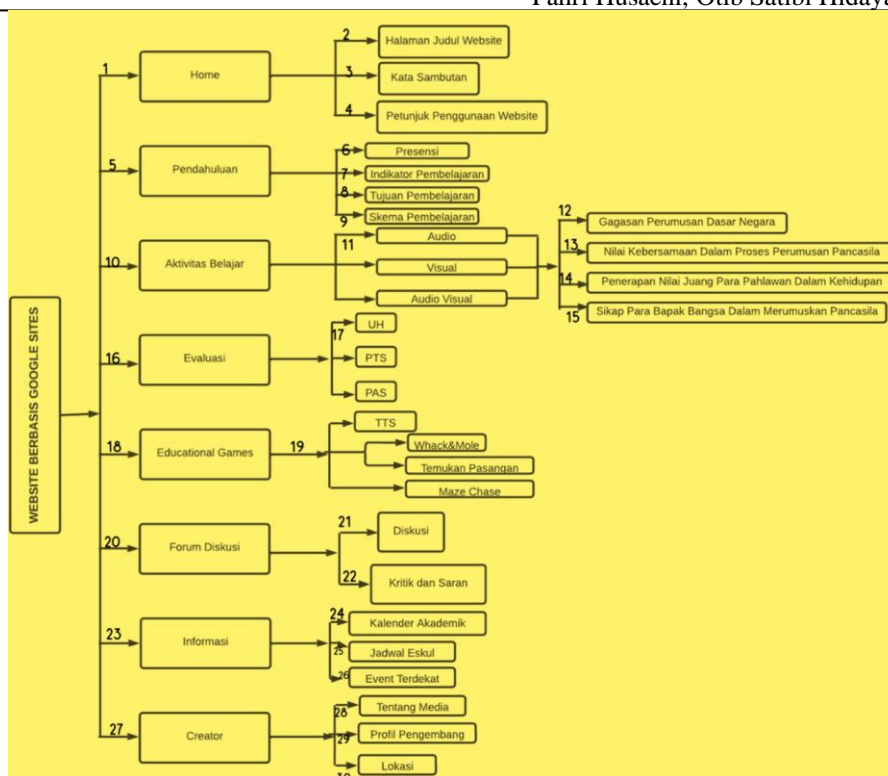
Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian Pengembangan yaitu suatu kajian yang sistematis mengenai cara merancang dan mengembangkan suatu produk serta mengevaluasi produk tersebut sehingga mendapatkan data yang empiris (Rambe et al., 2020; Sugiyono, 2012; Sumarni, 2019; Syahputra et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di SDN Jatinegara Kaum 03, Jakarta Timur. Setiap penelitian memerlukan model yang tepat agar tujuan penelitian dapat tercapai. Oleh karena itu dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* ini menggunakan model Hannafin and Peck (Hannafin & Peck, 1988; Latief et al., 2017; Marwan & Hock, 2017). Model desain yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat dari bagan dibawah.



Gambar 1. Model Desain Pengembangan Media Berbasis *Google Sites*

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Hannafin & Peck, maka terdapat tiga langkah yang harus dilakukan peneliti. Dalam model tersebut, langkah-langkah disebut sebagai fase. Fase-fase dalam model ini yaitu, fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021; Hannafin & Peck, 1988; Pratomo & Irawan, 2015).

Pembuatan desain media ini berdasarkan point-point konsep esensial sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Berikut secara terperinci dalam pengembangan website berbasis google sites sebagai berikut:



Gambar 2. Flowchart Media Pancasila-Ku

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh perancang dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* materi Pancasila sebagai dasar negara pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yaitu, dengan teknik Observasi, Wawancara, Angket, dan Studi Dokumentasi (Abdullah, 2015; Sugiyono, 2015).

Penilaian formatif yang akan dilaksanakan sesuai dengan tahap pengumpulan data dan kebutuhan perancang (Jufri et al., 2019; Nurgiansah, 2022). Berikut merupakan beberapa tahapan dalam pengumpulan data.

Tabel 1. Kegiatan, Responden, dan Bentuk Instrumen

No.	Kegiatan	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Analisis Kebutuhan	Wali Kelas IV SDN Jatinegara Kaum 03	1 Orang	Observasi Wawancara
		Peserta Didik Kelas IV SDN Jatinegara Kaum 03	5 Orang	Kuesioner Tertutup Wawancara
2	Uji Ahli (Expert Review)	Dosen Ahli Materi	1 Orang	Kuesioner Tertutup
		Dosen Ahli Media	1 Orang	Kuesioner Tertutup
		Dosen Ahli Bahasa	1 Orang	Kuesioner Tertutup
3	One to One	Peserta Didik Kelas IV SDN Jatinegara Kaum 03	3 Orang	Kuesioner Tertutup
4	Small Group Tryout	Peserta Didik Kelas IV SDN Jatinegara Kaum 03	10 Orang	Kuesioner Tertutup
5	Field Tryout	Peserta Didik Kelas IV SDN Jatinegara Kaum 03	20 Orang	Kuesioner Tertutup

Dari data-data mentah yang telah dikumpulkan, peneliti memberikan skor berupa angka. Perhitungan dilakukan secara statistik sederhana dengan skala 1-5 untuk ahli pada uji validasi dengan

skala likert. Setelah data sudah diperoleh, selanjutnya masing-masing hasil angket dianalisis dengan cara dihitung dengan rumus untuk memperoleh skor persentasenya. Rumus menghitung persentase data sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum M}{M_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

x = Presentase skor aspek penilaian

$\sum^M$  = Jumlah skor aspek penilaian

$M_{max}$  = Skor maksimal aspek penilaian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

##### 3.1.1. Fase Analisis Kebutuhan

Analisis permasalahan yang dilakukan di SDN Jatinegara Kaum 03 kali ini dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara. Berdasarkan kegiatan observasi selama proses pembelajaran ditemukan bahwa guru hanya menggunakan buku selama 6 pertemuan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi terhadap hasil nilai penilaian tengah semester (PTS) ganjil tahun ajaran 2021/2022 di kelas 4B SDN Jatinegara Kaum 03 Jakarta Timur.

Peneliti mendapatkan data nilai mata pelajaran pendidikan Pancasila bahwa sebanyak 72% peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah ketentuan minimum dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai dasar negara. Selain itu sarana dan prasarana di sekolah tersebut juga sudah cukup lengkap, namun guru belum bisa memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut. seorang tenaga pendidik harus mampu melakukan transfer ilmu dan mengupayakan berbagai metode untuk membentuk karakter peserta didik (Mustika, 2023).

##### 3.1.2. Fase Desain

Pembuatan desain salah satu tahap penting dalam pengembangan solusi teknologi pembelajaran seperti pada model Hannafin and Peck. Pada tahap ini, peneliti membuat desain solusi teknologi pembelajaran yang spesifik dan rinci, termasuk desain antar muka, fitur, dan fungsi yang akan disediakan. Desain solusi teknologi pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks pembelajaran yang akan digunakan.

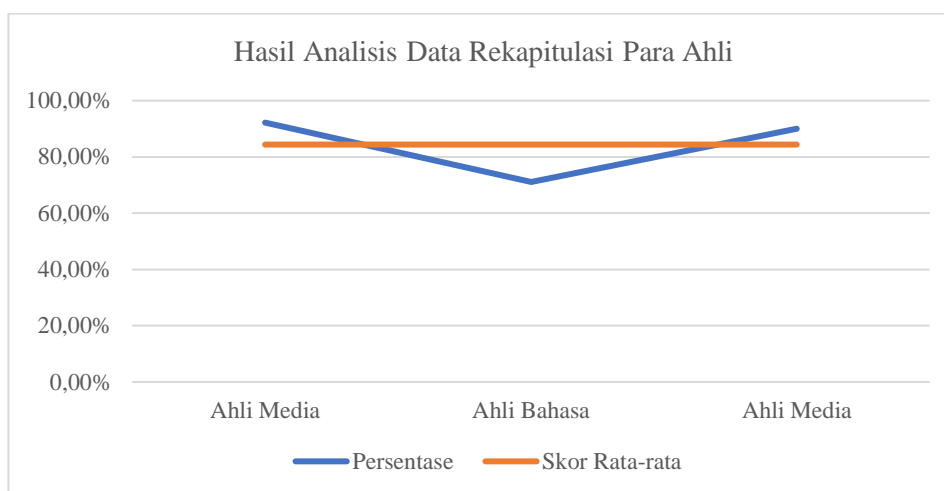
Rancangan produk media pancasila-ku dimulai dengan membuat flowchart dan storyboard. *Flowchart website* berbasis *google sites* ini kemudian akan diuraikan kembali dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* ini dibuat mengenai penjelasan dari masing-masing menu pada *flowchart* agar lebih jelas menggambarkan media *website* berbasis *google sites* yang akan dibuat.

##### 3.1.3. Fase Pengembangan dan Implementasi

Pada tahap ini peneliti membuat produk media pancasila-ku menggunakan website google sites dan menyusun sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Pertama peneliti membuat

desain mentahnya terlebih dahulu pada halaman google sites. Selanjutnya peneliti membuat desain prototipe, desain ini yang akan menjadi tampilan sesungguhnya di *website* pancasila-ku. Gambar background pada website peneliti mendapatkannya dengan membeli di situs pinterest. Sisanya peneliti membuat sendiri dengan menggunakan software adobe ilustrator dan canva.

Media website yang telah dikembangkan kemudian di validasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut merupakan hasil validasi dari ketiga para ahli tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. Hasil Analisis Data Rekapitulasi Para Ahli**

Berdasarkan tabel di atas, produk media Pancasila-ku mendapatkan jumlah nilai produk dari ahli media sebesar 92,2% dengan kategori sangat baik, ahli Bahasa sebesar 71,1% dengan kategori baik, dan ahli Materi sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya uji validitas akhir melibatkan pihak peserta didik. Pengguna dapat diminta untuk menguji media dalam situasi nyata dan memberikan masukan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Uji validitas akhir melewati 3 tahap yaitu tahap *one to one*, tahap *small group*, dan tahap *field test*. Pada tahap ini dilakukan di ruang laboratorium SDN Jatinegara Kaum 03.

**Tabel 2. Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba Oleh Peserta Didik**

No.	Uji Coba Peserta Didik	Jumlah Nilai	%	Kategori Kelayakan
1	One To One	45	90,6%	SB
2	Small Group	45,4	90,8%	SB
3	Field Test	44,5	91%	SB
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>134,9</b>	<b>272,4%</b>	
<b>Rata-rata</b>			<b>90,8%</b>	
<b>Kategori Kelayakan</b>		<b>SB (Sangat Baik)</b>		

Berdasarkan tabel diatas, produk media Pancasila-ku mendapatkan jumlah nilai produk pada tahap *one to one* sebesar 90,6% dengan kategori sangat baik, tahap *small group* sebesar 90,8% dengan kategori sangat baik, dan tahap *field test* sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

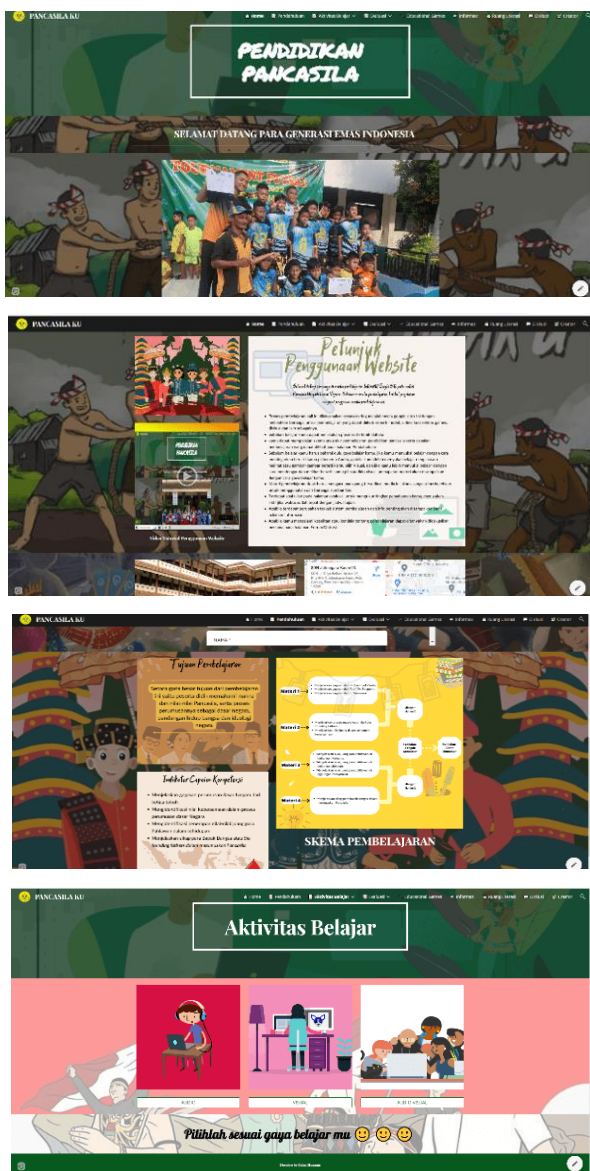


Setelah mendapat saran dari para ahli dan peserta didik, peneliti melakukan revisi pada media Pancasila-Ku. Berikut merupakan hasil revisi yang dilakukan pada fase pengembangan dan implementasi.

### 3.1.4. Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Perbaikan

Berikut ini dipaparkan produk pengembangan yang telah direvisi oleh validator ahli.

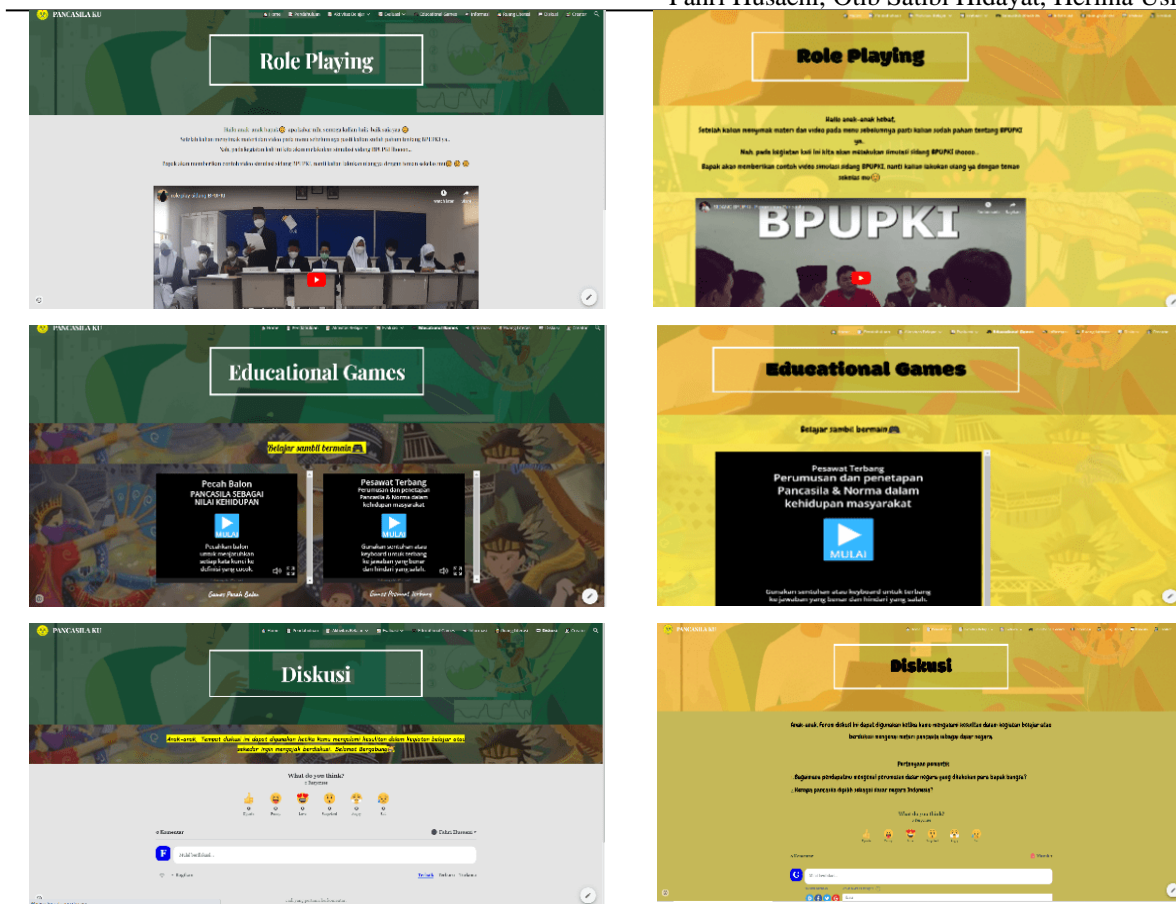
#### Produk Sebelum Revisi



#### Produk Sesudah Revisi







#### 4. SIMPULAN

Media ini diperuntukan sebagai fasilitas dalam pembelajaran muatan pelajaran pendidikan pancasila. Peneliti mengembangkan media ini berdasarkan kebutuhan yang ada di sekolah tersebut. Pada fase analisis kebutuhan, Peneliti menemukan bahwa guru hanya menggunakan buku selama 6 pertemuan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran, Selanjutnya peneliti mendapatkan data nilai mata pelajaran pendidikan Pancasila bahwa sebanyak 72% peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah ketentuan minimum dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai dasar negara.

Pada fase desain, peneliti membuat desain solusi teknologi pembelajaran yang spesifik dan rinci, rancangan produk media Pancasila-ku dimulai dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. konsultasi dengan ahli juga dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah teknis dan desain yang mungkin timbul selama pengembangan media Pancasila-ku.

Pada fase pengembangan dan implementasi, produk melewati tahap validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan produk media Pancasila-Ku. Ahli yang dilibatkan antara lain, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian pada produk Pancasila-Ku oleh ahli sebesar 92,2% dengan kategori sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 71,1% dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian oleh ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Sehingga dari ketiga validasi oleh

ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 84,4 % dengan kategori Sangat Baik.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba peserta didik adalah media pembelajaran interaktif berbasis google sites yang bernama Pancasila-Ku layak digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD materi pancasila sebagai dasar negara. Maka dari itu tujuan dari penelitian pengembangan ini tercapai dan layak untuk digunakan kepada peserta didik sekolah dasar. Media Pancasila-Ku dapat dibuka melalui link: <https://cutt.ly/Pancasila-Ku>

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak yang telah membantu penelitian ini sampai selesai. Terutama kepada pihak kampus PGSD UNJ dan SDN Jatinegara Kaum 03, Jakarta.

### DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah. (2015). Observasi Pengumpulan Data. *Romney Dan Steinbart, tahun 2016*.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Afrinida, R. (2021). Tantangan Pendidikan Pancasila. *Osf.Io*.
- Benawa, A. (2022). The Influence of Pancasila Education and Religion Education on Value Education for the Students during COVID-19 Pandemic (Case Study: Bina Nusantara University Students). In *ACM International Conference Proceeding Series* (pp. 119–124). <https://doi.org/10.1145/3545801.3545818>
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2). <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Fadillah, D. (2021). Penerapan e-learning di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Palembang 2021*.
- Finkel, S. E., & Lim, J. (2021). The supply and demand model of civic education: evidence from a field experiment in the Democratic Republic of Congo. *Democratization*, 28(5), 980. <https://doi.org/10.1080/13510347.2020.1843156>
- Handayani, P. A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila Sebagai Dasar Negara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1439>
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). The design, development, and evaluation of instructional software. *Computers & Education*, 14(3).
- Heckie Puspoko Jati Universitas Kristen Satya Wacana, D. (2022). Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Pancasila Sebagai Dasar Negara. *JMP Online*, 6(2), 117–126.

- Jufri, A. W., Hakim, A., & Ramdani, A. (2019). Instrument development in measuring the scientific literacy integrated character level of junior high school students. *Journal of Physics: Conference* .... <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012100>
- Kyaw, B. M., Posadzki, P., Paddock, S., Car, J., & ... (2019). Effectiveness of digital education on communication skills among medical students: systematic review and meta-analysis by the digital health education .... In *Journal of medical* .... [jmir.org](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012100).
- Latief, M., Kimia, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2017). Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa. In *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI* (Vol. 20, Issue 2).
- Marwan, M., & Hock, K. E. (2017). Development of Learning Aids for Visually Impaired Students using Hannafin Peck Theory. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(4). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i4/2896>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Parmar, P. (2020). Google site as a tool for teaching undergraduate students in forensic medicine. *Indian Journal of Forensic Medicine and Toxicology*, 14(4), 427–431. <https://doi.org/10.37506/ijfmt.v14i4.11512>
- Pratiwi, S. I., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 338. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.307>
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1).
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Indonesian Journal of Primary Education Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1).
- Rambe, N., Syahputra, E., & Elvis, E. (2020). ... Abilities and Its Effect on the Mathematical Representation Ability and Learning Motivation of Students in the PAB 10 Sampali Private Elementary School. In ... *Research and Critics in* .... [pdfs.semanticscholar.org](https://www.semanticscholar.org/).
- Salouw, J. H., Suharno, S., & Talapessy, R. (2020). The Role of Teachers in The Development of Student Discipline Character Through PPKn Learning at Sma Negeri 1 Wonreli .... *European Journal of Social* ....
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & ... (2020). Role-Playing Model: Is It Effective To Improve Students' Accounting Learning Motivation and Learning Achievements. In *Jurnal Cakrawala* .... [smartlib.umri.ac.id](https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.124413).
- Slamet. (2020). Slamet NILAI-NILAI MULTIKULTURAL: Perspektif Falsafah Pancasila Sebagai Dasar Negara. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2. <https://doi.org/10.33153/semhas.v2i0.104>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Penerbit Alfabet.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta. *Metrologia*, 53(5).

Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1).

Surur, M. (2020). Problematika Pendidikan Moral di Sekolah dan Upaya Pemecahannya. *Jurnal Fikroh*, Vol 4(2).

Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2).

Titussiana, T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 58. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i2.2777>

Wang, H. (2021). Monitoring ecosystem restoration of multiple surface coal mine sites in China via LANDSAT images using the Google Earth Engine. *Land Degradation and Development*, 32(10), 2936–2950. <https://doi.org/10.1002/ldr.3914>

Yuliatin. (2021). Character education based on local wisdom in Pancasila perspective. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 24, 1–11. [https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus\\_id/85112664721](https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85112664721)

Yusuf, R. (2020). The efforts to improve culture literacy and student citizenship through ICT based (LBK) media in pancasila and citizenship education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1513–1519. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080444>

## PROFIL SINGKAT

Fahri Husaeni lahir di Jakarta pada 7 Februari 2001. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN 010 Pagi Cibubur, Jakarta Timur lulus tahun 2013, pada tahun yang sama masuk SMPN 258 Jakarta lulus tahun 2016 kemudian melanjutkan ke SMAN 98 Jakarta lulus tahun 2019. Pada tahun yang sama diterima di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar (PGSD) Universitas Negeri Jakarta.