

DOI: <https://doi.org/10.37850/ibtida'>

<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PjBL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Fira Afrian Dani¹, Nur Hidayah Hanifah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

email : firadani18@gmail.com¹

nurhidayahhanifah@uin-malang.ac.id²

Received 10 March 2026; Received in revised form 24 April 2026; Accepted 24 April 2026

Abstrak

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan setiap tahapan dalam proses mengembangkan *e-modul* berbasis *PjBL*, menguji tingkat validitas dan aspek kemenarikannya, serta mengukur efektivitas penggunaan *e-modul* berbasis *PjBL*. Jenis penelitian yang diterapkan adalah *R&D* dengan mengacu model penelitian *ADDIE*. Melalui teknik *Purposive-Total Sampling*, peneliti menetapkan 30 siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari Malang sebagai subjek penelitian. Analisis data terdiri dari tiga bagian, yaitu analisis validitas produk, analisis angket respon siswa, dan analisis uji *N-Gain*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *PjBL* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang ketat dan dinyatakan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor validasi dari ahli materi sebesar 91,2%, ahli media sebesar 95,7%, dan ahli pembelajaran sebesar 95,3%, dengan nilai rata-rata akumulatif mencapai 94%. Sementara itu, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,3 pada saat *pretest* menjadi 93,8 pada saat *posttest*. Hasil perhitungan uji *N-Gain* yang mencapai nilai rata-rata 0,84 mengukuhkan bahwa *e-modul* ini memiliki efektivitas pada kriteria tinggi karena telah melampaui skor ambang batas $> 0,7$, sehingga sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran formal.

Kata kunci: *E-modul; Gotong Royong; Hasil Belajar Siswa; Project-Based Learning*

Abstract

The primary objective of this study is to describe each stage in the process of developing PjBL-based e-modules, to test their validity and appeal, and to measure the effectiveness of using PjBL-based e-modules. The research design employed was R&D, based on the ADDIE model. Using Purposive-Total Sampling, the researcher selected 30 fifth-grade students from MI Alma'arif 02 Singosari, Malang, as research subjects. Data analysis consisted of three parts: product validity analysis, student response questionnaire analysis, and N-Gain test analysis. The research findings indicate that the PjBL-based e-module developed met strict feasibility criteria and was deemed highly valid. This was evidenced by validation scores of 91.2% from the content expert, 95.7% from the media expert, and 95.3% from the instructional expert, with an average cumulative score of 94%. Meanwhile, the effectiveness test showed a significant improvement in learning outcomes, with the average student score increasing from 67.3 on the pretest to 93.8 on the posttest. The N-Gain test results, which reached an average value of 0.84, confirm that this e-module is highly effective as it has exceeded the threshold score of >0.7 , making it highly suitable for implementation in formal education.

Keywords: *E-Module; Mutual Cooperation; Student Learning Outcomes; Project-Based Learning.*

PENDAHULUAN

Perancangan bahan ajar dengan baik sangat penting agar siswa bisa belajar dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan bahan ajar yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang karakteristik dan kebutuhan siswa. Ketika menyusun bahan ajar, guru harus mempertimbangkan berbagai factor dan elemen agar mampu menarik minat siswa untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Nilai-nilai Pancasila dibutuhkan dalam proses penyusunan bahan ajar sebagai landasan utama dalam pengembangan karakter siswa. Nilai-nilai seperti gotong royong merupakan fondasi penting bagi siswa untuk membangun karakter bangsa yang berintegritas dan berakhlak mulia. Hal ini berarti bahwa kegiatan gotong royong dapat meningkatkan semangat kekeluargaan yang mendorong masyarakat untuk saling membantu menyelesaikan pekerjaan bersama. Nilai gotong royong memiliki banyak manfaat, seperti mempererat persatuan dan kesatuan, meringankan beban pekerjaan, dan meningkatkan efisiensi. Melihat manfaat tersebut, maka gotong royong perlu ditanamkan di sekolah sebagai bentuk penguatan karakter dalam diri siswa.

Menanamkan nilai gotong royong pada diri siswa dapat dilakukan dengan memasukkan unsur-unsur kearifan lokal yang sudah dikenalnya.

Cara ini dilakukan karena selama mengamati interaksi siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Almaarif 02 Singosari tidak ada sedikitpun materi tentang kearifan lokal yang cukup familiar bagi siswa. Sejalan dengan itu, Undang-Undang RI Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk membentuk insan yang berrbudaya melalui pengintegrasian kearifan local sebagai fondasi Pendidikan karakter disamping fokus pada kecerdasan intelektual.

Penerapan *PjBL* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna karena menekankan pengalaman nyata. Proyek-proyek yang dilakukan siswa untuk mempertajam keterampilan komunikasi, strategi negosiasi, dan kepekaan empati, sehingga fokus pembelajaran mampu menyeimbangkan kognitif dan karakter sosial siswa secara mendalam yang nantinya berguna dalam membangun relasi yang positif dan memahami pentingnya gotong royong dalam membangun masyarakat yang harmonis. Berangkat dari urgensi tersebut, peneliti menginisiasi pengembangan *e-modul* inovatif berbasis *PjBL* yang ditujukan sebagai alat bantu digital untuk mendongkrak nilai akademik dan sebagai media praktis bagi siswa untuk



mengaktualisasikan keterampilan sosial mereka.

Dikembangkannya *e-modul* ini sebagai upaya untuk menghadirkan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kreatif dan inovatif. Harapannya, dengan menggunakan *e-modul* ini materi menjadi lebih dinamis dan interaktif guna menumbuhkan motivasi selaras dengan tujuan belajar siswa dan dapat lebih mudah memahami dan mengamalkan nilai-nilai gotong royong.

Maka dengan demikian, tujuan yang diinginkan peneliti yaitu, (1) menjelaskan setiap tahapan dalam proses mengembangkan *e-modul* berbasis PjBL, (2) menguji tingkat validitas dan aspek kemenarikannya, serta (3) mengukur efektivitas penggunaan *e-modul* berbasis PjBL.

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Subjek Penelitian

Peneliti fokus pada jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang memanfaatkan ADDIE sebagai model pengembangannya. Model ini cocok untuk mengembangkan produk atau desain pembelajaran karena tidak terbatas ruang dan waktu, berpusat pada siswa, serta dapat digunakan meskipun belajar jarak jauh.

Peneliti mengujicobakan *e-modul* kepada 30 siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes.

B. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan *e-modul* memerlukan pendekatan yang sistematis, yaitu:

1. *Analyze*

Analisis yang dibutuhkan adalah analisis kurikulum (CP dan TP), analisis kebutuhan (mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan siswa dari awal hingga akhir pembelajaran), analisis karakteristik siswa (terdapat perbedaan karakter antara siswa yang sangat aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran), analisis tugas (menggunakan tes formatif dan sumatif), analisis teknologi dan media (disediakan wifi yang menjangkau seluruh lingkungan sekolah dan *proyektor* di setiap kelas), serta analisis sumber daya dan konten (adanya materi sesuai kurikulum, buku dan media yang digunakan).

2. *Design*

Peneliti menyusun isi *e-modul* yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: a) menyusun kerangka; b) menyiapkan bahan materi dan referensinya; c) membuat instrument penilaian.

3. *Development*

Peneliti melakukan pengembangan produk sesuai dengan tahap perancangan yang berisi validasi produk yang sudah jadi untuk diserahkan kepada validator ahli. Hal ini dilakukan sebelum mengujicobakan siswa dengan *e-modul* untuk mengetahui kualitasnya. Setelah dilakukan divalidasi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi menurut masukan yang disampaikan oleh validator.

4. Implementation

Setelah memastikan e-modul layak untuk digunakan, maka peneliti dapat mengujicoba, menerapkan atau mengimplementasikan *e-modul* yang sudah siap kepada siswa di sekolah. Peneliti dapat melihat penggunaan *e-modul* secara langsung sebagai pengamat dan memastikan bahwa *e-modul* digunakan dengan baik sesuai rencana. Ditahap inilah nantinya akan dilakukan pengisian angket oleh siswa dengan tujuan mendapatkan hasil respon siswa terhadap *e-modul* yang sedang diujicobakan.

5. Evaluation

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan dan evaluasi sumatif yang akan dilakukan diakhir pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti. Selain itu, peneliti juga memerlukan respon balik siswa dan guru dalam penyempurnaan *e-modul* berbasis *PjBL* lebih lanjut. Tahap ini dinilai sebagai tahap akhir untuk memastikan produk sudah dibuat dengan baik, sesuai standar pendidikan, dan bisa dipakai lama. Apabila hasil yang diberikan cukup baik, maka produk bisa digunakan.

C. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validitas Produk

Berikut adalah rumus dan kriteria penilaian analisis validitas produk menurut Arikunto:

$$\text{Nilai kevalidan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kualifikasi Validitas Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan
1	0% - 20%	Sangat Tidak Valid
2	21% - 40%	Tidak Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81%-100%	Sangat Valid

2. Analisis Angket Respon Siswa

Peneliti menggunakan angket sebagai bentuk penilaian respon siswa dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum xi$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$: Jumlah skor maksimum

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Siswa

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	$s > 80\%$	Sangat Positif
2	$61 < s \leq 80\%$	Positif
3	$41 < s \leq 60\%$	Cukup Positif
4	$21 < s \leq 40\%$	Kurang Positif
5	$s \leq 20\%$	Negatif

3. Analisis Uji N-Gain

Data keefektifan *e-modul* ini diperoleh dari respon siswa setelah mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Rumus berikut digunakan untuk menghitung uji angket keefektifan *e-modul*:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal-skor pretes}}$$



Tabel 3. Nilai Interpretasi N-Gain

No.	Nilai N-Gain	Kriteria
1	$G > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 > 0,7$	Sedang
3	$G < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dibuat peneliti adalah *e-modul* berbentuk buku elektronik yang diakses menggunakan internet. Tujuan pengembangannya adalah untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari gotong royong. Selain itu, inovasi ini dirancang untuk menstimulasi partisipasi aktif siswa dalam dinamika pembelajaran di kelas, menginternalisasi nilai-nilai kolaborasi dan kerja sama sebagai bagian dari penguatan karakter, serta mewujudkan sebuah atmosfer pembelajaran yang edukatif sekaligus menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

E-modul materi gotong royong ini secara komprehensif didesain dengan memanfaatkan fitur-fitur kreatif dalam aplikasi Canva. Dalam proses perancangannya, peneliti memprioritaskan estetika visual yang bersifat netral namun tetap menarik bagi minat belajar siswa, guna memastikan kenyamanan dalam membaca materi. Pemilihan skema warna utama yang meliputi hijau, kuning, dan biru dilakukan secara sengaja untuk merepresentasikan filosofi keharmonisan dan semangat kolaborasi yang terkandung dalam tema gotong royong. Setelah seluruh tahap desain mencapai finalisasi, *e-*

modul tersebut kemudian dikonversi dan dipublikasikan melalui platform *Heyzine*.

Fitur yang terdapat dalam *e-modul* mempermudah siswa dalam memahami materi gotong royong dengan baik dilengkapi dengan proyek yang harus dilakukan siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang gotong royong. Beberapa fitur yang disajikan yaitu, (1) *full screen*, (2) *zoom botton*, dan (3) *sound off/On*. *E-modul* berisi banyak hal selain materi juga ada kuis. Soal kuis dan soal evaluasi dalam *e-modul* memanfaatkan *wordwall* dan bantuan *google formulir* untuk mengirimkan jawaban pada soal yang tersedia. Peneliti memanfaatkan instrumen digital ini untuk melihat kemajuan belajar siswa secara langsung dan memberikan umpan balik lebih cepat.

Keunggulan utama dari *e-modul* ini terletak pada kemampuannya untuk mentransformasi pembelajaran konvensional menjadi pengalaman digital yang interaktif dan aplikatif, meskipun harus menggunakan internet agar dapat diakses. Namun, ketika dikembangkan kembali, peneliti lebih mudah memperbarui data, menambah video terbaru, atau menyesuaikan kuis tanpa harus repot-repot mencetak, sehingga dapat diperbarui sesuai dengan perkembangan situasi sosial terkini.

A. Deskripsi Spesifikasi Produk

Berikut ini disajikan spesifikasi atau karakteristik singkat produk yang akan dibuat dan dikembangkan oleh peneliti, yaitu:

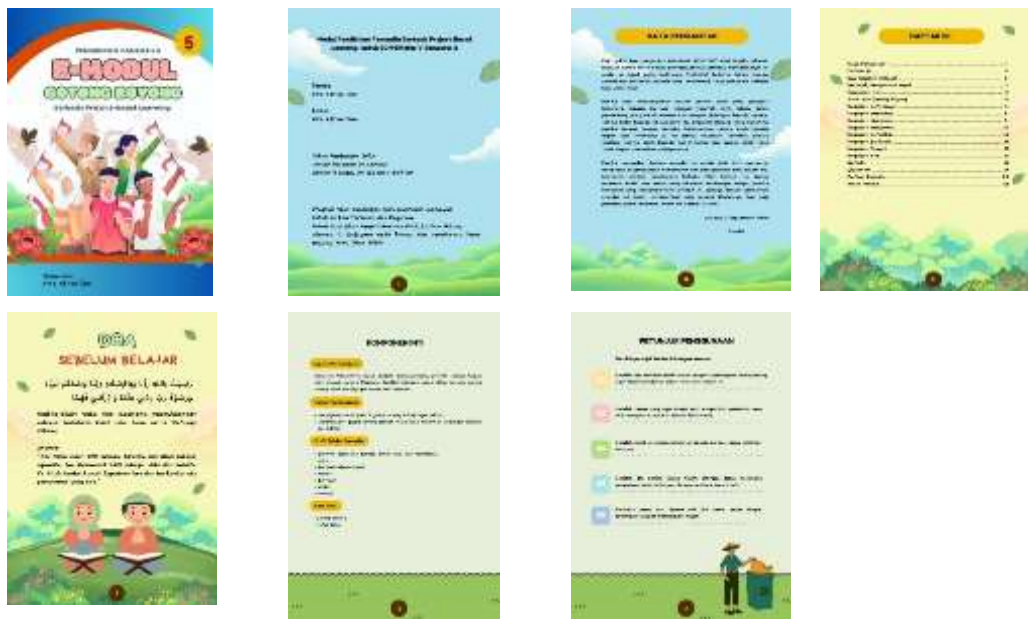
Tabel 4. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Bentuk Media	<i>E-modul Berbasis Project-Based Learning</i>
Jenis Media	Visual
Penyusun	Fira Afrian Dani
Ukuran	A4
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Materi Pelajaran	Gotong Royong
Subjek Penelitian	Siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari

Berdasarkan tabel spesifikasi di atas, produk yang dikembangkan berupa *e-modul* yang berbentuk media visual untuk mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan digunakan oleh siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari. Berikut ini adalah hasil pengembangan:

1. Bagian Awal

Bagian awal *e-modul* berbasis *project-based learning* yang dikembangkan oleh peneliti terdiri atas cover, halaman *preliminaries*, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, petunjuk penggunaan dan komponen inti.



Gambar 1. Bagian Awal

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri atas berbagai kegiatan seperti kegiatan bernyanyi, menyimak, membaca, mengamati, berdiskusi, berlatih, proyek, kuis dan refleksi.



Gambar 2. Bagian Isi

3. Bagian Penutup

Bagian ini berisi glosarium, daftar pustaka, profil penulis dan cover belakang.



Gambar 3. Bagian Penutup

B. Penyajian Hasil Validasi dan Angket Respon Siswa

Uji validitas instrumen meliputi ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran guna menjamin kelayakan produk. Berikut hasilnya, yaitu:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

No	Sumber Validasi	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	91,2%	Sangat Layak
2	Ahli Media	95,7%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	95,3%	Sangat Layak

Tabel diatas menunjukkan bahwa (1) uji kelayakan materi oleh Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd sebagai validator ahli materi memperoleh persentase 91,2% (sangat layak); (2) uji kelayakan desain oleh Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd sebagai validator ahli media memperoleh persentase 95,7% (sangat layak); (3) uji kelayakan pembelajaran oleh Bapak M. Sholeh, S.Pd sebagai validator ahli pembelajaran memperoleh persentase 95,3% (sangat layak).

Tahap pengambilan data terkait respon siswa terhadap *e-modul* berbasis *PjBL* ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik produk. Gambaran yang lebih jelas mengenai isi instrumen tersebut disajikan pada tabel:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Jumlah total	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kategori
1	15	1.974	2.250	87,7%	Sangat Positif

Tabel 6 menunjukkan angket respons siswa mencapai nilai rata-rata 87,7. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat positif, yang mengindikasikan tingkat antusiasme dan ketertarikan siswa yang tinggi terhadap implementasi *e-modul* dalam kegiatan pembelajaran. Perolehan nilai tersebut secara signifikan mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan atensi yang positif, yang terefleksi melalui tingginya rasa tertarik, antusiasme, serta motivasi belajar yang meningkat secara substansial saat mereka berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut sepanjang proses instruksional berlangsung.



Peneliti melakukan pengujian kepada siswa kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari untuk mengukur efektifitas *e-modul* dengan metode *pre-eksperimental* dan model desain *One-Group Pre-test Post-test*. Peneliti menggunakan *one group experiment* tanpa adanya kelas pembandingan atau kelompok kontrol. Alasan pemilihan desain ini adalah agar satu kelompok yang diteliti mendapatkan pelatihan intens yang terencana secara maksimal, sehingga hasil yang diperoleh juga lebih maksimal. Terdapat 15 soal pilihan ganda. Kedua soal instrument ini diberikan kepada 30 siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari. Berikut adalah hasil analisis skor uji N-Gain:

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

Ket	Nilai		Pos -Pre	Skor Ideal	N- Gain	Kriteria
	Pre tes	Post tes				
Total	2019	2815	96	981	25.45	Tinggi
Rata-rata	67,3	93,8	26,5	32,7	0.84	Tinggi

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 67,3 dan nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan yakni 93,8. Berdasarkan hasil keduanya, peneliti melakukan analisis uji N-gain dengan hasil rata-rata 0,74 dengan kriteria tinggi, karena skor N-gain yang diperoleh mendapatkan skor > 0,7.

Peneliti menemukan perbandingan pada data ditabel 7 berupa nilai *pretest* atau nilai pertama tanpa adanya media pembelajaran rata-rata hanya sebesar 67,3 atau masih jauh dengan nilai minimal. Sedangkan nilai *posttest* atau nilai setelah peneliti memberikan media dan perlakuan

yakni sebesar 93,8. Kedua hasil dari test tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu penelitian yang berkaitan dengan studi ini yaitu: Penelitian oleh Yulianti, Heni Hardianti Ngui, dan Iskandar Ladamay (2023) berjudul, "Pengembangan *E-modul* Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." Penelitian ini menghasilkan produk yang sangat valid dengan rincian skor dari ahli materi sebesar 82,69%, ahli media 86,36%, dan ahli bahasa 83,33%. Sementara itu, uji praktisitas menunjukkan hasil **sangat praktis** melalui capaian angket respons guru (81,66%) dan rata-rata respons siswa (87,82%).

Penelitian selanjutnya yaitu oleh Susanti, N. D., dkk (2025) berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan klasikal mencapai 85%. Skor karakter gotong royong meningkat sebesar 28% dari skor awal. Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil kedua penelitian tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sesuai teori yang dicantumkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Beberapa Kesimpulan yang diperoleh yaitu:

<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

- 1) *E-modul* yang telah diuji cobakan kepada siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari mendapat hasil perolehan skor rata-rata 87,7 kategori "sangat positif" yang menunjukkan bahwa siswa merespon dengan antusias dan sangat tertarik terhadap penggunaan *e-modul*.
- 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *e-modul*. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 67,3 (*pretest*) menjadi 93,8 (*posttest*) dengan skor N-gain sebesar 0,74.
- 3) *E-modul* berbasis *PjBL* dinyatakan sangat layak dengan rata-rata validasi ahli sebesar 94% (materi 91,2%, media 95,7%, dan pembelajaran 95,3%).

Saran pengembangan *e-modul* berbasis *PjBL* pada materi gotong royong yang dapat peneliti sampaikan yakni:

- 1) Hasil pengembangan yang dihasilkan menjadi alat pendukung pembelajaran materi gotong royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta dapat dikembangkan lebih lanjut.
- 2) Proses pengembangan *e-modul* berbasis *PjBL* harus dikonsepsikan dengan sangat menarik, interaktif, dan dapat memantik antusiasme siswa.
- 3) Bagi peneliti lainnya, perlu memperluas cakupan evaluasi produk selain dari pengukuran hasil kognitif saja, tetapi juga *critical thinking* dan *problem solving*.

DAFTAR PUSTAKA

Andriany. E. F, Riyadi Saputra, dan Amar Salahuddin. (2022). Pengaruh

Model *Direct Instruction* Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V. *Dharmas Education Journal*. 3(1), 25-31. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Arikunto. S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.

Arikunto. S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Area-D American Education Research Association's Division: D, Measurement Dan Research Methodology.

Hanifah. N. H, Imam Rofiki, Agung Sedayu, & M. A. Hariyadi. (2020). *Mobile Learning* pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran MI/SD: Penelitian Pengembangan. *Jurnal Ta'dib*. 23(1), 123-132.

Magdalena. I, T. Sundari, S. Nurkamilah, N. Nasrullah, D.A. Amalia. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(2), 311-326.

Mulyoto. G.P, M. Miftahusyai'an, & N.H. Hanifah. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institute.

Salsabila. B, dan Rudi Ritonga. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sd, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(3), 599, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1577>.

Salsabila. K. V. T, Mulyati, & Y. F. Furnamasari. (2023). Analisis Karakter Gotong Royong Sebagai



- Penguatan Jati Diri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*. 1(3), 40- 50.
- Sianturi. Y. R. U, & D. A. Dewi. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaracan*, 5(1), 222-231.
- Tambun. S, G. Sirait, & J. Simamora. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah. *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora*. 1(1), 82-88.
- Vasantan. P. (2020). Education 4.0: The Role of Knowledge Transfer in Education to Improve Business in Bengkayang Regency, Border Area. *Jurnal Borneo Akcaya*. 6(2), 156-167.
- Weldami. T. P, & Relsas Yogica. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan ELearning Biologi. *Journal on Education*. 6(1), 7543-7551