

MICROSITE S.ID: PLATFORM ERA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR

Ata Fauzi Azizi¹, Riska Pristiani², Oktaviani Adhi Suciptaningsih³

¹Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Malang

²Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Alamat e-mail : ¹ata.fauzi.2421038@students.um.ac.id

ABSTRACT

This article was written by the researcher by departing from the problems that occur in the process of implementing Pancasila education learning which is considered less precise, less effective, and some are considered boring. This research was written using the Research and Development (R&D) methodology with the 4-D approach (Define, Design, Develop, and Disseminate) aims to introduce and develop digital teaching materials based on the s.id microsite which are expected to be a solution to learning problems that occur in elementary schools.

Keywords: Digital Teaching Materials, Pendidikan Pancasila, Microsite s.id

ABSTRAK

Artikel ini ditulis oleh peneliti dengan berangkat dari permasalahan yang terjadi dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila yang dinilai kurang tepat, kurang efektif, dan beberapa dipandang membosankan. Penelitian ini ditulis dengan metodologi *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus mengembangkan bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* yang diharapkan mampu menjadi sebuah Solusi dalam permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Pendidikan Pancasila, Microsite s.id

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran fundamental di Indonesia memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter

dan identitas bangsa. Dalam konteks globalisasi yang semakin pesat, tantangan dalam pengajaran nilai-nilai Pancasila menjadi semakin kompleks (B. M. Rahayu, Pahamzah,

and Muhyidin 2024). Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep-konsep dasar Pancasila, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Fitriani and Dewi 2021).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam dan dinamis (Tristaningrat and Mahartini 2023). Banyak siswa merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Sejalan dengan hal tersebut, sebenarnya permasalahan utama yang dihadapi dalam pengajaran Pendidikan Pancasila yang bersinggungan dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terjadi juga karena penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, seperti ceramah dan penghafalan, yang justru sering kali membuat siswa merasa pasif dan tidak termotivasi (Gustaman et al. 2023). Hal ini berakibat pada rendahnya minat siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Beberapa studi

menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung terlibat dan memahami materi ketika mereka diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, seperti melalui diskusi, proyek kelompok, atau penggunaan media interaktif. Selain itu, terdapat juga tantangan dalam hal relevansi materi ajar dengan kehidupan sehari-hari siswa (K. N. S. Rahayu 2021). Banyak siswa merasa bahwa materi yang diajarkan tidak sesuai dengan pengalaman dan konteks sosial mereka. Ketidakcocokan ini dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa (Lisnawati, Furnamasari, and Dewi 2022). Selain itu, dengan adanya kemajuan teknologi informasi, siswa kini memiliki akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber informasi, yang sering kali tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penting rasanya untuk mengembangkan sebuah metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, yang dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan

praktik(Magdalena, Haq, and Ramdhan 2020).

Bersinggungan dengan hal tersebut, disisi lain seiring dengan perkembangan teknologi informasi, muncul peluang untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui media digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti pembelajaran berbasis digital, dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ini(Anggraeny, Nurlaili, and Mufidah 2020). Dengan memanfaatkan platform digital, pendidik dapat menyajikan materi Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan relevan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari(Widyana, Asyraf, and Fithri 2024).

Ditengah persoalan tersebut pengembangan bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* menjadi salah satu inovasi yang menjanjikan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila(Tiningrum, Suciptaningsih, and Pristiani 2025). *Microsite s.id*, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan berbagai fitur yang dapat memfasilitasi siswa dalam

memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara lebih menarik dan menyenangkan(Rodenayana, Worowirastri Ekowati, and Pudji Astutik 2023). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, selain itu pengembangan bahan ajar ini sejalan dengan kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Dalam dunia yang semakin terhubung, pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai Pancasila sangat penting untuk membentuk karakter yang kuat dan identitas kebangsaan yang kokoh. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat belajar untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang lebih luas, sehingga mereka dapat berkontribusi positif dalam masyarakat yang multicultural(Alfina and Suciptaningsih 2024).

Pada prinsipnya pengembangan bahan ajar berbasis *microsite s.id* ini terletak pada integrasi teknologi digital dalam penyampaian materi. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif seperti video, kuis, dan forum diskusi. *Microsite s.id* memberikan

pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyeluruh (Zahroq and Suciptaningsih 2024). Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap norma-norma yang berlaku di masyarakat. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis *microsite s.id* ini bertujuan untuk mendorong siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Dengan demikian, diharapkan pengembangan bahan ajar digital berbasis *microsite-s.id* dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan Pancasila di sekolah dasar, serta membekali siswa dengan pengetahuan dan sikap yang diperlukan untuk menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas.

B. Metode Penelitian

Dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, penelitian ini akan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pendekatan 4-D (Four D Model) yang dikembangkan oleh

Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Ikhsal and Musril 2020).

Metode ini dirancang untuk mengembangkan produk atau bahan ajar yang efektif dan relevan, serta mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Model 4-D terdiri dari empat tahap utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate, yang masing-masing memiliki tujuan dan aktivitas spesifik (Harsiwi, Siswoyo, and ... 2023).

Tahap pertama dalam model 4-D adalah Define, di mana peneliti akan mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan yang ada dalam pengajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap ini, analisis kebutuhan akan dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh siswa dan guru. Peneliti akan mengumpulkan data melalui survei dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui harapan mereka terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan. Selain itu, tujuan pengembangan bahan ajar yang jelas dan terukur akan ditetapkan, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan selanjutnya.

Setelah masalah didefinisikan, tahap berikutnya adalah Design, di mana peneliti akan merancang produk

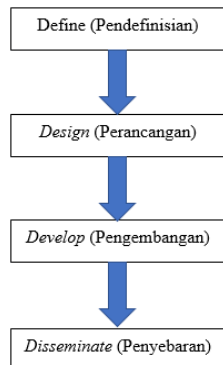
atau bahan ajar yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun konten materi ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Ini mencakup pemilihan topik yang relevan, penyusunan struktur materi, serta pengembangan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Desain media juga akan dilakukan untuk menciptakan tampilan dan format bahan ajar digital berbasis *microsite s.id*, termasuk elemen-elemen interaktif seperti video, kuis, dan forum diskusi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Tahap ketiga adalah Develop, di mana peneliti akan mengembangkan dan menguji produk yang telah dirancang. Pada tahap ini, uji coba prototipe bahan ajar akan dilakukan di kelas dengan melibatkan siswa dan guru sebagai responden. Data dan umpan balik mengenai efektivitas dan kualitas bahan ajar yang diuji coba akan dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, atau observasi. Berdasarkan umpan balik yang diterima, peneliti akan melakukan revisi dan perbaikan terhadap bahan ajar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.

Tahap terakhir dalam model 4-D adalah Disseminate, di mana peneliti akan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna yang lebih luas. Penyebaran produk akan dilakukan dengan mengimplementasikan bahan ajar yang telah dikembangkan di sekolah-sekolah lain atau di lingkungan pendidikan yang lebih luas. Selain itu, pelatihan bagi guru tentang cara menggunakan bahan ajar digital berbasis *microsite-s.id* secara efektif dalam proses pembelajaran juga akan disediakan. Evaluasi terhadap penggunaan bahan ajar di lapangan akan dilakukan untuk merencanakan tindak lanjut yang diperlukan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Dengan menerapkan metode Research and Development (R&D) dan model pendekatan 4-D, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dan relevan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Setiap tahap dalam model ini dirancang untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa

terhadap nilai-nilai Pancasila. Melalui pengembangan bahan ajar berbasis



microsite s.id, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 2.1 Tahap Model 4-D

Selain beracuan pada penggunaan model 4-D sebagaimana yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, penelitian ini juga memperhatikan mengenai analisis dan validasi dari ahli atau validator media.

Perangkat pembelajaran dapat dikatakan baik apabila telah ditinjau dan dinyatakan memenuhi kriteria baik dari ahli atau validator media (Nuriyanti and Supraptiningsih 2019). Sehingga hasil dari pengembangan bahan ajar yang dirancang memperoleh standar kelayakan untuk digunakan dan disebarkan dalam proses pembelajaran di sekolah sekolah yang

menjadi sasaran. Dalam hal ini adalah jenjang sekolah dasar

Adapun berikut merupakan kriteria validitas media yang digunakan berdasarkan sumber yang diperoleh peneliti dengan meninjau penelitian terdahulu:

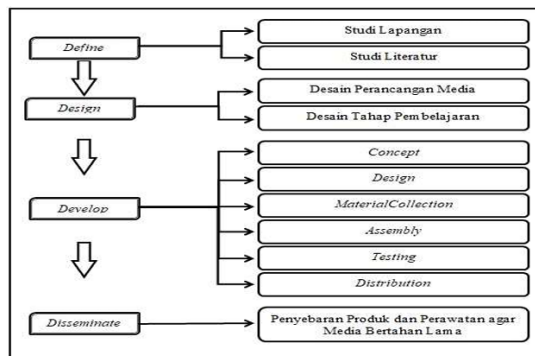
Persentase	Kualifikasi
86-100%	Sangat Valid
71-85%	Valid
56-70%	Cukup Valid
41-55%	Kurang Valid
< 40%	Tidak Valid

Tabel 2.1 Persentase Validitas Media

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 5 Ampelgading Malang. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar digital berbasis platform *microsite s.id*. Bahan ajar yang dikembangkan tersebut diuji dan diaplikasikan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma Dalam Kehidupan kelas 5 Sekolah Dasar. Tujuan utama dalam penelitian ini terletak pada pembuktian kelayakan serta efektifitas penggunaan bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* dalam proses pembelajaran.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti metode penelitian yang sudah ditentukan dan dijelaskan pada bagian metode. Setiap tahapan penelitian yang dilakukan memiliki fokus dan tujuan tertentu untuk memperoleh data penelitian yang valid.



Gambar 3.1 Tahap Penelitian

Adapun detail tahapan yang dilakukan dan pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Define

Tahap pertama dalam penelitian yang dilakukan adalah melakukan tinjauan lapangan secara langsung di SD Negeri 5 Ampelgading Malang. Hal tersebut dilakukan untuk meninjau dan mencari data mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah dan kelas yang dituju. Selain itu, peneliti juga mengkaji permasalahan yang muncul

pada pembelajaran di kelas yang dituju dalam sekolah tersebut. Hasilnya, peneliti menemukan temuan data bahwa masih awam bagi guru dalam menggunakan dan memanfaatkan platform digital dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 5 di SD tersebut.

Setelah melakukan tinjauan lapangan, peneliti melakukan kajian literatur untuk memperkuat pemahaman literatur dalam rencana pengembangan bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* yang akan dilakukan oleh peneliti.

Dari dua tahapan yang dilakukan pada tahap *define* ini peneliti menarik sebuah gambaran besar permasalahan yang terjadi di lapangan berdasarkan fakta data yang diperoleh dengan didukung tinjauan literatur yang telah dilakukan oleh peneliti. Dari hal tersebut, peneliti memperoleh pemahaman mengenai urgensi dalam pengembangan bahan ajar

digital berbasis *microsite s.id* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Design

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua tahapan. Yakni, tahap desain perencanaan media dan tahap desain tahapan pembelajaran.

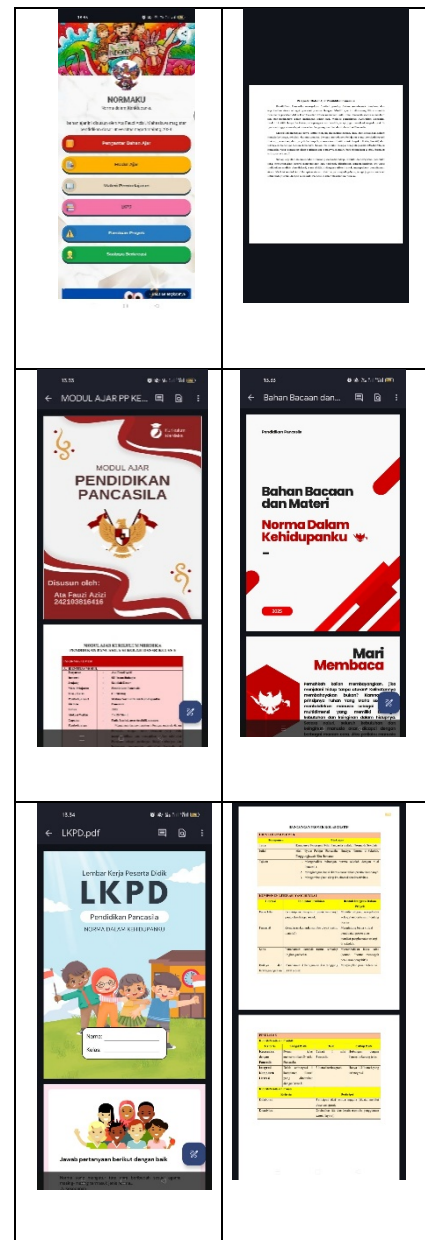
Dalam tahapan ini peneliti menyiapkan kerangka konseptual dengan kelengkapan model media yang dirancang, kesesuaian perangkat yang disusun dengan KI dan KD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta rancangan pengaplikasian pada pembelajaran.

3. Develop

Pada tahap develop ini peneliti melaksanakan tahapan besar sesuai pada pemaparan yang telah disampaikan pada penjelasan sebelumnya.

Peneliti dalam tahap ini telah melaksanakan perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis *microsite s.id*.

didalamnya dilengkapi dengan berbagai komponen yang menunjang selama proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun hasil dari rancangan media seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.



Tabel 3.2 Gambar Desain Bahan Ajar

Bahan ajar berbasis *microsite s.id* yang dirancang oleh peneliti memiliki beberapa komponen dalam tampilan utamanya. Komponen tersebut meliputi judul bahan ajar, identitas pengembang, pengantar bahan ajar yang didalamnya memuat deskripsi dari bahan ajar tersebut, modul ajar, materi pembelajaran, LKPD, panduan untuk proyek siswa, danyang terakhir adalah menu proyek dengan judul tampilan saatnya berkreasi.

4. Disseminate

Setelah dilakukan tahap pengujian efektifitas bahan ajar yang telah dirancang, peneliti masuk pada fokus penyebaran bahan ajar berbasis *microsite s.id* yang telah disusun.

Pada tahap ini, peneliti memulai dengan melakukan sosialisai dan penyebaran awal kepada guru guru di SD Negeri 5 Ampelgading Malang. Maksud dari kegiatan ini adalah karena dalam setiap prosesn penggunaan bahan ajar ini

dalam pembelajaran tentu terus akan mengalami perbaikan berdasarkan setiap masukan atau saran dari pihak pihak terkait.

Peneliti telah melakukan penelitian dengan tahapan yang sesuai dan sebagaimana mestinya. Hal tersebut membuahkan hasil positif terkait kelayakan bahan ajar yang dirancang dengan hasil penilaian oleh validator ahli media dengan rataan nilai mencapai 87% atau bisa dikatakan (Sangat Layak). Tak selesai disitu, efektifitas penggunaan bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* yang telah disusun oleh peneliti juga tercermin dari proses pembelajaran dikelas yang menjadi objek penelitian.

E. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian ini adalah peneliti telah memberikan pandangan dan menunjukkan pengembangan suatu bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* yang secara hasil praktek di lapangan menunjukkan hasil yang positif pada pembelajaran di kelas. Harapannya pengembangan bahan ajar ini akan terlus dilakukan guna memperoleh hasil maksimal dan efektifitas dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, Dinazat Gita, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. 2024. "Penerapan Microsite Pada Materi Status, Peran Sosial, Diferensiasi Dan Stratifikasi Sosial Untuk Meningkatkan Literasi Digital Serta Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 3772–83. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/download/313/149>.
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah. 2020. "Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar." *Fondatia* 4(1): 150–57. doi:10.36088/fondatia.v4i1.467.
- Fitriani, Desnita, and Dinie Anggraenie Dewi. 2021. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter." *Jurnal Kewarganegaraan* 5(2): 489–99. doi:10.31316/jk.v5i2.1840.
- Gustaman, Randy Fadillah, Kosasih Adi Saputra², Iwan Ridwan Paturochman, and Budi Sirait Chrismanto. 2023. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT PADA MATA PELAJARAN PPKN DI JENJANG PENDIDIKAN DASAR." 1(4): 176–85.
- Harsiwi, N E, A A Siswoyo, and ... 2023. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Kontekstual Terintegrasi Potensi Lokal Wisata Laut." *Jurnal Ibriez: Jurnal ...* 8. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/313>
- Ikhbal, M, and Hari Antoni Musril. 2020. "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android." *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management* 5(1): 15. doi:10.51211/imbi.v5i1.1411.
- Lisnawati, Ai, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. 2022. "Penerapan Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6(1): 652–56. doi:10.33487/edumaspul.v6i1.3206.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2(3): 418–30. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Nuriyanti, Rofikha, and Linda Kurnia Supraptiningsih. 2019. "Validasi Media Pembelajaran" 06(02): 52–58.
- Rahayu, Bening Mujiанти, Jhon Pahamzah, and Asep Muhyidin. 2024. "Dampak Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pemahaman Pendidikan Kewarganegaraan Siswa." *Educatio* 19(1): 111–14. doi:10.29408/edc.v19i1.24539.
- Rahayu, Komang Novita Sri. 2021.

“Sinergi Pendidikan
Menyongsong Masa Depan
Indonesia Di Era Society 5.0.”
Edukasi: Jurnal Pendidikan
Dasar 2(1): 87–100.

PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL DAN LITERASI
BUDAYA
KEWARGANEGARAAN.” 09.

Rodenayana, Evelin, Dyah
Worowirastri Ekowati, and Pipit
Pudji Astutik. 2023.
“Meningkatkan Prestasi
Pendidikan Pancasila Melalui
Media Microsite Dengan
Penerapan Model
Pembelajaran.” *Pendas : Jurnal*
Ilmiah Pendidikan Dasar 8(1):
703–11.
doi:10.23969/jp.v8i1.7622.

Tiningrum, Atna, Oktaviani Adhi
Suciptaningsih, and Riska
Pristiani. 2025. “Microsite s . Id
Sebagai Media Inovatif Dalam
Pengembangan Bahan Ajar
Pendidikan Pancasila Dengan
Model ADDIE.” 8: 5081–87.

Tristaningrat, Made Adi Nugraha, and
Komang Trisna Mahartini. 2023.
“Tren Penggunaan Media
Pembelajaran Pada Jenjang
Sekolah Dasar.” *Edukasi: Jurnal*
Pendidikan Dasar 4(1): 51.
doi:10.55115/edukasi.v4i1.2756.

Widyana, Septi, Arhan Asyraf, and
Imroatun Fithri. 2024. “Peran
Teknologi Dan Media Media
Pembelajaran Bagi Siswa Dalam
Pembelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan.” *De Cive :
Jurnal Penelitian Pendidikan*
Pancasila dan Kewarganegaraan
4(6): 190–94.
doi:10.56393/decive.v4i6.2186.

Zahroq, Erma Laelatul, and Oktaviani
Adhi Suciptaningsih. 2024.
“IMPLEMENTASI PROBLEM
BASE LEARNING BERBANTU
MICROSITE S.ID PADA