

Pengembangan Media *E-book* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Marshelino Stevano¹, Moh. Fathurrahman²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

¹Nenostevano44@students.unnes.ac.id, ²fathurrahman@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to develop an interactive E-book learning media on Indonesian cultural diversity material in Pancasila Education learning and to determine the feasibility and effectiveness of the developed media. The media was developed through the ADDIE framework consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Fifth-grade primary school pupils served as the research subjects. Observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome exams in the form of pretests and posttests were among the methods used to gather data. The collected data were processed through quantitative and qualitative descriptive analysis. The findings revealed that the interactive E-book media obtained a very feasible category based on material expert and media expert validation. Students' pretest and posttest scores differed significantly, as indicated by the paired sample t-test's significance value of <0.001 . Furthermore, the average result for the moderate category on the N-Gain test was 0.6149. Therefore, the interactive E-book media is capable of enhancing students' learning achievement in Pancasila Education on Indonesian cultural diversity material.

Keywords: *Interactive E-book, Pancasila Education, Cultural diversity*

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk mendukung media pembelajaran *E-book* interaktif materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta mengetahui kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Model *ADDIE* (analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi) digunakan selama proses pengembangan, dan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V sekolah dasar. Setelah data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan *pre-test* dan *post-test*, analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dilakukan. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media *E-book* interaktif tergolong dalam kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Pengujian *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi $<0,001$ sehingga ditemukan perubahan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Selain itu, perhitungan *N-Gain* menghasilkan nilai rata-rata 0,6149 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media *E-book* interaktif mampu mendukung peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: *E-book* interaktif, Pendidikan Pancasila, Keragaman budaya

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar harus efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi (Suroto 2024). Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media yang membangun kondisi belajar aktif dan bermakna bagi peserta didik (Aminah, Hairida, dan Hartoyo 2022). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi sekaligus mendorong motivasi dan peningkatan hasil belajar (Maula dkk. 2024). Menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu mempermudah pemahaman konsep pembelajaran secara nyata dan lebih menarik (Suruambo 2025).

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan

komunikatif (Arya Saleh Hasibuan 2025). Pemanfaatan teknologi pendidikan juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran inovatif (Ananda dkk. 2025). Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan penyampaian informasi yang lebih mudah dan efektif (Wibawa 2024). Penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan peserta didik tetap terlibat selama pembelajaran (Reinita dan Sespen 2024). Peserta didik sekolah dasar perlu media visual dan interaktif supaya materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena mereka di tahap operasional konkret (Handayani dan Haryati 2024).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman budaya Indonesia menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkuat rasa persatuan dan cinta tanah air pada peserta didik (Azzahra 2023). Akan tetapi, kegiatan pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi kurang terlibat dan mudah merasa jenuh. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman dalam materi keragaman budaya Indonesia masih sedikit (Mutia dkk. 2025). Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, terutama dalam menanamkan sikap toleransi, gotong royong, dan cinta tanah air sejak sekolah dasar (Salim, 2025). Materi keragaman budaya

Indonesia juga penting diajarkan untuk memperkuat identitas nasional serta sikap menghargai perbedaan budaya dalam kehidupan bermasyarakat (Syukur dkk. 2025)

Hasil observasi serta wawancara bersama guru kelas SDN Mlatiharjo 02 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum interaktif, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami hambatan saat memahami materi akibatnya hasil belajar peserta didik belum memenuhi target pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual sekaligus meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Nadia dan Andaryani 2026).

Menggunakan media yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam pelajaran dan kesulitan memahami materi (Sari, 2024). Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif agar pembelajaran peserta didik sekolah dasar menjadi lebih bermakna (Andes, Hanifah, dan Syahid 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar ialah *E-book* interaktif (Lestari dan Karolina 2024). *E-book* interaktif adalah media digital berbentuk buku elektronik yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, serta berbagai fitur interaktif lainnya

sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Prabowo 2024). Selain itu, penggunaan media berbasis digital terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar (Sabihusni dan Helsa 2025).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar (Whindayati, Fauziah, dan Fatimah 2025). Media pembelajaran berbasis digital membuat peserta didik lebih paham karena menyajikan visual dan audio yang lebih inovatif dibandingkan pembelajaran konvensional (Chafshah, Pahrudin, dan Jatmiko 2024). Penerapan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memperkuat kemampuan literasi digital peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Sari, et al., 2025).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa alat pembelajaran berbasis buku dapat bermanfaat. Penelitian Putri (2025) menunjukkan bahwa *E-book* memperoleh validasi ahli media sebesar 95% dan ahli materi sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. Sejalan dengan hasil yang di teliti Noviasari et al (2024) e-modul berbasis ADDIE memperoleh validasi ahli 82,17% & respon peserta didik sebesar 86,5% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *E-book* interaktif keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila serta mengetahui kelayakan dan efektivitas media yang dibuat berdasarkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* model *ADDIE* yang tahapannya *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono 2023). Melakukan penelitian bulan Maret-Mei melibatkan peserta didik kelas V SDN Mlatiharjo 02 menjadi subjek penelitian. Keputusan untuk menggunakan model *ADDIE* didasarkan pada langkah-langkah yang sistematis dan mudah diterapkan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Tahap *analysis* menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan media pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V sekolah dasar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 6 peserta didik, sedangkan skala besar seluruh peserta didik kelas V. Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar pre- dan posttest. Melakukan analisis data melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tahap merancang isi materi, tampilan visual, serta komponen interaktif pada media *E-Book*. Pada tahap *development*, peneliti melakukan pengembangan

produk media dan melakukan validasi kepada ahli media serta ahli materi. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Tahap *evaluation* mengetahui kelayakan dan keefektifan media dari hasil validasi, respon peserta didik, dan hasil belajar.

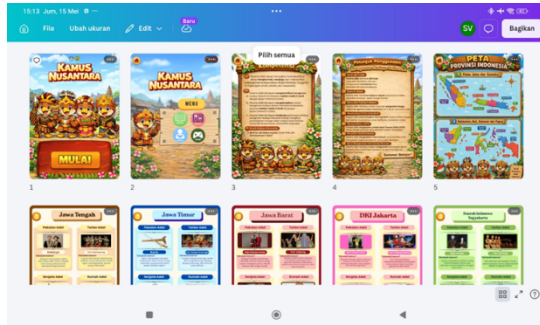
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *E-Book* interaktif untuk peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Proses pengembangan media menerapkan model *ADDIE*. Pada tahap *analysis*, hasil observasi serta wawancara bersama guru kelas menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum inovatif dan interaktif, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Kondisi ini menyebabkan peserta didik tidak tertarik dengan materi dan tidak memahaminya dengan baik. Akibatnya, media pembelajaran visual diperlukan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Untuk menyelesaikan tahap *design*, aplikasi Canva digunakan untuk membuat media *E-Book* interaktif yang disesuaikan dengan siswa di sekolah dasar. Media ini menggabungkan materi tentang keragaman budaya Indonesia dengan gambar, video pembelajaran, latihan soal, dan aktivitas interaktif untuk

membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menarik.

Gambar 1. Desain Media E-Book Interaktif



Pada tahap *development*, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan media *E-Book* interaktif sangat layak digunakan dengan persentase 91% dari ahli materi (51/56) dan 95% dari ahli media (57/60). Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil (6 peserta didik) dan skala besar (28 peserta didik) dengan pemberian pretest sebelum dan posttest setelah penggunaan media *E-Book* interaktif.

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data pretest dan posttest dikarenakan jumlah sampel < 50 peserta didik.

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,167	6	,200 [*]	,960	6	,817
Posttest	,359	6	,015	,823	6	,094

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data pada skala kecil menunjukkan distribusi normal, dengan nilai signifikansi pretest 0,817 dan nilai signifikansi posttest 0,094.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Skala Kecil

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,114	28	,200 [*]	,953	28	,241
Posttest	,163	28	,056	,934	28	,079

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas memperlihatkan data berdistribusi normal pada skala besar, dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,241 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,079 (>0,05).

Gambar 1. Hasil Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Test											
				Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.667	3.933	1.606	-28.794	-20.539	-15.363	5	<.001		

Hasil *paired sample t-test* pada uji coba skala kecil memperlihatkan nilai signifikansi sebesar <0,001 atau <0,05.

Gambar 2. Hasil Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Test												
		Mean		Std. Deviation		Std. Error Mean		95% Confidence Interval of the Difference		t		Sig. (2-tailed)
								Lower		Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-24,714	2,447	,463		-25,663	-23,765	-53,436			27	<,001

Hasil *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi

$<0,001$ ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media *E-Book* interaktif.

Hasil analisis *N-Gain* pada uji coba skala kecil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5852 atau 58,522% dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *E-Book* interaktif cukup efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia.

Gambar 3. Hasil Uji *N-Gain*

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata skor *N-Gain* pada uji coba skala besar sebesar 0,6149 atau 61,495%. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai tersebut termasuk kategori sedang. Temuan tersebut membuktikan bahwa media *E-Book* interaktif tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

Gambar 4. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	28	,45	,86	,6149	,12021
NGAIN_PERSEN	28	45,45	85,71	61,4950	12,02078
Valid N (listwise)	28				

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media *E-Book* interaktif memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dibuktikan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 51 dari 56 dengan persentase sebesar 91%, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 57 dari 60 atau sebesar 95%. Data tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia. Sebelum pengujian hipotesis

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	6	,45	,86	,5852	,15518
NGAIN_PERSEN	6	45,45	85,71	58,5220	15,51781
Valid N (listwise)	6				

ddilaksanakan, uji normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk agar mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji coba skala besar memperlihatkan nilai signifikansi pretest 0,241 dan posttest 0,079, uji coba skala kecil menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,817 dan posttest sebesar 0,094. Oleh karena itu, data penelitian dianggap berdistribusi normal dan layak untuk uji parametrik.

Meningkatnya hasil belajar peserta didik membuktikan bahwa media *E-Book* interaktif efektif dipakai

dalam pembelajaran. Hasil uji coba paired sample t-test pada uji coba skala kecil dan skala besar menunjukkan bahwa nilai pre-posttest peserta didik berbeda secara signifikan setelah penggunaan media. Pada kedua uji coba diperoleh nilai signifikansi $<0,001$ atau lebih kecil dari 0,05, sehingga media E-Book interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil analisis N-Gain pada uji coba skala kecil memperoleh rata-rata sebesar 0,5852 atau 58,52%, sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6149 atau 61,49%.

Berdasarkan interpretasi N-Gain, kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media E-Book interaktif cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Kebaruan dalam penelitian ini terdapat pada pengembangan media E-Book interaktif yang memadukan materi pembelajaran, gambar, video, latihan soal, dan aktivitas digital interaktif dalam satu media pembelajaran berbasis teknologi. Media pengembangan ini tidak hanya digunakan sebagai sarana belajar digital, melainkan juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi, uji normalitas, uji efektivitas, dan respon peserta didik selama pembelajaran, media E-Book interaktif dinilai layak sekaligus efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

D. Kesimpulan dan Saran

Simpulan

Media E-Book interaktif pada materi keragaman budaya Indonesia telah berhasil dikembangkan dengan model ADDIE dan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Pemanfaatan media E-Book interaktif terbukti mampu

meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji paired sample t-test dan N-Gain. Dengan demikian, media E-Book interaktif dapat digunakan alternatif media pembelajaran sekolah dasar.

Saran

Guru disarankan menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *E-Book* interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *E-Book* dengan materi yang lebih luas dan fitur lebih variatif agar pembelajaran menjadi semakin menarik dan efektif.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas, peserta didik SDN Mlatiharjo 02, dosen pembimbing, dan segenap pihak yang sudah terlibat pada penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Aminah, Hairida Hairida, dan Agung Hartoyo. 2022. "Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5):8349–58. doi:10.31004/basicedu.v6i5.3791.
- Ananda, Rizki, Paramitha Andini, Rindu Iladini Fitri, Anjli Rahmadani, dan Ajeng Dwi Meilani. 2025. "TANTANGAN PENDIDIKAN DASAR DI MASA DEPAN: INTEGRASI TEKNOLOGI, KURIKULUM ADAPTIF, DAN PERAN GURU DALAM ERA GLOBAL." 10.
- Andes, Delusi, Nurdinah Hanifah, dan Aah Ahmad Syahid. 2024. "Pengembangan Media Voice E-book sebagai Upaya Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(2):540–47. doi:10.51169/ideguru.v9i2.902.
- Arya Saleh Hasibuan, Dzakia Putri Masril. 2025. "Education Toward the 21st Century: Preparing an Intelligent and Adaptive Generation." doi:10.5281/ZENODO.17788918.
- Azzahra, Cindy. 2023. "Penerapan Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa dalam Pendidikan Kewarganegaraan." 7.
- Chafshah, Nadhifa Arufah, Agus Pahrudin, dan Agus Jatmiko. 2024. "INTEGRASI TEKNOLOGI DAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 DI PENDIDIKAN DASAR." 09.
- Handayani, Fajar Anisa, dan Titik Haryati. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):809–15. doi:10.29303/jipp.v9i2.2180.

- Lestari, Utari Hesti, dan Venny Karolina. 2024. "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android Pada Pelatihan TIK Di BLK Sambas."
- Maula, Minnatul, Budi Febriyanto, Yuyu Yuliati, dan Rabeka Putri Aini. 2024. "Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10(1):539–45. doi:10.51169/ideguru.v10i1.1455.
- Mutia, Nasya, Talitha Najmilah Zahra Sismia, Kannaya Rizqi Ramadhani, dan Azzahra Suryapuspita. 2025. "Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital." 04(02).
- Nadia, Amalia Salma, dan Eka Titi Andaryani. 2026. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Paedagogie* 21(1):573–78. doi:10.31603/paedagogie.v21i1.16216.
- Noviasari, Dina, Fatkul Anam, dan Enok Fitriyah. 2024. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Kuartet pada Materi Penerapan Sila-sila dalam Pancasila Kelas V SDN Pakis V Surabaya." 1:115–21.
- Prabowo, Gandung Adi. 2024. "PENGEMBANGAN EBOOK BERBASIS MULTIMEDIA INTERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR."
- Putri, Dyah Laksmi. 2025. "PENGEMBANGAN E-BOOK 'PUSTAKA SANDYA BUDAYA' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR."
- Reinita, Reinita, dan Ainila Pradi Sespren. 2024. "Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10(1):534–38. doi:10.51169/ideguru.v10i1.1379.
- Sabihusni, Raysa, dan Yullys Helsa. 2025. "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." 15(2).
- Salim, Lala. 2025. "PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL PADA SISWA KELAS V Studi Kualitatif di SD Islam Dian Didaktika."
- Sari, Lavenia Permata. 2024. "PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR." 10.
- Sari, Suci Mega Dian, Mulyasaroh, dan Sholeh Hidayat. 2025. "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI PADA KURIKULUM MERDEKA." 10.

- Sugiyono. 2023. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D*. Vol. 11. disunting oleh Sutopo. Bandung: PENERBIT ALFABETA BANDUNG.
- Suroto, Suroto. 2024. “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah.” *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(1):1–9. doi:10.47498/ihtirafiah.v4i1.3067.
- Suruambo, Juharmin. 2025. “Studi Kasus Implementasi E-Book Interaktif sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca di Sekolah Dasar.” *Tarunateach: Journal of Elementary School* 3(2):93–104. doi:10.54298/tarunateach.v3i2.646.
- Syukur, Ahmad, Siti Musyarofah Nur Halimah, Lu’luul Maknun, Santoso, dan Wawan Shokib Rondli. 2025. “PENANAMAN NILAI PANCASILA DALAM MUATAN PPKN SEKOLAH DASARUNTUK MENGHADAPI ERA GLOBALISASI DIGITAL.”
- Whindayati, Ari, Rosynanda Nur Fauziah, dan Siti Fatimah. 2025. “240 PENGUATAN KOMPETENSI ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: TANTANGAN DAN STRATEGI PENDIDIK INDONESIA.” 10.
- Wibawa, Sutrisna. 2024. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD.” 09.