

**PENGEMBANGAN E-FLASHCARD MATERI PANCASILA DALAM
KEHIDUPANKU KELAS V SEKOLAH DASAR**

Siti Nurhaliza¹, Sukirno², Inge Ayudia³

¹²³PGSD FKIP Universitas Samudra

[1sitinurhaliza7672@gmail.com](mailto:sitinurhaliza7672@gmail.com), [2sukirno@unsam.ac.id](mailto:sukirno@unsam.ac.id), [3ingeayudia@unsam.ac.id](mailto:ingeayudia@unsam.ac.id)

ABSTRACT

The background of this research found that the use of interactive digital learning media in Pancasila Education learning is still not varied, the role of students is still as recipients of information and learning is still teacher-centered so that student involvement in the learning process is not optimal. This study aims to determine the feasibility of e-flashcard learning media in Pancasila Education learning on the Pancasila in My Life material. This research was conducted at Gampong Teungoh Elementary School. The subject of this research is a type of research and development, namely Research and Development (R&D). The research design used in this study consists of 5 stages, namely the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The data collection technique used a Likert scale. The data collection instrument used a validation questionnaire from material experts, media experts, language experts, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The data analysis techniques used in this study were qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the research obtained from the e-flashcard learning media obtained an assessment of 93.33% from material experts with the category "very valid", 98.57% from media experts with the category "very valid", 92.72% from language experts with the category "very valid". The level of practicality in using the e-flashcard learning media received an assessment from the teacher response questionnaire of 87.5% with the category "very practical", 87% from student response questionnaires with the category "very practical". So the e-flashcard media for the Pancasila in My Life material is suitable for use as a learning medium because it meets the valid and practical criteria. Therefore, this media can be used by teachers as an alternative learning media for Pancasila Education and can be further developed with more interactive features in subsequent research.

Keywords: *E-flashcard, Pancasila Education, Learning Media*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum bervariasi, peran peserta didik masih sebagai penerima informasi dan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered) sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-flashcard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Kehidupanku. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gampong Teungoh. Subjek penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yaitu Research and Development (R&D). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan skala likert. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari media pembelajaran e-flashcard didapatkan penilaian ahli materi 93,33% dengan kategori “sangat valid”, ahli media 98,57% dengan kategori “sangat valid”, ahli bahasa 92,72% dengan kategori “sangat valid”. Tingkat kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran e-flashcard mendapatkan penilaian dari angket respon guru 87,5% dengan kategori “sangat praktis”, angket respon peserta didik 87% dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga media e-flashcard materi Pancasila dalam Kehidupanku layak digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi kriteria valid dan praktis. Oleh karena itu, media ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur yang lebih interaktif pada penelitian berikutnya.

Kata Kunci: E-flashcard, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan kegiatan pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013).

Sekolah Dasar sebagai Lembaga Pendidikan formal yang merupakan gerbang awal dalam mengembangkan berbagai aspek dalam diri peserta didik, baik dalam aspek sikap, pengetahuan maupun

keterampilan. Pendidikan dasar merupakan akar dalam pembentukan kepribadian dan karakter peserta didik karena dipandang sebagai tahap dasar untuk memelihara dan membentuk karakter peserta didik (Diah Pebriyanti & Irwan Badilla, 2023). Adapun tujuan dari penguatan karakter pada sekolah dasar berupaya untuk membentuk serta mengembangkan karakter peserta didik agar dapat menghayati dan mengamalkan nilai-nilai luhur berdasarkan ajaran agama dan setiap butir Pancasila (Pentianasari et al., 2022).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bagian terpenting yang harus ada dalam sistem Pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (Tahir, 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik agar dapat memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan negara. Melalui materi Pancasila dalam kehidupanku, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami sekumpulan isi sila-sila dalam pancasila semata, tetapi juga mampu menginternalisasikan dan

mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Wislita & Ramadan, 2023).

Secara ideal, pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku dilaksanakan secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (student centered learning), hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran pendidikan Pancasila, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara kontekstual yaitu dengan mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya memberikan peluang bagi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, berdiskusi, serta mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Wayan et al., 2025).

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini, tantangan yang dihadapi peserta didik semakin kompleks hal ini terjadi karena pentingnya untuk menintegrasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan keterampilan abad 21 yang

disebut keterampilan 4C (*Critical thinking and problem solving, collaborative, creativity and communication*) yang menjadi sangat selaras dalam konteks Pendidikan Pancasila saat ini dimana peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat (Rianti & Setiawan, 2024).

Idealnya kegiatan belajar mengajar harusnya dapat berkolaborasi dengan memanfaatkan teknologi guna menciptakan suasana lingkungan pembelajaran yang interaktif serta relevan dengan kondisi sekarang ini yaitu pembelajaran yang mengedepankan keterampilan tersebut membantu peserta didik untuk menjadi individu yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui diskusi, proyek kolaboratif, peserta didik dapat belajar untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi masalah sosial yang ada di masyarakat (Jamil & Murniati, 2025).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara di SDN Gampong Teungoh kelas V, peneliti menemukan

bahwa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pemanfaatan media digital masih belum bervariasi. Terutama dalam bentuk media yang bersifat interaktif yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Akibatnya peran peserta didik masih sebagai penerima informasi dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan menjadikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya sebagai hafalan. Padahal tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter dan kemampuan peserta didik memahami, mengidentifikasi serta meneladani nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian diatas yang ditemukan peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadi individu yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. E-flashcard adalah pembelajaran berbasis

teknologi yang memberikan informasi yang berisi pengetahuan melalui gambar dan suara yang dapat menunjang pemahaman peserta didik (Cleveresty & Afrina, 2022). Dilihat dari aspek tampilan media e-flashcard memuat gambar, teks, dan lembar kerja sehingga mampu menarik perhatian peserta didik (Lastari et al., 2022). E-flashcard memiliki keunggulan dimana media ini cocok digunakan semua jenjang pendidikan, mudah diakses tanpa perlu memasukkan aplikasi apapun, serta materi yang disajikan dimuat secara singkat sehingga mudah untuk diingat (Putri & Setiawan, 2021).

Selain sebagai kegiatan penelitian, pengembangan e-flashcard ini juga dapat dilihat sebagai bentuk pengabdian dalam bidang Pendidikan. Pengabdian ini dilakukan dengan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Gampong Teungoh yang berlokasi di Kecamatan Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh, dengan sasaran kelas V dan guru kelas. Melalui kegiatan ini, peneliti tidak hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran,

tetapi juga membantu guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran e-flashcard yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Pancasila dalam kehidupanku. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang inovatif diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media e-flashcard materi Pancasila dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan praktikalitas media yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Model ini umumnya diterapkan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran yang berfokus pada kinerja. Tahapan dalam model ini mencakup *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Waruwu, 2024).

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara guru wali kelas V SDN Gampong Teungoh, serta analisis kurikulum yang digunakan. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, serta desain media menggunakan web canva, google gemini AI, gambar tokoh dengan web Wikimedia commons dan web scratch untuk menghasilkan kartu interaktif. Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidan media. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik

kelas V SDN Gampong Teungoh. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kepraktisan media e-flashcard yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Gampong Teungoh, sedangkan objek penelitian ini adalah e-flashcard materi Pancasila dalam Kehidupanku. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrument penelitian berupa lembar wawancara, serta angket validasi ahli dan praktisi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala likert untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran e-flashcard materi Pancasila dalam Kehidupanku kelas V sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan e-flashcard, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari proses pembelajaran di kelas V SDN Gampong Teungoh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas diperoleh bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila penggunaan media digital masih kurang bervariasi, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku siswa. Kemudian sesekali menayangkan video dari youtube sebagai selingan, penggunaan video masih bersifat spontan dan belum dirancang secara sistematis sesuai materi. Peserta didik hanya monoton tanpa ada aktivitas interaktif terhadap media pembelajaran. Padahal sekolah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di kelas seperti chromebook, proyektor, dan wifi. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu guru untuk menyediakan media pembelajaran digital yang interaktif. Sarana dan prasarana tersebut menjadi potensi yang sangat baik jika digunakan secara maksimal sehingga guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media digital interaktif dan media pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi.

Guru membutuhkan inovasi dalam membuat media pembelajaran digital pada perkembangan teknologi pada saat ini.

Hasil analisis ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ada dengan kebutuhan pembelajaran yang ideal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman sendiri serta memanfaatkan teknologi yang tersedia. E-flashcard dipilih sebagai solusi yang menyajikan penyampaian materi secara menarik dan interaktif.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini mulai menyusun konsep e-flashcard yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), pembuatan *storyboard*, serta desain tampilan e-flashcard.

Materi yang disusun difokuskan pada materi Pancasila dalam Kehidupan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. *Storyboard* dibuat sebagai panduan dalam menyusun alur isi e-flashcard, mulai dari tampilan

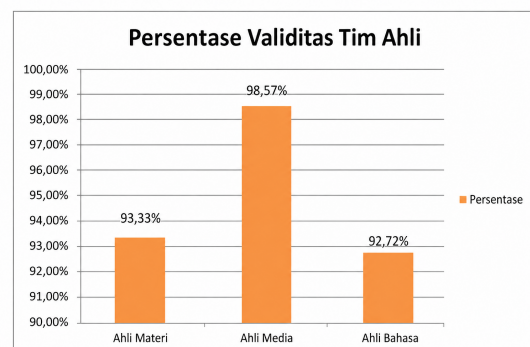
halaman utama, penyajian materi kartu, hingga ilustrasi studi kasus.

Desain media dibuat menggunakan website canva dengan mempertimbangkan ukuran kartu, aspek visual seperti warna, teks, dan tata letak. Selain itu, elemen-elemen desain gambar dibuat menggunakan website google gemini AI, tokoh perumusan Pancasila menggunakan website Wikimedia commons. Setelah desain selesai dibuat untuk membuat tampilan e-flashcard menjadi interaktif desain diunggah ke dalam website *scratch* menggunakan blok coding. Pembahasan pada tahap ini menunjukkan bahwa perancangan yang matang berpengaruh terhadap kualitas dari produk akhir yang dikembangkan.

Tahap Pengembangan(*Development*)

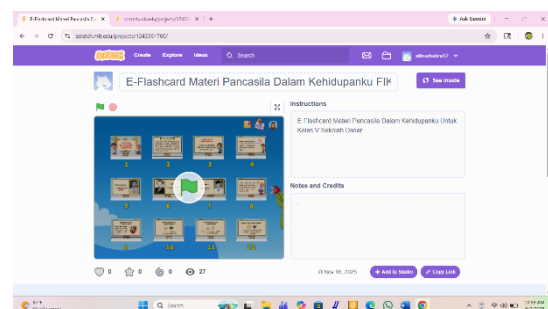
Pada tahap ini e-flashcard yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Validasi ahli dilakukan oleh tiga validator, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi dengan aspek yang dinilai meliputi aspek kurikulum, penyajian materi, ketepatan materi, dan visualisasi menunjukkan persentase sebesar 93,33% dengan kriteria sangat valid.

Hasil validasi ahli media dengan aspek yang dinilai meliputi aspek penyajian, desain, tampilan dan penggunaan memperoleh persentase sebesar 98,57% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa dengan aspek yang dinilai meliputi aspek lugas, komunikatif dan kaidah kebahasaan memperoleh persentase sebesar 92,72% dengan kriteria sangat valid.



Grafik 1. Hasil Validasi Ahli

Pembahasan dari hasil validasi ini menunjukkan bahwa e-flashcard yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan dari berbagai aspek. Nilai persentase yang tinggi menunjukkan bahwa e-flashcard sudah siap diuji coba pada peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Awal E-flashcard



Gambar 2. Barcode E-flashcard

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba e-flashcard kepada peserta didik kelas V SDN Gampong Teungoh. Uji cobaini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-flashcard dalam proses pembelajaran.

Hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat praktis. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat praktis.

No.	Jenis Angket	Persentase	Kriteria
1.	Angket Respon Guru	87,5%	Sangat Praktis
2.	Angket Respon Peserta Didik	87%	Sangat Praktis

Tabel 1. Praktikalitas

Pembahasan pada tahap ini menunjukkan bahwa e-flashcard tidak layak secara teori, tetapi juga praktis dalam penggunaannya di lapangan. Tingginya respon positif dari peserta didik dan guru menunjukkan bahwa e-flashcard ini mampu menjawab permasalahan yang sebelumnya terjadi.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai seluruh kualitas e-flahcard yang telah dikembangkan. Evaluasi bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil penggunaan media serta sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan media yang dikembangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-flashcard materi Pancasila dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar telah berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan pengembangan. Setiap tahapan dalam model ini memberikan kontribusi yang

sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-flashcard yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase 93,33%, ahli media sebesar 98,75%, ahli bahasa sebesar 92,72%. Selain itu, e-flashcard juga dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil respon peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 87% dan respon guru 87,5%.

Secara keseluruhan, e-flashcard yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis dalam penggunaannya di lapangan. Media e-flashcard ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri maupun pendukung pembelajaran di kelas.

Media ini dapat digunakan untuk memfasilitasi pemahaman materi Pancasila dalam Kehidupan kita secara lebih menarik dan interaktif, membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta

didik sehingga dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Cleveresty, T. B., & Afrina, U. (2022). Pengenalan Bahasa Mandarin Dengan Media E-Flashcard Quizlet Di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 522. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.38207>
- Diah Pebriyanti, & Irwan Badilla. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>
- Lastari, H. A., Destiniar, & Susanti Faipri Selegi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Terhadap Keterampilan Ber cerita Sejarah Lahirnya Pancasila Siswa Kelas V Sd. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 130–138. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10717>
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Putri, F. P., & Setiawan, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media e-Flashcard Terhadap

- Pengetahuan Siswa Mengenai Pencegahan Covid-19 Tahun 2021. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1), 153–159.
- Rianti, R., & Setiawan, A. (2024). Inovasi Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0. *Samarinda International Journal of Islamic Studies*, 1(1), 45–65. <https://doi.org/10.21093/sijis.v1i1.xxxx>
- Tahir, M. (2022). Tahir, Muh. “Pengembangan modul pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan terintegrasi islam pada madrasah aliyah swasta di kota batam.” . *PhD Diss., Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/59621>
- Wayan, N., Ari, M., Sanjaya, D. B., & Swastika, N. (2025). *Pembelajaran PKN Berbasis Pendekatan Konstruktivistik sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Nilai-Nilai Moral PKN*. 9(4), 670–677.
- Wislita, W., & Ramadan, Z. H. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 579–587. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69683>