

**PENGEMBANGAN *ELECTRONIC MODULE (E-MODULE)*
BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI MI AL QUR'AN
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

MOCH. MUCHLIS ZAMZAMI

NPM. 22101013032



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2025**



**PENGEMBANGAN *ELECTRONIC MODULE (E-MODULE)*
BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI MI AL QUR'AN
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**OLEH:
MOCH. MUCHLIS ZAMZAMI
NPM: 22101013032**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2025**

ABSTRAK

Zamzami, Moch Muchlis. *Pengembangan Electronic Module (E-Module) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Al Qur'an Singosari Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Bagus Cahyanto, M.Pd. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I

Kata Kunci : Pengembangan, *E-Module*, *Google Sites*, Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan. Di tengah arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan memanfaatkan media digital guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MI Al-Qur'an Singosari Malang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti LKPD dan LKS. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang mendukung pembelajaran digital. Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan visual, audio, serta video interaktif.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa *e-module* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV. Dengan adanya *e-module* ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menarik, sekaligus mendukung integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar di madrasah.

Google sites dipilih karena memiliki antarmuka yang sederhana, mudah digunakan, dapat diakses melalui berbagai perangkat, serta terintegrasi dengan berbagai layanan *google* seperti *google docs*, *google forms*, dan *google drive*. Pengembangan *e-module* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan bagi siswa, serta mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada penguatan karakter dan literasi digital.

Metode yang digunakan pada penelitian adalah *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Tahapan penelitian Model ADDIE terdapat lima langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*) untuk mengamati kesenjangan dan menentukan kebutuhan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung (2) Perancangan (*Design*) yaitu tahap untuk memetakan kebutuhan yang akan dikembangkan seperti memilih materi, menentukan desain, dan model media pembelajaran, (3)

Pengembangan (*Develop*), tahap ini peneliti mulai melakukan produksi secara nyata sesuai rancangan produk yang telah dibuat, (4) Implementasi (*Implement*) adalah tahap untuk melakukan uji coba dan mengukur tingkat kemenarikan *e-module* yang telah dibuat, (5) Evaluasi (*Evaluate*) tahap terakhir adalah evaluasi dengan mengumpulkan seluruh data perbaikan dan melakukan penyempurnaan dari seluruh proses.

Hasil penelitian ditemukan bahwa *e-module* berbasis *google sites* dinilai positif berdasarkan uji kemenarikan dengan persentase sebesar 92%. Serta uji kepraktisan mendapatkan nilai sebesar 86% maka dari seluruh hasil tersebut dinyatakan bahwa *e-module* berbasis *google sites* menarik dan praktis menurut guru dan siswa.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat nilai-nilai dasar dan prinsip karakter bangsa yang dapat dipahami serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk individu yang berkarakter, menjunjung tinggi semangat persatuan, serta menjaga keutuhan bangsa, lingkungan sosial, dan alam sekitar. Oleh karena itu, kemajuan zaman serta perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) perlu diiringi dengan penguatan karakter, agar pembangunan bangsa dapat berlangsung secara harmonis tanpa menimbulkan hambatan atau persoalan sosial. (Sihombing & Lukitoyo, 2021).

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari perubahan kurikulum, yang berfungsi sebagai panduan dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Yulanda & Ramada, 2023). Salah satu kurikulum yang saat ini diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya kebebasan berpikir, kreativitas, dan kemandirian. Dalam kurikulum ini, guru memiliki peran sentral sebagai penggerak yang mampu memberikan dampak positif bagi peserta didik (Fauzi, 2022). Kurikulum Merdeka juga bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi seluruh pihak, termasuk guru, siswa, dan orang tua. Kurikulum ini berpusat pada pengembangan literasi serta pembentukan karakter yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan, seperti religiusitas, kejujuran, kerja keras, keadilan, disiplin, toleransi, tanggung jawab, cinta tanah air, kreativitas,

kemandirian, rasa ingin tahu, cinta damai, kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, serta semangat kebangsaan (Pangkey & Wongkar, 2024).

Perkembangan kurikulum Pendidikan Pancasila di Indonesia berlangsung secara dinamis, menyesuaikan dengan kebutuhan serta visi-misi pemerintah yang memengaruhi kebijakan pendidikan. Fondasi utama dalam pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila meliputi Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, politik, hukum, nilai, moral, kearifan lokal, dan kebinekaan dalam berkebudayaan (Yuniarto dkk., 2022). Sebagai mata pelajaran wajib di sekolah, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu mereka yang tahu, mau, dan sadar akan hak serta kewajibannya (Hermayanti dkk., 2023). Salah satu bentuk nyata penerapan nilai-nilai Pancasila adalah budaya gotong royong yang didasari oleh sila ketiga, yaitu Persatuan Indonesia. Nilai ini mendorong terciptanya kehidupan yang harmonis dan bersatu di tengah masyarakat yang beragam.

Dalam perkembangan pesat era digital saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan besar untuk merancang proses pembelajaran yang efisien sekaligus mampu menarik minat peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut adanya transformasi metode pembelajaran agar tetap relevan serta mampu mengimbangi kebutuhan peserta didik yang terus berkembang (Syabrina dkk., 2025). Pendidikan di era digital memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih cepat dan mudah karena teknologi telah diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dinamis, mendukung siswa dalam mengakses pengetahuan tanpa batasan ruang dan waktu (Muktamar dkk., 2023).

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Bahan ajar digital meliputi beragam media, seperti video, presentasi interaktif, animasi, permainan edukatif, serta platform belajar daring. Guna mewujudkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyentuh ranah afektif dan psikomotor, dibutuhkan sumber belajar yang memanfaatkan internet sebagai sarana yang mendorong partisipasi aktif dari peserta didik (Telaumbanua, 2019). Guru juga perlu mengkaji bahan ajar dan media pembelajaran yang unik agar peserta didik merasa tertarik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, memahami karakteristik setiap peserta didik juga penting dalam menentukan metode pembelajaran yang relevan di kelas.

Berdasarkan studi pendahuluan di MI Al Qur'an Singosari Malang melalui wawancara bersama Kepala Madrasah, beliau menjelaskan bahwa cita-citanya ialah menjadikan pembelajaran di sekolah berbasis digital, agar siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu mengenal dan menggunakan aplikasi atau *website* yang mendukung pembelajaran. Untuk mendukung hal ini, sekolah telah menyediakan laboratorium komputer yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, meskipun siswa dilarang membawa *gadget* karena berada dalam lingkungan pondok. Hal tersebut didukung berdasarkan dengan hasil wawancara dengan Bu Arisma Dia S.Pd, (6/12/2024) selaku pengajar Pendidikan Pancasila di kelas IV yang menunjukkan bahwa: (1) bahan ajar Pendidikan Pancasila yang digunakan masih terbatas, (2) fasilitas penunjang pembelajaran berbasis digital yang belum terlaksana, (3) media pembelajaran yang masih terbatas pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) saja.

Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun laboratorium komputer telah tersedia, pemanfaatannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu dioptimalkan agar sesuai dengan visi sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital. Pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila tingkat SD/MI harus didasarkan pada kebutuhan kurikulum, karakteristik siswa, pendekatan interaktif, relevansi dengan budaya lokal, serta pemanfaatan teknologi modern. Tujuannya adalah mencetak siswa yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual (Seftriyana, 2023).

Selain wawancara, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan untuk mengetahui preferensi bahan ajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV. Hasil menunjukkan siswa lebih mudah memahami materi melalui media visual, audio, dan video yang menarik, sementara penggunaan LKS atau metode konvensional sering menimbulkan kejenuhan (Adip, 2022). Bahan ajar digital diyakini dapat meningkatkan motivasi dan fleksibilitas belajar (Trinaldi dkk., 2022).

Dari hasil penyebaran angket terhadap 28 responden, 79% menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila, 54% mengaku kadang bosan, 46% sering menggunakan internet, dan 43% sangat menyukai pembelajaran berbasis digital. Sebagian besar (50%) menilai pembelajaran berbasis *google sites* lebih menyenangkan, dengan fitur yang diinginkan berupa video pembelajaran (79%), gambar atau ilustrasi menarik (71%), dan kuis interaktif (64%). Selain itu, 71% menyatakan siap menggunakan *e-module* berbasis *google sites* dan 54% menilai *e-module* ini sangat membantu pemahaman materi, sehingga diperlukan

pengembangan bahan ajar digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini bertujuan mengembangkan *electronic module (e-module)* berbasis *google sites*. Hal tersebut untuk memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Al Qur'an Singosari Malang. Pengembangan *e-module* berbasis *google sites* ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung siswa di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Ferismayati (dalam Aprianti, 2023) menyatakan bahwa *google sites* merupakan salah satu *platform* berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Di era saat ini, situs *web* telah menjadi media utama dalam mengakses informasi, sehingga *google sites* dinilai tepat untuk menunjang proses pembelajaran secara efektif.

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait pengembangan *e-module*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Aprilia (2024) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Module* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu dan penelitian oleh Susilawati dkk,. (2023) yang berjudul Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka. Meskipun penelitian tentang *e-module* terus berkembang, masih jarang ditemukan penelitian yang mengintegrasikan teknologi dalam pengembangannya, khususnya yang menggunakan *platform* berbasis *website* seperti *google sites*.

Google Sites memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya pilihan tepat untuk pengembangan *e-module* di kelas SD/MI. *Platform* ini mudah digunakan karena memiliki antar muka yang sederhana dan ramah pengguna, memungkinkan guru membuat *e-module* tanpa memerlukan keahlian pemrograman

(Pratomo, 2022). Selain itu, *e-module* berbasis *google sites* memiliki aksesibilitas tinggi, dapat diakses dari berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smartphone* tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.

Google sites merupakan *platform* yang terintegrasi dengan berbagai layanan *google workspace*, seperti *google docs*, *google forms*, dan *google drive*, yang memudahkan pengembangan, penyimpanan, dan pengelolaan bahan ajar digital secara efisien. Kemudahan ini memungkinkan guru untuk menyusun konten pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa (Said dkk., 2023). Selain itu, fitur kolaborasi *real-time* yang dimiliki *google sites* mendukung kerja sama antarpendidik dalam merancang dan memperbarui *e-module* secara fleksibel dan berkelanjutan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *google sites* menjadi bahan ajar yang potensial untuk menyajikan *e-module* yang lebih menarik dan relevan bagi siswa SD/MI.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan studi awal yang dilakukan di kelas IV MI Al-Qur'an Singosari Malang, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-module* berbasis *google sites* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan, kehadiran *e-module* ini dapat membuat pembelajaran lebih relevan dengan konteks nyata dan menarik bagi siswa, sekaligus mendorong integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di madrasah. Selain itu, pengembangan *e-module* ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan inovatif, sesuai dengan tuntutan dan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Bagaimanakah hasil pengembangan *e-module* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang?
2. Bagaimanakah hasil uji kevalidan, kemenarikan, dan kepraktisan *e-module* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

Dilihat dari penjelasan konteks permasalahan, maka tujuan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Menghasilkan produk *e-module* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang.
2. Menghasilkan produk yang teruji validitas, kemenarikan, dan kepraktisan *e-module* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan berupa *e-module* yang berbasis *google site*.

Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Materi ajar yang disajikan merupakan materi gotong royong.
2. Topik yang dibahas sesuai dengan kurikulum merdeka.
3. Bahan ajar dilengkapi dengan video dan evaluasi pembelajaran.
4. Google sites menampilkan:
 - a. Menu home.

- b. Menu tujuan, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.
- c. Menu video, berisi tentang pengertian dan cara sederhana untuk menggali materi gotong royong.
- d. Menu materi, berisi kajian yang akan dipelajari.
- e. Menu kuis, yang berisi latihan soal untuk mengetahui pemahaman konsep terhadap materi yang telah dipelajari.
- f. Menu profil pengembang, yang berisi biodata singkat pengembang media pembelajaran.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *e-module* Pendidikan Pancasila berbasis *google sites* ini penting dilakukan karena dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. *E-module* yang interaktif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mempermudah pemahaman terhadap nilai-nilai gotong royong yang menjadi bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pengembangan ini menjadi solusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan di era digital.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan *e-module* berbasis *google sites* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Al Qur'an Singosari Malang memiliki beberapa asumsi, yaitu:

- a. *E-module* berbasis *google sites* adalah bahan ajar yang menarik karena tidak hanya berisi materi dalam bentuk teks dan gambar, melainkan dilengkapi pula dengan animasi dan audio.
- b. *E-module* berbasis *google sites* mudah untuk diakses karena disajikan dalam *platform digital*.
- c. *E-module* berbasis *google sites* bisa di akses secara mudah tanpa terbatas tempat dan waktu selama ada koneksi internet.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-module* berbasis *google sites* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Al Qur'an Singosari Malang memiliki beberapa asumsi, yaitu:

- a. Pengembangan *e-module* berbasis *google sites* ini hanya mencakup materi gotong royong.
- b. Subjek penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.
- c. Produk *e-module* ini hanya dikembangkan menggunakan *google sites* dan layanan pendukung *google workspace*, sehingga efektivitasnya belum luas dibandingkan dengan *platform* pembelajaran digital lainnya.

G. Definisi Oprasional

Sebagai bentuk pencegahan salah tafsir pada judul penelitian, peneliti akan memaparkan definisi operasional untuk kajian tersebut antara lain:

1. *E-Module*

E-module adalah modul pembelajaran elektronik yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. *E-module* biasanya disusun dalam bentuk

digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.

2. *Google Sites*

Google Sites merupakan sebuah *platform* dari *google* yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat situs *web* secara mudah tanpa memerlukan keterampilan pengkodean atau desain *web* yang mendalam.

3. Pendidikan *Pancasila*

Pada penelitian pengembangan ini, berfokus pada materi pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila tentang materi “Gotong Royong”

H. Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan penelitian lebih terstruktur dalam melaksanakan penelitian, maka peneliti mencantumkan penjelasan sistematika pembahasan pada setiap bab penelitian ini, secara spesifik sebagai berikut:

1. BAB I

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang memuat dasar atau alasan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini. Dalam bab ini, peneliti menjabarkan latar belakang masalah, perumusan masalah, serta tujuan dari penelitian. Selain itu, turut disampaikan asumsi dalam pengembangan, batasan atau lingkup penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, definisi operasional, hingga sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisikan teori tentang bahan ajar, modul, *e-module*, dan pendidikan pancasila. Peneliti juga menuliskan kerangka berfikir dari penelitian.

3. BAB III

Bab III memuat penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan, mencakup jenis penelitian, model pengembangan yang diterapkan oleh peneliti, serta tahapan-tahapan yang meliputi prosedur pelaksanaan, uji coba produk, hingga teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

4. BAB IV

Bab IV merupakan bab yang memuat hasil pengembangan dan pembahasan. Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil pengembangan serta analisis data hasil penelitian.

5. BAB V

Bab V adalah bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran. Peneliti akan menjabarkan kesimpulan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan dan saran sebagai bentuk evaluasi pemakaian *e-module* berbasis *google site*.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Kajian produk yang telah direvisi terdiri atas dua bagian utama, yaitu hasil pengembangan dan hasil kevalidan. Hasil kevalidan mencakup tiga bagian penting, yakni kevalidan produk, kemenarikan produk, dan kepraktisan produk. Berikut ini disajikan kajian produk setelah melalui proses revisi oleh peneliti.

1. Hasil Pengembangan *E-Module* Berbasis *Google Sites*

Hasil pengembangan produk dalam penelitian ini berupa *e-module* berbasis *google sites* pada materi gotong royong di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang. Pengembangan *e-module* ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan, di mana bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada LKPD dan LKS, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa keterbatasan bahan ajar yang digunakan selama ini menjadi salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan LKS sebagai sumber utama, sedangkan peserta didik membutuhkan variasi bahan ajar yang lebih interaktif dan inovatif agar dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih optimal (Hariyati & Rachmadyanti, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan *e-module* berbasis *google sites* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE

yang meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2019). Pemilihan google sites sebagai platform pengembangan didasarkan pada kemudahan akses, fleksibilitas, serta kemampuannya mengintegrasikan berbagai visualisasi pembelajaran yang mendukung proses belajar mandiri peserta didik (Ghozali, dkk., 2024)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun materi *e-module* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kurikulum merdeka. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen validasi untuk diuji oleh ahli desain dan ahli materi. Setelah tahap perancangan selesai, pengembangan *e-module* dilakukan dengan menyusun tujuh halaman, yaitu: 1) Beranda, 2) Petunjuk Penggunaan, 3) Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, 4) Materi, 5) Video Pembelajaran, 6) Kuis, dan 7) Profil Pengembang.

Desain tampilan *e-module* dibuat menggunakan aplikasi canva guna menghasilkan tampilan visual yang menarik, estetis, dan ramah bagi peserta didik sekolah dasar. Visualisasi yang menarik dalam bahan ajar terbukti mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Permana, dkk., 2024) Pada halaman video pembelajaran, peneliti menyematkan video dari kanal youtube yang relevan dengan materi yang diajarkan, sedangkan pada bagian quiz, peneliti menyusun soal dalam bentuk *google form* agar memudahkan akses dan pengisian oleh peserta didik.

2. Hasil Kevalidan, Kemenarikan, dan Kepraktisan *E-Module* Berbasis *Google Sites*

a. Hasil Kevalidan Produk

Setelah *e-module* selesai dikembangkan, peneliti melakukan validasi oleh ahli desain untuk mengetahui kelayakan dari segi tampilan dan teknis penggunaannya. Validasi dilakukan oleh dosen ahli teknologi pembelajaran dengan menilai empat aspek utama, yaitu tampilan, navigasi, kepraktisan, dan keterterapan. Penilaian dilakukan menggunakan angket yang telah disesuaikan dengan kriteria media pembelajaran digital.

Hasil validasi menunjukkan bahwa pada aspek tampilan dan navigasi, masing-masing memperoleh skor 11 dari 15 atau sebesar 73%, yang menunjukkan keduanya cukup baik, meskipun tampilan masih bisa dibuat lebih menarik. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2021) yang menyebutkan bahwa tampilan dan navigasi berpengaruh terhadap kenyamanan belajar siswa.

Pada aspek kepraktisan, skor yang diperoleh sebesar 80%, menunjukkan bahwa *e-module* mudah digunakan oleh guru dan siswa. Namun, pada aspek keterterapan, hanya memperoleh 60%, yang berarti produk masih perlu perbaikan agar lebih sesuai digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2022) yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang baik harus praktis dan mudah diterapkan.

Jika diakumulasikan dari keseluruhan aspek, diperoleh persentase rata-rata sebesar 67%, yang termasuk dalam kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa dari sudut pandang ahli desain, *e-module* berbasis *google sites* yang

dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan pada aspek keterterapan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan yang perlu diperbaiki, antara lain pengembangan visualisasi agar tampilan lebih menarik, penambahan variasi soal, serta pengembangan kuis tidak hanya berbentuk pilihan ganda tetapi juga melibatkan bentuk soal lainnya seperti isian singkat atau uraian. Penambahan variasi soal dalam *e-module* berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik (Permana, dkk., 2024).

Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh seorang dosen yang ahli di bidangnya. Hasil penilaian menunjukkan bahwa *e-module* memperoleh skor kelayakan sebesar 83%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Penilaian ini mencakup lima aspek penting, yaitu kesesuaian CP dan TP, kesesuaian materi, kesesuaian referensi, keterbacaan, dan evaluasi.

Pada aspek kesesuaian CP dan TP, diperoleh skor 9 dari 10 atau 90%, yang menunjukkan bahwa materi sudah selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa kesesuaian antara CP dan TP penting agar pembelajaran berjalan terarah. Selanjutnya, pada aspek kesesuaian materi, diperoleh skor 13 dari 15 atau 86%, yang berarti isi materi sudah cukup relevan dengan tema gotong royong dan sesuai kebutuhan siswa. Ini didukung oleh Riyana (2021) yang menekankan pentingnya kesesuaian isi dengan konteks pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek kesesuaian referensi, diperoleh skor 8 dari 10 atau 80%, yang menunjukkan bahwa sumber materi sudah cukup sesuai. Referensi yang digunakan merujuk pada dokumen resmi kurikulum merdeka.

Hal ini sesuai dengan panduan pembelajaran dan asesmen (Kemendikbudristek, 2022) yang menekankan pentingnya menggunakan acuan yang relevan dan sesuai kurikulum. Pada aspek keterbacaan, juga diperoleh skor 8 dari 10 atau 80%, yang menandakan bahwa teks cukup mudah dipahami oleh siswa. Lestari (2020) menyebutkan bahwa keterbacaan sangat penting agar siswa mampu memahami isi materi dengan baik.

Terakhir, pada aspek evaluasi, diperoleh skor 12 dari 15 atau 80%. Ini menunjukkan bahwa soal-soal latihan dalam *e-module* sudah cukup beragam dan sesuai indikator pembelajaran. Wibowo (2023) menyatakan bahwa variasi soal, seperti pilihan ganda, isian, dan uraian, penting untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, nilai rata-rata dari lima aspek tersebut adalah 83%, sehingga *e-module* ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Kemenarikan Produk

Setelah direvisi sesuai masukan validator, *e-module* diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk. Penilaian kemenarikan didasarkan pada tiga aspek, yaitu media, materi, dan evaluasi. Pada aspek media, diperoleh skor 538 dari 625 atau 86,8%, menunjukkan bahwa tampilan visual dan fitur media dinilai menarik. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2021) yang menyatakan bahwa tampilan media yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar.

Pada aspek materi, diperoleh skor 209 dari 250 atau 83,6%, menunjukkan bahwa isi materi dipandang sesuai, mudah dipahami, dan relevan. Riyana (2021) menekankan pentingnya materi yang ringkas dan

kontekstual dalam bahan ajar digital. Sementara itu, pada aspek evaluasi atau kuis, diperoleh skor 218 dari 250 atau 87,2%, menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan bentuk soal dan kuis yang disajikan. Menurut Wibowo (2023), kuis yang variatif dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Jika dirata-rata, ketiga aspek tersebut menghasilkan skor akhir 92%, yang menunjukkan bahwa *e-module* sangat menarik bagi siswa. Tingginya skor ini menunjukkan bahwa *e-module* berbasis *google sites* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Ghozali dkk., 2024)

Selain itu, selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap respon peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan *e-module* berbasis *google sites*. Mereka aktif bertanya mengenai pengoperasian *e-module* dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap tampilan visual yang dihadirkan. Meskipun demikian, beberapa peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam mengakses *e-module* mengingat pembelajaran berbasis teknologi merupakan hal baru bagi sebagian siswa.

c. Hasil Kepraktisan

Selain uji kemenarikan, peneliti juga melakukan uji kepraktisan yang dinilai oleh guru sebagai pengguna langsung *e-module*. Hasil angket menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 86%, termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian mencakup empat aspek. Pada aspek kesesuaian materi, diperoleh skor 12 dari 15 atau 80%, yang berarti isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Mulyasa (2019) yang menekankan

pentingnya kesesuaian konten dengan kompetensi dasar. Pada aspek penyajian *e-module*, diperoleh skor 15 dari 15 atau 100%, menunjukkan bahwa struktur penyajian sangat baik dan mudah dipahami. Menurut Riyana (2021) penyajian yang runtut dan menarik memudahkan siswa memahami materi.

Pada aspek penggunaan, skor yang diperoleh adalah 12 dari 15 atau 80%, yang menunjukkan bahwa *e-module* mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan pelatihan khusus. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dina dkk. (2023), yang menyatakan bahwa guru merasa mudah dalam mengoperasikan teknologi dan memanfaatkannya secara luas untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Terakhir, pada aspek tampilan, diperoleh skor 17 dari 20 atau 85%, yang menandakan bahwa desain cukup baik, meskipun masih perlu sedikit perbaikan seperti pemilihan warna dan tata letak agar lebih nyaman digunakan.

Arsyad (2021) menyatakan bahwa aspek visual berpengaruh besar terhadap kenyamanan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Dengan capaian rata-rata 86%, *e-module* berbasis *google sites* ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, perlu sedikit penyempurnaan pada aspek tampilan agar lebih menarik dan optimal untuk digunakan dalam berbagai kondisi kelas.

Secara keseluruhan, *e-module* berbasis *google sites* yang telah direvisi dapat menjadi pilihan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. *E-module* ini dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi secara optimal di madrasah. Sejalan dengan

Penama dkk., (2024) pengembangan bahan ajar digital yang sistematis dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis di era digital.

B. Saran (Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut)

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guru dapat menggunakan *e-modul* berbasis *google sites* ini sebagai pendamping dalam pembelajaran pendidikan pancasila tema gotong royong pada kurikulum merdeka.
- b. *E-modul* berbasis *google sites* bisa dimanfaatkan secara fleksibel baik dalam pembelajaran online maupun offline.
- c. *E-modul* berbasis *google sites* dapat diterapkan di sekolah lain yang memiliki fasilitas yang mendukung untuk menerapkan *E-modul* berbasis *google sites*.

2. Saran Diseminasi Produk

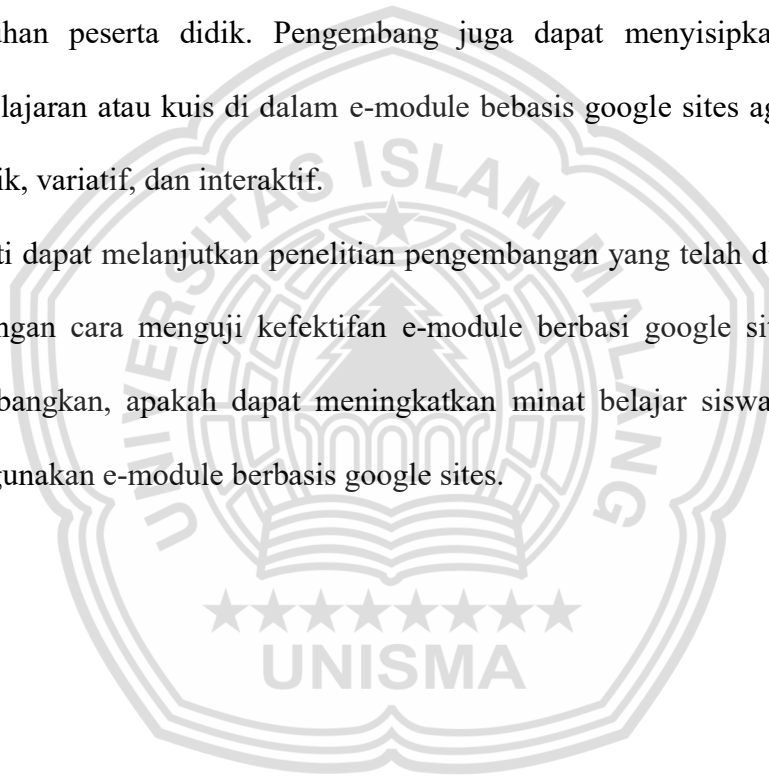
E-module berbasis *google sites* yang dikembangkan ini hanya terbatas pada materi kelas IV pada materi Gotong Royong dan dibuat dengan menyesuaikan pada kebutuhan siswa kelas IV di MI Al Qur'an Singosari Malang. Jika *e-module* ini ingin digunakan pada lembaga sekolah lain maka perlu adanya penyesuaian dengan kebutuhan siswa di lembaga tersebut.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Dalam *e-module* Pendidikan Pancasila yang dikembangkan ini hanya memuat materi kelas IV pokok bahasan gotong royong. Jadi dirasa sangat

diperlukan adanya pengembangan lebih lanjut untuk materi-materi Pendidikan Pancasila kelas IV yang lain.

- b. Penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai refrensi untuk mengembangkan bahan ajar terutama yang berbentuk e-module yang berbasis google sites. Pengembang selanjutnya dapat lebih memperhatikan pemilihan background, jenis, ukuran, dan warna font, jenis gambar, struktur materi dan kebahasaan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pengembang juga dapat menyisipkan video pembelajaran atau kuis di dalam e-module berbasis google sites agar lebih menarik, variatif, dan interaktif.
- c. Peneliti dapat melanjutkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini dengan cara menguji keefektifan e-module berbasis google sites yang dikembangkan, apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan e-module berbasis google sites.



DAFTAR RUJUKAN

- Adami, Khotifah, and Mohammad Muhyidin Nurzaelani. (2023). "Pengembangan Modul Hypercontent Berbasis Karakter (Kreatif) Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak."
- Adip. (2022). "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Education Social Science* 2(10.21274):51–61.
- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, and Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Amini, Febrianti, Jajang Bayu Kelana, and Ronny Mugara. (2024). "Pengembangan Bahan Ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD." *Jurnal Profesi Pendidikan* 3(1):38–52. doi:10.22460/jpp.v3i1.12206.
- Antari. (2020). "Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa."
- Aprianti, Lili. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Web Biologi Berbasis Google Sites Pada Android Materi Planatae Kelas X SMA."
- Aprilia, Chofifah Dwi. (2024). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu."
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asi, Redha Septia, and Zulfani Sesmiarni. (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Neurosains Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)* 3(10):447–54. doi:10.52436/1.jpti.336.
- Azkiya, Hidayati, M. Tamrin, Arlina Yuza, and Ade Sri Madona. (2022). "Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7(2):409–27. doi:10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851.
- Cahyanto, Bagus, and Mohammad Afifulloh. (2020). "Electronic Module (E-Module) Berbasis Component Display Theory (CDT) Untuk Matakuliah Pembelajaran Terpadu." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7(1):49–56. doi:10.17977/um031v7i12020p049.
- Dina, Lia Nur Atiqoh Bela, Silviana Nur Faizah, and Ade Eka Anggraini. (2023). "Analysis Technology Acceptance Model (TAM) Pre-Service Elementary School Teachers." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 5(1):271–89. doi:10.37680/scaffolding.v5i1.2089.

- Elvarita, Anna, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal PenSil* 9(1):1–7. doi:10.21009/jpensil.v9i1.11987.
- Fauzi, Ahmad. (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak: (Studi Kasus Pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar)." *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18(2):18-22.
- Firda, Hanum, and Didik Nurhadi. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto*.
- Fitriah, Sa'adah. (2024). "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidayah Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila."
- Fitriani, Nurina Asri, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. (2021). "Pentingnya Pembelajaran Pkn Dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar."
- Ghozali, Bob Syahril, Supeno, and Mohammad Imam Farisi. (2024). "Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Berbasis Bukti Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." 8(2). doi:10.30.
- Gunawan, Rudy. (2022). *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Handayani, Elisabeth Tri Yekti, Siti Nursetiawati, and Mahdiyah. (2019). "Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. doi:10.5281/zenodo.3360401.
- Hariyati, Dina Putri, and Putri Rachmadyanti. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V*.
- Hermayanti, Mirza, Wawan Shokib Rondli, and Lovika Ardana Riswari. (2023). "Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 08 Nomor 01, Juni 2023.
- Hidayat, Fit. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*.
- Ibda, Fatimah. (2020). "Pendidikan Moral Anak Melalui Pengajaran Bidang Studi Ppkn Dan Pendidikan Agama."

- Irawati, Arviana Ega, and Danang Setyadi. (2021). "Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Perbandingan Berbasis Android." 05(0):3148–59.
- Kemendikbudristek. (2022). "Laporan Kinerja."
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Kurniasih, Novita. (2023). "Pengembangan Smart Modul Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keberagamaan Siswa Di Smk N 1 Metro."
- Kurniasih, Siti Rohmah. (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8(2). doi:10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513.
- Lastri, Yunita. (2023a). "Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* 3(3):1139–46. doi:10.38048/jcp.v3i3.1914.
- Lastri, Yunita. (2023b). "Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* 3(3):1139–46. doi:10.38048/jcp.v3i3.1914.
- Lestari, I. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Yang Efektif Untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Lubis, Maulana Arafat. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) Di SD/MI : Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia. (2020). *Analisis Bahan Ajar*. Vol. 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Muktamar, Ahmad, Muhammad Subhan Iswahyudi, and Amjad Salong. (2023). *Managemen Pendidikan (Konsep, Tantangan, Dan Strategi Di Era Digital)*. edited by Efitra and Sepriano. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Niken, Nurul Auril. (2023). "Pengembangan E-Modul Berbentuk Flipbook Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Memfasilitasi Literasi Statistis."
- Nurgiansah, Heru. (2022). *Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah: Pendidikan Pancasila*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3481>.

- Nurjana, Kiki. (2023). “Pengembangan E-Modul Materi Teks Prosedur Berbasis Moodle Pada Siswa SMP/MTS Kelas VII Tahun Ajaran 2021/2022.”
- Nuryati, achmad Hufad, and Isti Rusdiyani. (2023). “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Menumbuhkan Jiwa Bahari Pada Anak Usia Dini.”
- Pangkey, Richard Daniel Herdi, and Nofry Vincensius Wongkar. (2024). “Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Pendidikan Karakter: Strategi Meningkatkan Kualitas Siswa Di Era Modern.” *JournalOnEducatioan*.
- Permana, Belva Saskia, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. (2024). “Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4(1):19–28. doi:10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702.
- Pratomo, Wachid. (2022). *Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar*. Vol. 7.
- Puspitasari, Anggraini. (2021). “Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 7(1):2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>.
- Rachman, Dayang Noor Camellia. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah.”
- Riyana, C. (2021). *Desain Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: UPI Press.
- Said, Achmad Rojali, Herinto Sidik Iriansyah, and Ova Huzaefah. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang.” *Jurnal Citizenship Virtues* 2023(2):544–58.
- Seftriyana, Elisa Febriani, Etika Indah Ilmiati, Canny. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila SD/MI*. KoKompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sihombing, Rizky Agassy, and Pristu Suhendro Lukitoyo. (2021). “Peranan Penting Pancasila Dna Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi-19.”
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. . Bandung: CV. Alfabeta.

- Susilawati, Wiwik Okta, and dkk. (2023). "Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Journal Of Social Science Research*.
- Suyadi. (2020). *Desain Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syabrina, Muhammad, Muhammad Noor Habil, Hilda Dwi Junianti, Ratna Eva Wati. (2025). "Transformasi Pembelajaran: Integrasi Buku Cetak Dan Website Interaktif Dalam Era Digital." *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science* 2(6). <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>.
- Telaumbanua, Fatosola. (2019). "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning."
- Trinaldi, Adit, Siti Enik Mukhoiyaroh Bambang, Mefliza Afriani, Febrizka Alya Rahma, and Rustam Rustam. (2022). "Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi." *Jurnal Basicedu* 6(6):9304–14. doi:10.31004/basicedu.v6i6.4037.
- Wahyuni, Sisri, and Yessi Rifmasari. (2019). *Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa 2 Di Stkip Adzkie Padang*.
- Wibowo, A. (2023). "Variasi Bentuk Soal Dalam E-Module Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Nusantara*.
- Wulandari, D. (2022). "Kepraktisan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa ." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Yulanda, Denisa Novri, and Zaka Hadikusuma Ramada. (2023). "Studi Naratif Penerapan Nilai Kearifan Lokal Anak Usia Dini Di Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar." *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):26–42. doi:10.31849/paud-lectura.v%vi%i.15949.
- Yuniarto, Bambang, Marwah Lama'atushabakh, and Amar Habibi. (2022). "Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka." <http://sosains.greenvest.co.id>.