



PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS DIGITAL MATERI ATURAN DI LINGKUNGAN KELUARGA DAN SEKOLAH DENGAN MODEL PBL UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR

Oleh:

Anastasia Shinta Nurani¹, Ignatia Esti Sumarah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma

*Email: tettyzalukhu298@gmail.com - anastasiashinta2812@gmail.com , isumarah@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2994>

Article info:

Submitted: 24/04/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Pendidikan Indonesia saat ini tentu perlu untuk mengikuti arus perkembangan keterampilan abad 21, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk modul ajar berbasis digital materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah untuk kelas II SD serta mengetahui kualitas modul ajar tersebut. Proses pengembangan modul menggunakan model ADDIE dengan langkah berikut: 1) *Analyze*, adalah proses dari penyelidikan permasalahan melalui penyebaran kuesioner analisis kebutuhan pada guru dan peserta didik di kelas II. (2) *Design*, merancang strategi untuk pengembangan produk modul ajar yang disesuaikan dengan data yang diperoleh sebelumnya. (3) *Develop*, pengujian produk modul ajar berbasis digital menggunakan instrumen validasi. (4) *Implement*, merupakan tahap uji coba produk pada peserta didik. (5) *Evaluate*, mengevaluasi hasil *posttest* dari kedua pertemuan yang sudah dilaksanakan. Peneliti memperoleh skor validasi produk dari 4 validator yang terdiri dari dosen dengan skor 3,68, guru kelas II dengan skor 3,81, ahli bahasa dengan skor 3,75 dan ahli TIK dengan skor 3,25. Dari data tersebut, peneliti memperoleh rata-rata skor 3,62 dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak diuji coba setelah revisi. Kualitas modul ajar menurut data rerata *posttest* pertemuan 2 dan 3 mengalami peningkatan dari 75% menjadi 91% dengan rata-rata kenaikan sebesar 16%. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa modul ajar berbasis digital layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Kata Kunci: Modul Ajar, Media Digital, Model PBL.

1. PENDAHULUAN

Dalam studi yang dilakukan di hampir 100 negara di dunia, *World Economic Forum* menetapkan 16 keterampilan abad 21 yang paling penting untuk dikuasai. 16 keterampilan tersebut terdiri dari 3 kategori besar yang terdiri dari 6 literasi dasar yang terdiri dari literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi TIK, literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Pada kategori kedua terdapat kompetensi yang meliputi 4 poin, yakni kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Kemudian pada kategori keterampilan terdiri dari rasa ingin tahu, inisiatif, gigih, adaptif, berjiwa kepemimpinan serta sosial budaya (*World Economic Forum*, 2015). Sehingga, hanya memiliki keterampilan konvensional saja tidak cukup untuk menghadapi tantangan global saat ini (Pare & Sihotang, 2023). Maka pendidikan Indonesia saat ini tentu perlu juga untuk mengikuti arus perkembangan keterampilan tersebut, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi dan teknologi (TIK). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi era digital saat ini adalah dengan mengembangkan modul ajar berbasis digital yang memungkinkan para tenaga pendidikan dan peserta didik untuk mengakses materi secara interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti membagikan kuesioner untuk mengetahui pengetahuan guru tentang keterampilan abad 21 serta implementasi berbasis teknologi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Peneliti membagikan kuesioner terbuka kepada 4 guru kelas II SD yang terdiri dari 1 guru SDK Sang Timur Yogyakarta, 1 guru SD N Mangunsoko, 1 guru SDK Sumber, dan 1 guru SD N Sengi. Dari hasil angket kuesioner terbuka yang dibagikan kepada 4 guru tersebut, semua menyatakan bahwa sudah mengetahui bahwa kemampuan menggunakan teknologi merupakan salah satu keterampilan abad 21. Sehingga dalam kuesioner tersebut para guru juga menyatakan bahwa mereka memerlukan contoh modul ajar berbasis digital untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik kelas II. Untuk model pembelajaran, 4 guru menyarankan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), supaya peserta didik lebih mudah memahami topik pembelajaran yang erat kaitannya dengan masalah sehari-hari mereka. Para guru mengusulkan media *Educaplay*, *Kahoot!*, *Quizizz*, *Padlet*, *Canva*, dan *Liveworksheets* untuk mendukung pembelajaran dengan materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah.

Peneliti juga membagikan kuesioner tertutup kepada 16 peserta didik di kelas II SDK Sang Timur Yogyakarta yang berkaitan dengan materi ajar dan media digital yang diperlukan dalam pembelajaran. 16 peserta didik menjawab mengalami kesulitan mempelajari materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah. Mayoritas peserta didik menjawab bahwa mereka memerlukan media digital dalam bentuk *Educaplay* 100%, *Kahoot!* 31,25%, *Quizizz* 93,75%, *Padlet* 31,25%, *Canva* 87,5%, *Liveworksheets* 37,5%.

Berdasarkan data dari kuesioner yang dibagikan kepada guru dan peserta didik kelas II, maka peneliti mengembangkan modul ajar berbasis digital untuk materi aturan lingkungan keluarga dan sekolah. Aturan keluarga adalah peraturan yang dibuat dan disepakati oleh seluruh anggota keluarga dan bersifat tidak terlalu mengikat, namun bertujuan membentuk karakter dan nilai-nilai moral yang positif pada setiap anggotanya (Amaruddin et al., 2020). Peraturan sekolah adalah sebuah tolak ukur yang berlaku di sekolah untuk menertibkan perilaku warga sekolah supaya tidak menyimpang dan mendukung mereka untuk berperilaku baik sesuai dengan norma yang berlaku (Zubaidah & Gunawan, 2024).

Guru membutuhkan modul ajar dengan media digital materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah menggunakan model PBL. *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menyajikan isu relevan di sekitar peserta didik menjadi konten pembelajaran bagi peserta didik. Berikut ini merupakan langkah-langkah dari penerapan model PBL dalam pembelajaran di sekolah: 1) Mengorganisasikan peserta didik pada sebuah topik masalah; 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; 3) Mengorganisasikan peserta didik untuk melakukan penyelidikan secara mandiri maupun kelompok; 4) Mengelola hasil penyelidikan dan mempresentasikan hasilnya; 5) Analisa dan evaluasi pemecahan masalah (Mayasari et al., 2022). Dalam pengembangan modul ajar dengan model PBL ini, peneliti juga menggunakan media pembelajaran digital *Canva*, *Quizizz* dan *Educaplay*.

Modul ajar diperuntukkan pada peserta didik kelas II yang sedang berada pada fase operasional konkret. Jean Piaget menyatakan bahwa anak pada umur tersebut cenderung sudah mulai mampu bernalar walaupun hanya pada objek yang nyata. Maka dari itu, peserta didik dilatih untuk bisa memahami dan menyelesaikan masalah sederhana. Hal ini tentu berkaitan erat dengan sintaks model pembelajaran PBL tentang pemecahan masalah sehari-hari peserta didik mengenai perilaku mematuhi aturan baik di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Dalam pengembangan modul ajar ini, peneliti terinspirasi oleh beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut: 1) Utami, Wibawa & Marzuki (2023) dengan penelitian berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah". 2) Ramadhina & Pranata (2022) dengan penelitian berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar". 3) Setiawan, Sumilat, Paruntu & Monigir (2022) dengan penelitian berjudul "Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* pada Peserta Didik Sekolah Dasar". 3) Sari, Pifianti & CHaorunnisa (2023) dengan penelitian berjudul "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A". 4)



Wibawa & Negeri (2024) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* pada Mata Pelajaran Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD”. Keempat penelitian tersebut dapat menginspirasi peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangan produk modul ajar berjudul **“PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS DIGITAL MATERI ATURAN DI LINGKUNGAN KELUARGA DAN SEKOLAH DENGAN MODEL PBL UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yakni metode penelitian yang pengembangan yang terdiri dari tahap menyelidiki, mendesain, menciptakan, dan menguji validitas produk yang hendak dikembangkan (Sugiyono, 2015). Sehingga R&D digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan modul ajar berbasis digital materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah yang akan digunakan sebagai sarana dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD. Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) tahap dalam model ADDIE terdiri dari beberapa langkah berikut: (1) *Analyze* (analisis), adalah proses dari penyelidikan permasalahan melalui penyebaran kuesioner analisis kebutuhan pada guru dan peserta didik di kelas 2 dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. (2) *Design* (perancangan), setelah analisis kebutuhan, pada tahap ini tindak lanjut yang dilakukan adalah merancang strategi untuk pengembangan produk modul ajar yang disesuaikan dengan data yang diperoleh sebelumnya. (3) *Develop* (pengembangan), adalah tahapan lanjutan dari pengembangan produk yakni proses pengujian produk modul ajar berbasis digital menggunakan instrumen validasi. Validasi akan dilakukan oleh ahli untuk mengukur kelayakan modul tersebut. (4) *Implement* (penerapan), merupakan tahap uji coba produk pada peserta didik, yang dimana sebelumnya modul tersebut sudah divalidasi sehingga produk yang hendak digunakan dalam pembelajaran bersama peserta didik sudah dinyatakan layak. (5) *Evaluate* (evaluasi), adalah tahap penilaian dan penentuan pada sebuah produk mampu memenuhi kriteria yang hendak dicapai di awal pengembangan atau tidak. Jika masih terdapat kesalahan, pada tahap ini peneliti masih dapat menyempurnakannya sehingga produk yang dihasilkan lebih maksimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba produk dalam penelitian pengembangan modul ajar berbasis digital materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah dengan model PBL untuk kelas II SD meliputi kualitas modul ajar yang dinilai oleh validator dan manfaat modul ajar bagi peserta didik yang akan diperoleh dari hasil *post-test 1* dan *post-test 2*.

Pada instrumen validasi produk modul ajar menggunakan skala Likert, dimana skor pada data kuantitatif akan diubah menjadi data kualitatif melalui skala konversi data kuantitatif dengan penjelasan berikut.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori	Keterangan
1.	3,26 – 4,00	Sangat Baik	Instrumen sudah layak digunakan
2.	2,51 – 3,25	Baik	Instrumen sudah layak digunakan namun perlu perbaikan
3.	1,76 – 2,50	Cukup	Instrumen kurang layak digunakan
4.	1,00 – 1,75	Kurang	Instrumen tidak layak digunakan

Tabel diatas merupakan acuan dalam mengevaluasi kelayakan modul yang dikembangkan. Rata-rata pada skor seluruh validator akan disesuaikan dengan kategori yang dicantumkan.

Berdasarkan data validasi produk yang dilakukan oleh dosen, guru kelas II, ahli bahasa dan ahli TIK memperoleh skor rata-rata berikut:

**Tabel 2. Rangkuman Skor Rata-rata Hasil Validasi**

No	Validator	Keterangan	
		Rerata	Kategori
1.	Dosen PGSD	3,68	Sangat Baik
2.	Guru Kelas II	3,81	Sangat Baik
3.	Ahli Bahasa	3,75	Sangat Baik
4.	Ahli TIK	3,25	Baik
Jumlah		14,49	
Rata-rata		3,62	
Kategori		Sangat Baik	

Berdasarkan data tabel di atas, kualitas modul menurut 4 validator memperoleh nilai 3,68 dari dosen, 3,81 dari guru kelas II, 3,75 dari ahli bahasa dan 3,25 dari ahli TIK. Sehingga, modul ini memperoleh skor rata-rata 3,63 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan layak diuji coba setelah revisi.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Pertemuan 2: “Peraturan di Lingkungan Sekolah”

No	Nama	Asesmen Awal	Pretest	Posttest	Keterangan
1.	AD	Kesulitan	70	70	Di bawah KKTP
2.	VL	Kesulitan	80	100	Di atas KKTP
3.	SN	Kesulitan	80	100	Di atas KKTP
4.	SL	Kesulitan	60	70	Di bawah KKTP
5.	KS	Kesulitan	40	80	Di atas KKTP
6.	AY	Kesulitan	40	50	Di bawah KKTP
7.	AN	Kesulitan	40	60	Di bawah KKTP
8.	CD	Kesulitan	60	100	Di atas KKTP
9.	RO	Kesulitan	40	70	Di bawah KKTP
10.	KZ	Kesulitan	40	70	Di bawah KKTP
11.	EO	Kesulitan	50	100	Di atas KKTP
12.	SY	Kesulitan	50	60	Di bawah KKTP
13.	MS	Kesulitan	40	70	Di bawah KKTP
14.	NS	Kesulitan	70	70	Di bawah KKTP
15.	AL	Kesulitan	60	60	Di bawah KKTP

Berdasarkan hasil hasil post-test pertemuan kedua, dari seluruh peserta didik yang pada asesmen awal menyatakan mengalami kesulitan sebanyak 5 peserta didik memperoleh nilai di atas

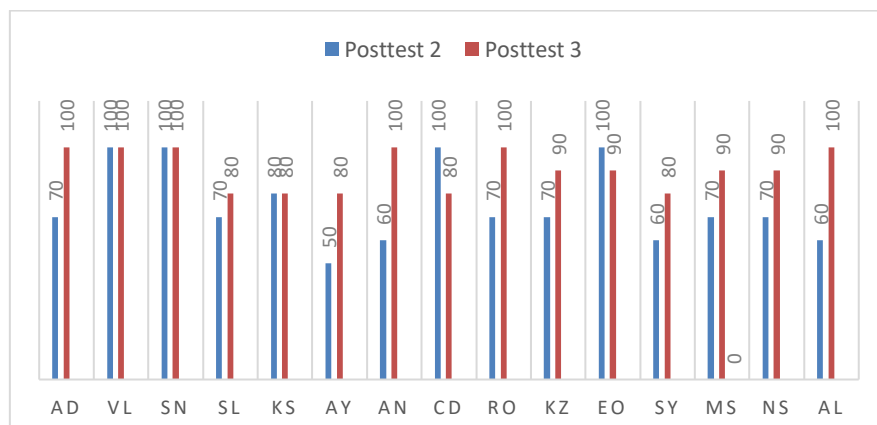


KKTP. Sementara 10 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKTP untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan batas nilai 75.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Pertemuan 2: “Peraturan di Lingkungan Sekolah”

No	Nama	Pretest	Posttest	Keterangan
1.	AD	100	100	Di atas KKTP
2.	VL	80	100	Di atas KKTP
3.	SN	80	100	Di atas KKTP
4.	SL	50	80	Di atas KKTP
5.	KS	50	80	Di atas KKTP
6.	AY	40	80	Di atas KKTP
7.	AN	80	100	Di atas KKTP
8.	CD	50	80	Di atas KKTP
9.	RO	80	100	Di atas KKTP
10.	KZ	50	90	Di atas KKTP
11.	EO	70	90	Di atas KKTP
12.	SY	50	80	Di atas KKTP
13.	MS	80	90	Di atas KKTP
14.	NS	90	90	Di atas KKTP
15.	AL	60	90	Di atas KKTP

Berdasarkan hasil *posttest* pada pertemuan ketiga, 4 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP pada *posttest* pertemuan kedua berhasil meningkatkan nilainya pada *posttest* pertemuan ketiga hingga melebihi nilai KKTP. Secara keseluruhan, 15 peserta didik di kelas II A SDK Sang Timur Yogyakarta ini mampu melampaui KKTP setelah mengikuti pembelajaran pada pertemuan ketiga yang dibuktikan melalui hasil *posttest*. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman secara umum pada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan materi peraturan di lingkungan keluarga dan sekolah. Berikut adalah rangkuman hasil *posttest* pertemuan 2 dan *posttest* 3 yang presentasikan dalam bentuk grafik.





Gambar 1 : Grafik Perbandingan Nilai Posttest 2 dan Posttest 3

Peningkatan tertinggi terjadi pada peserta didik AN dan AL yang memperoleh skor *posttest* pertemuan 2 sebesar 60 kemudian mengalami peningkatan menjadi 100 pada *posttest* pertemuan 3. Peserta didik VL, SN, CD, dan EO berhasil mempertahankan nilainya dan memperoleh skor sempurna pada *posttest* pertemuan 2 dan 3. Dari hasil rerata *posttest*, terjadi peningkatan dari 75% menjadi 91%, dengan kenaikan rata-rata 16%, yang menunjukkan bahwa penggunaan modul ajar berbasis digital dengan model PBL efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah. Dengan media digital berupa *Canva*, *Quizizz*, dan *Equcaplay*, peserta didik mengalami peningkatan dalam keterlibatannya dalam belajar. Selain itu, peserta didik mampu memahami konsep pembelajaran dengan lebih maksimal, serta mampu mempertahankan dan meningkatkan hasil belajarnya.

Pengembangan modul ajar berbasis digital dilakukan pada materi Pendidikan Pancasila dengan maksud membantu guru untuk menjelaskan konsep moral melalui ilustrasi yang lebih nyata dan jelas, sehingga peserta didik yang sedang dalam fase operasional konkret mampu mengelola informasi dengan maksimal. Dalam pengembangan produk modul menggunakan metode ADDIE, peneliti melakukan evaluasi secara formatif pada tahap *Analyze*, *Design*, dan *Implement*. Untuk tahap *Evaluate*, peneliti menggunakan evaluasi secara sumatif.

Dalam langkah awal di tahap analisis kebutuhan, peneliti membagikan kuesioner terbuka kepada 4 guru kelas II SD untuk mengetahui materi ajar, model pembelajaran serta media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Peneliti juga membagikan kuesioner tertutup kepada 16 peserta didik di kelas II SDK Sang Timur untuk mengetahui media digital yang diperlukan peserta didik dalam mempelajari materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah.

Di tahap kedua, peneliti merancang kisi-kisi modul ajar dengan materi aturan di lingkungan keluarga menggunakan media digital *Canva* dan *Quizizz* untuk pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan *Canva* dan *Equcaplay* untuk mengajarkan materi aturan di lingkungan sekolah. Pada pertemuan ketiga peneliti menggunakan media digital *Canva* dan *Quizizz* untuk mengajarkan tindakan mematuhi peraturan di lingkungan sekolah menggunakan metode *Photovoice*. Sebelum di uji coba, produk modul ajar akan divalidasi oleh 4 validator untuk menguji kelayakan modul. Kemudian setelah dilakukan validasi, peneliti dapat memperbaiki produk modul sesuai dengan saran dari validator.

Dalam proses validasi, peneliti memperoleh skor 2 pada aspek ilustrasi isi modul dan aspek kelengkapan informasi dari ahli TIK. Dalam pengembangan modul ini, masih banyak ditemukan kekurangan seperti ilustrasi yang terbatas sehingga memerlukan *canva pro*. Dengan menggunakan fitur *Canva Pro*, maka fitur *font* dan elemen yang hendak digunakan lebih variatif (Ninta & Hadi, 2023). Penyertaan qr code untuk lampiran penilaian dan soal evaluasi diperlukan supaya lebih cepat dan mudah diakses oleh siapapun (Firmansyah & Hariyanto, 2019).

Tahap implementasi uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas II A SDK Sang Timur Yogyakarta. Pada tahap ini data *posttest* pertemuan 2 dan *posttest* pertemuan 3 akan digunakan untuk menunjukkan hasil belajar peserta didik. Dari kedua data tersebut akan memunculkan data peningkatan hasil belajar yang ditimbulkan oleh penggunaan modul ajar yang peneliti kembangkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

Pengembangan modul ajar menggunakan media digital materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah dilaksanakan melalui tahapan ADDIE yang terdiri atas lima langkah. Pada tahap *analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan pada guru dan peserta didik kelas II SD dengan membagikan kuesioner terbuka untuk guru dan kuesioner tertutup untuk peserta didik. Kemudian pada tahap *design*,



peneliti melakukan perancangan produk modul ajar berbasis digital. Pada tahap *develop*, peneliti melakukan validasi produk modul pada 4 validator yakni dosen PGSD, guru kelas II SD, ahli bahasa dan ahli TIK untuk menilai kelayakan modul. Selanjutnya padaa tahap *implement*, proses uji coba produk modul ajar pada peserta didik kelas II SD sebagai subjek penelitian. Di tahap akhir, yakni *evaluate* peneliti melaksanakan evaluasi pada hasil uji coba produk yang dilakukan.

Di setiap tahap AADIE peneliti melakukan evaluasi secara formatif. Di tahap tahap *evaluate*, peneliti melaksanakan evaluasi sumatif dengan hasil validasi yang diperoleh dari 4 validator adalah: 3,68 dari dosen, 3,81 dari guru kelas II, 3,75 dari ahli bahasa, dan 3,25 dari ahli TIK. Sehingga kualitas dari modul ajar berbasis digital materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah memperoleh rata-rata skor sebesar 3,63 dengan kategori sangat baik dan layak diuji coba setelah revisi. Kualitas modul ajar menurut data rerata *posttest* pertemuan 2 dan 3 mengalami peningkatan dari 75% menjadi 91% dengan rata-rata kenaikan sebesar 16% yang menunjukkan bahwa penggunaan modul ajar berbasis digital dengan model PBL efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah. Dengan media digital berupa *Canva*, *Quizizz*, dan *Equcaplay*, peserta didik mengalami peningkatan dalam keterlibatannya dalam belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Ika Shauman Ninta, & Muhammad Sofian Hadi. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 39–49. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284>
- Amaruddin, H., Atmaja, H. T., & Khafid, M. (2020). PERAN KELUARGA DAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SANTUN SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.30588>
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan: penelitian pengembangan bahan ajar The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). *Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. 7.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Sari, I. K., Pifianti, A., & Chairunissa, C. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 138–147. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p138-147>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Mlarangan, S. N. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH*. 08.
- Wibawa, S., & Negeri, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD*. 09.



World Economic Forum. 2015. *New vision for education: Unlocking the potential of technology*: World Economic Forum.

Zubaidah, S., & Gunawan, H. I. (2024). *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X di SMK Science Technology and Business (STB) Depok*. 4(1).