



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 1271-1282

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Majalah Pintar Edukatif Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Materi Kenampakan Matahari dan Cuaca Kelas II Di SD Namira

Tria Riasih¹, Ludfi Arya Wardana^{2✉}, Faridatul Jannah³

Universitas Panca Marga

Email: ludfiaryawardana@upm.ac.id^{2✉}

Abstrak

Suatu alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar sehingga apa yang dipaparkan lebih mudah dipahami dan jelas adalah media pembelajaran. Pembelajaran yang tercapai dengan efektif dan efisien merupakan tujuan pendidikan. Dengan memakai media pembelajaran dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik. *Research and Development (R & D)* merupakan metode yang digunakan saat penelitian. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar kepraktisan pembelajaran dan angket respon siswa. Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis dengan revisi. Hasil penelitian dan pengembangan Majalah Pintar Edukatif Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Materi Kenampakan Matahari Dan Cuaca Kelas II di SD Namira telah valid dan praktis. Tingkat kevalidan mencapai 84,05%, tingkat kepraktisan mencapai 72,9%, dan tingkat kemenarikan mencapai 96,9 %. Maka dari itu, media dinyatakan memadai dan bisa dimanfaatkan pada kegiatan belajar yang berlaku. Berlandaskan mengenai itu, peneliti di anjurkan meluaskan media lebih unggul untuk perkembangan pendidikan.

Kata Kunci: *Majalah Pintar Edukatif, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), Kenampakan Matahari dan Cuaca*

Abstract

A tool than can help teaching and learning activities so that is presented is easier to understand and clearer. Learning that is achieved effectively and efficiently is the goal of education. Using learning media can attract students' attention. *Reseach and Development (R & D)* is the method used in this research . This research uses the ADDIE development model which consists of 5 phases, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The research instruments used in this research are media expert and material, learning practicality sheets and student response questionnaires. The result of this research show that the media developed is valid and practical with revisions. Based on research results from a smart educational magazine based on a project to strengthen the profile of Pancasila P5 students in material on the appearance of the sun and weather in class II at Namira Elementary School, It has been valid and practical. Level of validity reached 84,05 %, level of practicality reached 72,9% and level of attractiveness 96,9%. Therefore, the media is declared adequate and can be used in applicable learning activities. Based on this, researchers are recommended to expand superior media for educational development.

Keywords: *Educational Smart Magazine, Project to Strengthen the Profile of Pancasila Students, Solar Visibility and Weather*

PENDAHULUAN

Suatu perubahan bagi bangsa yang mengarahkan kea rah yang ebih baik adalah pendidikan. Perubahan yang baik dibutuhkan suatu pendidikan yang baik berupa dukungan, dukungan dari masyarakat bangsa dan pemerintah pendidikan (Jannah & Sulianti, 2021). Dalam memenuhi keinginan masyarakat pendidikan sangat berperan aktif di kehidupan masyarakat (Putri et al., 2023).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang digunakan pada saat ini. Kurikulum merdeka belajar adalah konsep pembelajaran diharuskan peserta didiknya mandiri atau bebas memilih. Kebebasan yang dimaksud siswa memiliki kebebasan untuk menambah ilmu yang didapat dari pendidik di dalam atau diluar sekolah (Manalu et al., 2022). Proses belajar dapat juga dilaksanakan diluar kelas agar peserta didik lebih aktif dan memeberikan inovasi pada dirinya (Jannah et al., 2022). Program terbaru pada kurikulum merdeka mengupayakan untuk meningkatkan kualiatas pendidikan melewati pendidikan berkarakter (Racmawati dkk, 2022). Profil pelajar pancasila ini di harapkan peserta didik agar mampu dalam memanfaatkan serta memperbanyak ilmu dan pengetahuannya, menginteralisasi, dan melambangkan akhlak mulia dan nilai karakter (Kemendikbud, 2020).

Penelitian awal yang peneliti laksanakan di SD Namira Kraksaan, didapatkan informasi bahwa kurangnya media yang di terapkan sehingga muncul proses pembelajaran yang membosankan dan monoton sehingga daya tarik belajar siswa menurun dan keaktifan pada

peserta didik berkurang. Pendidik hanya berpatokan pada buku dalam memaparkan isi materi. Pada materi IPAS ada kesulitan dalam mengajarkan pada peserta didik sehingga pendidik di haruskan untuk menggunakan media pembelajaran akan tetapi media yang digunakan bersifat kurang praktis dan cara menggunakannya.

Permasalahan yang terkait di ambil oleh peneliti untuk berinisiatif mengembangkan sebuah media berupa Majalah Pintar Edukatif berbasis P5(Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila), memiliki harapan agar mampu membuat proses pembelajaran dan memberikan motivasi proses belajar IPAS yang tidak membosankan diwaktu belajar dan dimana saja, sehingga memahami materi yang telah tersampaikan kepada peserta didik. Selain itu media pembelajaran dengan menggunakan Majalah Pintar Edukatif juga dapat menjadi sebagai salah satu media ajar tambahan pada guru dalam penyampaian materi dalam pembelajaran yang akan disampaikan di dalam kelas.

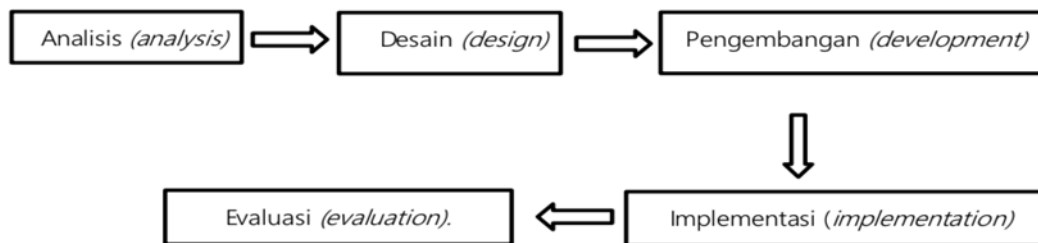
Media pembelajaran merupakan salah satu alat penyampaian materi secara fisik maupun teknis menjadi alat bantu guru untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan kepada peserta didik. Pembelajaran pada saat ini para guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi. (Nurfadhillah et al., 2021).

Media majalah pintar edukatif tidak hanya berisi materi pelajaran saja melainkan di dalamnya ada kegiatan bermain yaitu menata huruf, menata *puzzle* dan mencocokkan soal dengan jawaban yang sebenarnya. Kotak *puzzle* dalam media majalah pintar edukatif dibuat dengan menggunakan kertas duplex dan dilapisi kertas kegiatan menyusun *puzzle* majalah pintar edukatif. Sedangkan kardus di potong menyesuaikan bentuk yang dipotong sesuai dengan pola gambar (Crystallography, 2016).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan *Research and Development (R&D)* Langkah-langkah atau proses dalam mengembangkan produk yang baru atau melengkapi produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan adalah salah satu macam penelitian yang bisa dijadikan perantara perbedaan dari penelitian dasar dengan perwujudan (Okpatrioka, 2023).

Model ADDIE yang digunakan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan ini. Operandi mengolah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tingkatan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Sugiono, 2015). Model ADDIE merupakan tahapan dasar model sistem pembelajaran yang menunjukkan yang tidak rumit dan sederhana dipelajari. Tahapan utama model ini ada 5 yang dinataranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015)

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis melaksanakan pengkajian di sekolah dan wawancara terhadap guru disekolah untuk menghasilkan masalah dikelas. Memilih materi yang dirasa ada kendala tersebut.

a. Pemilihan Sekolah

Sekolah yang ditunjuk dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu SD Namira Kraksaan. SD Namira Kraksaan yang beralamatkan di Jl. RayaPanglima Sudirman No. 17, Patokan, Kec. Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67282.

b. Pemilihan Materi

Peneliti memilih materi Bab 3 tentang kenampakan matahari dan cuaca untuk dilakukan penelitiannya pengembangan. Materi tersebut dikemas dalam satu media yaitu media majalah pintar edukatif.

2. Desain (Design)

Tahapan disebut dengan arti membuat sketsa produk yang akan dibuat. Sketsa tersebut masih berupa konsep atau dasar dari bentuk produk tersebut.

3. Pengembangan (Development)

Development dalam model ADDIE yang didalamnya bermuatan aktivitas realisasi rancangan produk. Dalam tingkatan rancangan yang telah disusun oleh kerangka konseptual penerapan bahan ajar dalam hal ini majalah pintar edukatif. Produk yang masih berbentuk konsep tersebut direalisasikan untuk diimplementasikan.

4. Implementasi (Implementation)

Percobaan konsep majalah pintar edukatif yang telah dikembangkan pada waktu yang nyata, misalnya dikelas ataupun tempat yang diizinkan untuk melaksanakan pengujian hasil pengembangan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Komentar dan saran yang didapatkan dari uji coba skala yang pertama maka komentar dan saran digunakan untuk melaksanakan perbaikan pada media majalah pintar edukatif.

Uji kelayakan produk antara lain yaitu uji validasi oleh ahli media dan materi/isi, uji coba produk yang dilaksanakan oleh pendidik dan siswa. Untuk mengetahui hasil kevalidan dan kemenarikan dari produk yang di uji coba. Dengan memakai data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut ini adalah table untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kevalidan produk:

1. Tingkat Kemenarikan

Tabel menetapkan tingkat kemenarikan untuk merevisi media majalah pintar edukatif menggunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. kriteria pensekoran kemenarikan media majalah pintar edukatif

No	Presentase	Tingkat Kemenarikan
1	86-100	Sangat Baik
2	70-85	Cukup Baik
3	60-69	Tidak Baik
4	0-59	Sangat Tidak Baik

2. Tingkat Kevalidan

Tabel menetapkan tingkat kevalidan untuk merevisi media majalah pintar edukatif menggunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. kriteria pensekoran kevalidan media majalah pintar edukatif

No	Presentase	Tingkat Kemenarikan
1	86-100	Sangat Baik
2	70-85	Cukup Baik
3	60-69	Tidak Baik
4	0-59	Sangat Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan semacam produk yaitu media majalah pintar edukatif berbasis P5 pada materi kenampakan matahari dan cuaca pada siswa kelas II di SD Namira. Uji coba dilakukan pada subjek uji coba yaitu ahli materi/isi dan media, guru kelas II dan siswa kelas II SD Namira.

Penyajian Data Uji Coba

1. Analisis, peneliti melakukan pemilihan sekolah, materi dan analisis kebutuhan yang diperlukan oleh sasaran.
2. Desain, peneliti mendesain Media Majalah Pintar Edukatif yang merupakan langkah awal sebelum di validasi dan direvisi.
3. Pengembangan
 - a. Validasi Produk

Validator ahli materi adalah Bapak Didit Yulian Kasdriyanto S.Pd, M.Pd

Tabel 3. Validator ahli materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran (<i>Instructonal</i>)	1. Media dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas			✓	
		2. Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar				✓
2	Kurikulum (<i>Curiculum</i>)	3. media relevan dengan materi yang harus dipelajari				✓
		4. media sesuai dengan kurikulum yang berlaku				✓
		5. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan jelas			✓	
3.	Isi materi (<i>Conten of matter</i>)	6. Isi materi sesuai dengan materi pelajaran yang akan dijelaskan				✓
		7. Isi materi dengan kompetensi dasar (KD)				✓
		8. Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)			✓	
		9. Media mudah untuk digunakan oleh siswa				✓
4	Interaksi (<i>interacion</i>)	10. Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media			✓	
		Jumlah			12	24

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{48} \times 100 \%$$

P = 75 %

Validasi Ahli Media oleh Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd

Tabel 4. Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Desain (interface)	1. Warna yang digunakan pada materi menarik				✓
		2. Tampilan media menarik				✓
		3. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				✓
		4. Media mudah dan aman digunakan				✓
		5. Media fleksibel (dapat digunakan dimana-mana)				✓
		6. Bentuk media dapat memotivasi siswa			✓	
		7. Gambar media digunakan dalam media bervariasi				✓
2	Kriteria materi dengan media serta keterlibatan siswa	8. Penyajian materi sesuai dengan kompetensi awal				✓
		9. Penyajian materi sesuai dengan kompetensi awal				✓
		10. Materi yang disampaikan jelas dan mudah				✓
		11. Media dapat digunakan oleh siswa dan memotivasi siswa		✓		
TOTAL			2	3	36	

Rumus Menghitung presentase ahli media

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{41}{44} \times 100 \%$$

$$P = 93,1 \%$$

Setelah didapat tingkat kevalidan dari angket validasi ahli materi dan ahli desain, maka akan dilakukan pengambilan rata-rata sebagai berikut:

$$Vm = \frac{Kevalidan Materi + Kevalidan Desain}{2} \times 100\%$$

$$Vm = \frac{75 + 93,1}{2} \times 100\%$$

$$Vm = \frac{85,20}{2} \times 100\%$$

$$Vm = 84,05 \%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat kevalidan media majalah pintar edukatif (Vm) mencapai 84,05 % dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria kevalidan bahan ajar berada pada katagori cukup baik.

4. Implementasi

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba guru kelas

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran (<i>Instructonal</i>)	1. Media dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas			✓	
		2. Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar				✓
2	Kurikulum (<i>Curiculum</i>)	3. media relevan dengan materi yang harus dipelajari				✓
		4. media sesuai dengan kurikulum yang berlaku			✓	
		5. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan jelas				✓
3.	Isi materi (<i>Conten of matter</i>)	6. Isi materi sesuai dengan materi pelajaran yang akan dijelaskan				✓
		7. Isi materi dengan kompetensi dasar (KD)			✓	
		8. Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)				✓
		9. Media mudah digunakan				✓
4	Interaksi (<i>interacion</i>)	10. Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media			✓	
		Jumlah			15	20

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{35}{48} \times 100 \%$$

$$P = 72,9 \%$$

Tabel 6. Tabel Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Kategori			
		1	2	3	4
Pengoperasian atau penggunaan media					
1	Apakah media mudah dipoperasikan atau digunakan?				7
2	Apakah petunjuk penggunaan media jelas?		1		6
3	Apakah kamu suka pada tampilan media majalah pintar edukatif?				7
Reaksi pemakai (<i>User Reaction</i>)					
1	Apakah kalian merasa senang dengan menggunakan media majalah pintar edukatif ?		1		6
2	Apakah kalian senang jika materi lain menggunakan media majalah pintar edukatif		3		1
3	Apakah kalian bersemangat dan termotovasi belajarnya menggunakan media majalah pinta edukatif?			1	6
4	Apakah kalian mengetahui kenampakan matahari dan macam-macam cuaca?				7
5	Apakah kalian berminat untuk menggunakan media majalah pintar edukatif				7
6	Apakah kalian berminat untuk menggunakan media majalah pintar edukatif ini pada kegiatan pembelajaran?				7
7	Apakah media majalah pintar ini mudah digunakan?				7
Total					3 4 63

Keterangan : 7 Peserta didik

: 3 X 2 = 6, 4 x 3 = 12 , 63 X 4 = 252 Skor maksimal Kemenarikan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{270}{300} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$
 (Skor Kemenarikan Peserta Didik)

$$\text{Kemenarikan} = \frac{\text{Guru}}{\text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$\text{Kemenarikan} = \frac{72,9}{90} = \times 100\%$$

$$\text{Kemenarikan} = 81 \%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat kemenarikan media majalah pintar edukatif mencapai 81 % dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria kemenarikan bahan ajar berada dalam katagori Sangat menarik.

b. Uji Coba Skala Kelompok Besar

Tabel 7. Tabel Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Kategori			
		1	2	3	4
Pengoperasian atau penggunaan media					
1	Apakah media mudah dipoeraskan atau digunakan?		2		
			23		
2	Apakah petunjuk penggunaan media jelas?		7	18	
3	Apakah kamu suka pada tampilan media majalah pintar edukatif?				25
Reaksi pemakai (<i>User Reaction</i>)					
1	Apakah kalian merasa senang dengan menggunakan media majalah pintar edukatif ?		2	23	
2	Apakah kalian senang jika materi lain menggunakan media majalah pintar edukatif		3	6	16
3	Apakah kalian bersemangat dan termotovasi belajarnya menggunakan media majalah pinta edukatif?		1	24	
4	Apakah kalian mengetahui kenampakan matahari dan macam-macam cuaca?				25
5	Apakah kalian berminat untuk menggunakan media majalah pintar edukatif		1	24	
6	Apakah kalian berminat untuk menggunakan media majalah pintar edukatif ini pada kegiatan pembelajaran?		1	24	
7	Apakah media majalah pintar ini mudah digunakan?		1	24	
Total			2	21	226

Keterangan : 25 Peserta didik

: 2 X 2 = 4, 21 x 3 = 63, 226 X 4 = 904 Skor maksimal Kemenarikan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{969}{1000} \times 100 \%$$

$$P = 96,9 \%$$
 (Skor Kemenarikan Peserta Didik)

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat kemenarikan media majalah pintar edukatif mencapai 96,9% dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria kemenarikan bahan ajar berada dalam katagori sangat menarik.



Gambar 2. Penggunaan majalah pintar edukatif



Gambar 3. Kegiatan P5

SIMPULAN

Media Majalah Pintar Edukatif yang dikembangkan di SD Namira melewati tingkat validasi beberapa ahli serta telah direvisi sesuai dengan saran para ahli. Kelengkapan dari validasi materi dan media pembelajaran terhadap media Majalah Pintar Edukatif berada dalam tingkat kualifikasi valid mendapatkan skor 75 %, ahli media pembelajaran mendapatkan 93,1%, untuk presentase kemenarikan diperoleh 97,1 % yang berada pada tingkat kualitas sangat baik dan presentase kemenarikan 96,9 % yang berada pada tingkat kualitas praktis. Pembelajaran menggunakan media Majalah Pintar Edukatif peserta didik lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat memecahkan kendala yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Crystallography, X. D. Pengembangan media pembelajaran majinatif (majalah pintar edukatif) pada pembelajaran sains untuk anak (2016).. 1–23
- D. Y. Kasdriyanto and L. A. Wardana, "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan," vol. 6, no. 1, pp. 271–278, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1255.
- Jannah, F., & Sulianti, A. (2021). Perspektif Mahasiswa sebagai Agen Of Change melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(2), 181–193. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i2.3193>
- Jannah, F., Irtifa, T., & Zahra, P. F. A. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.
- Kemendikbud. (2020). Pendidikan Karakter Wujudkan Pelajar Pancasila
- L. Arya Wardana, Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, and Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, "Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo,"

GANDRUNG J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 4, no. 2, pp. 1216–1225, 2023, doi: 10.36526/gandrung.v4i2.2871.

- L. A. Wardana, A. Rulyansah, A. Izzuddin, and R. Nuriyanti, "Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19," *Pegem Egit. ve Ogr. Derg.*, vol. 13, no. 1, pp. 211–222, 2022, doi: 10.47750/pegegog.13.01.23.
- L. A. Wardana, R. Nuriyanti, F. S. Athilah, and ..., "Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan," *Gandrung ...*, vol. 3, no. 2, pp. 524–529, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/gandrung/article/view/2050>.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri, A. Y., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2023). Penguatan Wawasan Kebangsaan peserta didik di MTs. Raudlatul Hasaniyah melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), 132–137.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.