

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO BERBASIS DIGITAL
PADA MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 PLOSO
KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

**RIZQI ALFA NANDA
NPM: 2214060278**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

RIZQI ALFA NANDA

NPM: 2214060278

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO BERBASIS DIGITAL PADA
MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 2 PLOSO KABUPATEN NGANJUK**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 Juni 2026

Pembimbing I



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Pembimbing II



Nara Surya Wiratama, M.Pd.
NIDN. 0729059101

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

RIZQI ALFA NANDA

NPM: 2214060278

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO BERBASIS DIGITAL PADA
MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 2 PLOSO KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Jatmiko, M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd.



Mengetahui
Dekan FKIP,

Dr. Agus Wulodo, M.Pd
NIDN 0024086901

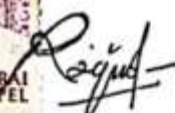
PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rizqi Alfa Nanda
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 5 April 2004
NPM : 2214060278
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2026
Yang Menyatakan



D955FAOX071340667 Alfa Nanda
NPM. 2214060278

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

لا غالب الا بالله

“Tidak ada kemenangan tanpa pertolongan Allah SWT”

“Terang datang, gelapnya berlalu. Basuh takut kepal kekuatan, menyatu di dalam syahdu. Nada-nada indah menenangkan, jiwa ini tenang.”

(Menang – Rebellion Rose)

“Perahuku kecil banyak tambalan,
tetapi aku bangga masih bisa berlayar sejauh ini.”

(Raden Wito Sam Pitak)

Persembahan:

Dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT. Dengan rasa bangga dan syukur penuh cinta kupersembahkan karya ini kepada :

1. Panutanku, Bapak Suyono. Terima kasih atas segala doa, materi, nasihat, serta motivasi luar biasa yang tiada henti beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studi dan menjadi sarjana. Terima kasih telah menjadi inspirasi untuk terus melangkah maju.
2. Pintu surgaku, Ibu Anis Agustiningsih. Terima kasih atas kesabaran, semangat, dan untaian doa yang selalu beliau panjatkan tanpa henti di sepertiga malamnya. Terima kasih karena telah menyarankan dan mengarahkan penulis untuk berada di prodi ini. Karena beliau lah penulis memiliki niat dan komitmen kuat untuk kuliah, serta selalu diteguhkan hatinya tentang betapa pentingnya pendidikan demi masa depan.
3. Adik kecilku, Rizqa Dwi Yuliana. Terima kasih sudah menjadi adik yang baik dan selalu menemani hari-hari kakak di rumah. Kehadiranmu, tawa

ceriamu, dan doa-doa tulusmu selalu menjadi alasan bagi kakak untuk tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan mimpi besar ini. Semoga perjuangan kakak hari ini menjadi pemantik semangatmu untuk meneruskan pendidikan setinggi-tingginya dan menjadi sarjana kebanggaan keluarga.

4. Kepada mereka yang sudah saya anggap sebagai orang tua kedua, Bapak Yudi dan Ibu Rini. Terima kasih yang tak terhingga atas segala ketulusan, kebaikan, serta dukungan materi dan moril dalam mengantarkan penulis menyelesaikan perkuliahan ini. Jasa dan kedermawanan beliau berdua sangat berarti. Semoga Allah SWT membalasnya dengan berkah yang melimpah.
5. Sahabat-sahabatku, teman-temanku, serta seluruh jiwa yang hadir membersamai langkah ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang hangat, tempat berbagi tawa, dan sandaran di kala penat melanda. Kehadiran, *support*, waktu, dan ketulusan kalian adalah warna terindah dalam kanvas perjalanan kuliah penulis. Terima kasih telah berjuang bersama hingga kita sampai di titik ini.
6. *Last but not least*, terima kasih kepada diri sendiri, Rizqi Alfa Nanda. Terima kasih sudah berjuang keras, menepis ego, dan bertahan walau prodi tidak sesuai keinginan. Apresiasi tertinggi karena tidak menyerah dalam menyusun skripsi ini hingga selesai dengan maksimal. Mari rayakan dan berbahagialah selalu, Kikik. Sebab ini bukanlah akhir, melainkan langkah awal dari petualangan selanjutnya untuk menjemput kesuksesan yang diridhoi Allah SWT.

RINGKASAN

Rizqi Alfa Nanda. Pengembangan Media Kartu Domino Berbasis Digital pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kartu Domino Digital, Sejarah Perumusan Pancasila, Pendidikan Pancasila, ADDIE.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi sejarah perumusan Pancasila. Hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Ploso menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media kartu domino berbasis digital yang mengintegrasikan unsur permainan dan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu domino berbasis digital pada materi sejarah perumusan Pancasila bagi peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana kevalidan media kartu domino berbasis digital, (2) bagaimana kepraktisan media kartu domino berbasis digital, dan (3) bagaimana keefektifan media kartu domino berbasis digital pada materi sejarah perumusan Pancasila kelas IV.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso Kabupaten Nganjuk. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan peserta didik, serta tes *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino berbasis digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 90% dan validasi ahli media sebesar 96%. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh kategori sangat praktis, ditunjukkan oleh persentase respon guru sebesar 90% dan respon peserta didik sebesar 98,15%. Dari aspek keefektifan, media dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan klasikal sebesar 95%, dengan 19 dari 20 peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP 75. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 58 pada *pretest* menjadi 87 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,69 berada pada kategori sedang dan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino berbasis digital layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sejarah perumusan Pancasila karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada peneliti;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada peneliti;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang selalu memberikan arahan kepada peneliti;
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku dosen pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan semangat kepada peneliti;
5. Nara Setya Wiratama, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan semangat kepada peneliti;
6. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan ilmu pengetahuan berharga kepada peneliti;
7. Kepala sekolah serta Guru SDN 2 Ploso yang telah memberi izin, bantuan, dan bimbingan aku selama pelaksanaan penelitian;
8. Kedua orang tua Bapak Suyono dan Ibu Anis Agustiniingsih yang telah memberikan doa, keyakinan, segala sesuatu yang dibutuhkan, dan dukungan sebagai motivasi agar skripsi ini segera terselesaikan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu proses kelancaran penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Juli 2026



Rizqi Alfa Nanda
NPM. 2214060278

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Berpikir	36
BAB III: METODE PENGEMBANGAN	39
A. Model Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Desain Pengembangan	46
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	50
E. Instrumen Penelitian Uji Coba Produk.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	61
G. Teknik Analisis Data	63
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	68

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Sekolah.....	70
B. Data Produk Hasil Uji Coba.....	72
C. Data Uji Coba.....	80
D. Analisis Data	87
E. Revisi Produk	94
F. Kajian Produk Akhir	96
BAB V: PENUTUP	101
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Kelebihan dan Kekurangan Kartu Domino	
Fisik dan Digital	19
Tabel 2.2 CP dan TP Pendidikan Pancasila	27
Tabel 2.3 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang	35
Tabel 3.1 Matriks Waktu Penelitian.....	51
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	52
Tabel 3.3 Pedoman Observasi.....	53
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara	54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	56
Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Media	58
Tabel 3.8 Angket Respon Guru.....	59
Tabel 3.9 Angket Respon Peserta Didik	60
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan.....	64
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan.....	65
Tabel 3.12 Pedoman Kriteria Nilai N-Gain Score	66
Tabel 3.13 Kriteria Keefektifan	67
Tabel 4.1 Desain Awal Media Kartu Domino Digital	76
Tabel 4.2 Uji Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.3 Uji Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4.4 Data Tes Uji Coba Terbatas	82
Tabel 4.5 Data Tes Uji Coba Luas	84
Tabel 4.6 Hasil Validasi.....	87
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	89
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	90
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	93
Tabel 4.10 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 3.2 Tampilan Hhalaman Login	47
Gambar 3.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	48
Gambar 3.4 Tampilan Materi	48
Gambar 3.5 Tampilan <i>Game</i>	49
Gambar 3.6 Tampilan Penutup	49
Gambar 4.1 Saran Ahli Materi	79
Gambar 4.2 Saran Ahli Media	80
Gambar 4.3 Saran Praktisi	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	110
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	111
Lampiran 3. Surat Pengantar/Izin	113
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	114
Lampiran 5. Lembar Pemanfaatan Produk	115
Lampiran 6. Hasil Instrumen Observasi	117
Lampiran 7. Hasil Wawancara	118
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Media	124
Lampiran 12. Surat Permohonan Respon Praktisi	127
Lampiran 13. Lembar Kepraktisan Guru	128
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Peserta Didik	130
Lampiran 15. Hasil Uji Paired Sample t-Test	132
Lampiran 16. Perangkat Pembelajaran	133
Lampiran 17. Hasil <i>Pretest</i>	159
Lampiran 18. Hasil <i>Posttest</i>	163
Lampiran 19. Dokumentasi	165
Lampiran 20. Media	167
Lampiran 21. Hasil Plagiasi	170
Lampiran 22. Surat Bebas Plagiasi	171
Lampiran 23. Berita Acara Ujian Skripsi	172
Lampiran 24. Lembar Revisi Ujian Skripsi	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ikhtiar untuk mendongkrak mutu generasi penerus kini pada dasarnya bermula dari bagaimana esensi pembelajaran itu sendiri diterapkan. Pendidikan selain memberikan pengetahuan kepada peserta didik, sekaligus menuntun peserta didik menemukan jati diri mereka, membentuk sikap, dan mengembangkan kemahiran yang diperlukan dalam kesehariannya. Dalam perspektif yang lebih komprehensif, pendidikan dipahami sebagai proses sadar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi individu, baik dari segi kognitif, afektif, hingga psikomotorik. Pandangan Pristiwanti et al. (2022) mengemukakan pendidikan itu ialah suatu usaha sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Sementara itu, menurut Rahman et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan proses pembinaan kepribadian melalui pengembangan potensi rohani seperti pikiran, rasa, dan cipta, serta potensi jasmani yang mencakup keterampilan dan kemampuan inderawi. Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan pendidikan bukan semata berorientasi pada sisi akademik, melainkan memegang peran penting dalam mengembangkan kepribadian dan keterampilan individu secara menyeluruh sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan.

Sekolah Dasar (SD) yakni jenjang pendidikan formal yang menjadi tempat awal peserta didik memperoleh pengetahuan dan karakter. Di jenjang ini, mengejar angka akademik tentu penting, namun mengasah moral dan karakter peserta didik justru jauh lebih utama. Oleh karena itu, penanaman nilai budi pekerti ini tidak dipisahkan dari kelas, tetapi disisipkan langsung ke dalam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPAS. Melalui materi-materi tersebut, kepribadian anak digodok bersamaan dengan penajaman kemampuan literasi, numerasi, serta daya kritis mereka. Selain itu, Seni Budaya

dan Prakarya mendukung perkembangan kreativitas dan kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar. Dilansir dari Kemendikbud (2023) menekankan “pentingnya pembelajaran yang mampu membentuk peserta didik menjadi sosok yang berdaya saing sekaligus berakhlak mulia”. Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut, Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang strategis karena bukan sekadar memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga mendorong tumbuhnya sikap demokratis dan rasa tanggung jawab sosial pada peserta didik. Hal ini juga didukung pernyataan Syaifullah (2025) yang menegaskan Pendidikan Pancasila tidak hanya menjelaskan teori ideologi, tetapi juga membentuk sikap partisipatif yang menjadi inti kehidupan berdemokrasi. Dengan demikian, pembelajaran di SD diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang cerdas secara akademik, berkarakter, dan mempunyai kesadaran sosial.

Di tengah pusaran akselerasi teknologi yang membawa potensi sekaligus benturan eksistensial bagi masa depan generasi muda, Pendidikan Pancasila memikul tanggung jawab moral yang besar untuk menempa kepribadian dan memperkuat rasa nasionalisme peserta didik. Sayangnya, ruang kelas hari ini kerap terjebak dalam belenggu metode konvensional seperti ceramah yang melumpuhkan ruang partisipasi serta memicu stagnasi gairah belajar anak. Kritik tajam ini dipertegas oleh Rizkasari et al. (2025) yang menemukan bahwa materi Pancasila belum sepenuhnya membumi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sejalan dengan temuan Aini et al. (2025) mengenai minimnya keteladanan dan contoh nyata penerapan nilai-nilai tersebut di lingkungan sekolah. Akibatnya, terjadi kontradiksi sosial yang mengkhawatirkan: di satu sisi, survei nasional Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) tahun 2021 merekam optimisme besar dengan 98% generasi muda yang merindukan nilai-nilai Pancasila diajarkan sejak dini. Namun di sisi lain, data Litbang Kompas bersama Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (PSKI) tahun 2023 yang dirilis oleh Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengonfirmasi kegagalan struktural di lapangan, di mana hanya 28,6% siswa yang mampu memahami Pancasila melalui pembelajaran formal di kelas, sementara 21,7% sisanya justru mencari pelarian pemahaman

lewat rimba media sosial. Kesenjangan (*gap*) eksistensial ini menjadi pengingat keras bahwa ruang kelas telah kehilangan daya tariknya, sehingga diperlukan dekonstruksi pembelajaran yang lebih humanis, inovatif, dan berpusat pada anak guna membangkitkan kembali motivasi serta pemahaman bermakna, khususnya bagi peserta didik Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar yang sedang berada di gerbang kritis pembentukan karakter mereka.

Arus perkembangan teknologi mewajibkan ruang kelas sekolah dasar bertransformasi, terutama dalam mengemas Pendidikan Pancasila agar adaptif dengan zaman. Pemanfaatan media digital kini menempati posisi krusial sebagai instrumen utama yang mendukung penyampaian materi secara efektif sesuai karakteristik generasi masa kini. Menurut Hafidhi dan Suciptaningsih (2024), langkah adaptasi tersebut mendesak untuk diterapkan sebab konsep Pancasila sering kali kehilangan maknanya ketika disajikan dalam bentuk ceramah teoretis yang monoton. Pendekatan konvensional terbukti gagal menjawab kebutuhan belajar anak-anak zaman sekarang yang membutuhkan stimulasi visual serta ruang interaksi nyata. Melalui integrasi media digital, nilai-nilai kebangsaan yang abstrak dapat dikonkretkan agar lebih mudah dipahami oleh jiwa anak-anak. Sebagaimana dibuktikan oleh Dewi dan Wulandari (2024), penggunaan komik digital berhasil meningkatkan partisipasi aktif sekaligus pemahaman esensial siswa terhadap nilai Pancasila. Penguatan ini sejalan dengan temuan Hapsari dan Sari (2023) bahwa tayangan video edukatif berbasis nilai mampu menyentuh aspek afektif siswa untuk menumbuhkan empati serta sikap toleransi di lingkungan sosial mereka. Lebih jauh lagi, Safitri et al. (2022) menegaskan bahwa keterlibatan teknologi ini berkontribusi besar dalam mengasah kompetensi abad 21, termasuk ketajaman penalaran kritis dan kecakapan informasi yang menjadi bekal hidup masa depan. Seluruh fakta empiris ini menjadi penanda kuat bahwa optimalisasi media digital merupakan keharusan demi menciptakan ekosistem belajar yang relevan dan berpihak pada hak tumbuh kembang anak.

Meninjau hasil observasi di kelas IV, keterlibatan peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong pasif. Menurut Ahmadi (2022), realita ruang kelas hari ini masih tersandera oleh dominasi metode ceramah dan pola

hafalan mekanis yang mereduksi anak-anak hanya sebagai wadah kosong penampung teori. Pendekatan kaku ini jelas berseberangan dengan kodrat sosiologis anak sekolah dasar yang tumbuh melalui keaktifan gerak, sehingga suasana pembelajaran menjadi gersang stimulasi dan berimbas pada rendahnya ketuntasan hasil belajar. Menariknya, peserta didik justru terlihat jauh lebih antusias ketika proses belajar melibatkan media atau aktivitas interaktif yang hidup. Berpijak pada fenomena tersebut, Hafidhi dan Suciptaningsih (2024) menyatakan bahwa intervensi media digital di sekolah dasar sangat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep-konsep nilai Pancasila yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna. Sejalan dengan pandangan itu, Ariyanti dan Fitriani (2025) mengingatkan pentingnya meruntuhkan dinding kelas yang pasif dengan memberikan kesempatan anak menyentuh pengalaman langsung demi memulihkan hak tumbuh kembang mereka. Jika kondisi monoton ini terus dibiarkan tanpa adanya langkah transformatif, pembelajaran Pendidikan Pancasila terancam kehilangan esensinya dan hanya akan menjadi aktivitas hafalan tanpa makna yang gagal membentuk karakter sosial generasi masa depan.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesukaran dalam memaknai konten sejarah perumusan Pancasila karena pembelajaran cenderung bergantung pada penyampaian materi secara verbal yang masih bertumpu pada penggunaan modul latihan cetak. Melalui fenomena ini, ketidakselarasan antara strategi mengajar guru dengan kebutuhan riil peserta didik di kelas terbukti menjadi penegasan atas temuan riset sebelumnya. Dalam situasi seperti ini, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menjadi alternatif yang layak dipertimbangkan. Pendekatan ini relevan karena permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih santai tanpa menghilangkan nilai edukatif. Permainan tradisional seperti domino dapat dimanfaatkan kembali melalui proses digitalisasi agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui media ini, materi sejarah perumusan Pancasila dapat dikemas lewat contoh nyata di sekitar peserta didik agar lebih gampang dicernai. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik.

Pendekatan ini berhasil mengubah arah kelas. Fokusnya tidak lagi dijebak pada setumpuk hafalan materi, melainkan dititikberatkan pada proses belajar yang bermutu dan nyata bagi peserta didik.

Kajian terhadap peta penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital yang secara khusus membedah konten sejarah perumusan Pancasila masih tergolong terbatas. Sebagian besar literatur cenderung memproduksi media yang bersifat umum, sehingga belum mampu memfasilitasi visualisasi fakta ideologis dan historis terkait sidang dasar negara secara mendalam. Imbas dari minimnya inovasi visual pada materi prasyarat yang sarat akan teks sejarah ini adalah timbulnya kejenuhan dan penurunan minat belajar pada peserta didik kelas IV. Fenomena tersebut menempatkan materi sejarah dasar negara sekadar sebagai hafalan linimasa masa lalu yang sulit diinternalisasi secara bermakna oleh siswa usia sekolah dasar. Padahal, esensi pembelajaran moral kewarganegaraan menuntut adanya keterkaitan fungsional antara rekonstruksi peristiwa masa lampau dengan realitas kehidupan nyata anak. Celah kosong dalam literatur akademik ini membuka ruang kebaruan yang signifikan bagi peneliti untuk menghadirkan pembaruan perangkat ajar. Melalui pengondisian tersebut, urgensi penyediaan sarana visual interaktif di dalam kelas menjadi sangat krusial guna mengonretkan sejarah perumusan Pancasila demi membangun pemahaman yang utuh.

Permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa kondisi yang terjadi di kelas tidak bisa lagi dipandang sebagai hal yang biasa. Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik justru membuat proses belajar kehilangan makna dan sulit menjangkau pemahaman yang mendalam. Hal ini tampak dari pengamatan di lapangan dan tanya jawab yang mengungkapkan rendahnya keterlibatan peserta didik serta kesulitan mereka dalam memahami materi sejarah perumusan Pancasila secara utuh. Melalui sederet studi yang telah dilaksanakan sebelumnya, kebenaran mengenai fenomena ini berhasil dibuktikan mengenai penggunaan media digital berbasis permainan mampu memunculkan dorongan sekaligus memperkuat wawasan peserta didik. Fakta ini

memperlihatkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran yang masih tradisional dengan potensi inovasi yang sebenarnya sudah tersedia. Jika kondisi ini terus dibiarkan, pembelajaran Pendidikan Pancasila berisiko semakin dijauhkan dari penyerapan ilmu yang relevan dengan keseharian anak. Dalam konteks ini, pengembangan media kartu domino berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang tidak hanya relevan, tetapi juga strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut. Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Media Kartu Domino Berbasis Digital Materi Sejarah Perumusan Pancasila pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Ploso Kabupaten Nganjuk”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada peserta didik dan guru/wali kelas IV SDN 2 Ploso sebagai subjek utama yang akan menggunakan media kartu domino berbasis digital;
2. Materi yang akan dikembangkan dalam media ajar ini adalah sejarah perumusan Pancasila, yang mencakup latar belakang, tokoh-tokoh penting, dan proses perumusan Pancasila;
3. Penelitian ini akan mengembangkan media ajar berupa kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan Pancasila.

Dengan batasan masalah ini, diharapkan penelitian dapat berjalan dengan terarah dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam materi sejarah perumusan Pancasila.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada permasalahan yang telah diidentifikasi, rumusan masalah penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan Pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso?

2. Bagaimanakah kepraktisan media kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso?
3. Bagaimanakah keefektifan media kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kevalidan media kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso;
2. Mendeskripsikan kepraktisan media kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso;
3. Mengetahui keefektifan media kartu domino berbasis digital materi sejarah perumusan pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui temuan ini, diharapkan wawasan dan ilmu pengetahuan dapat terus berkembang, sehingga memberikan kebermanfaatan bagi berbagai pihak yang berkecimpung dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, luaran yang diperoleh diharapkan dapat menjadi solusi dan memberikan nilai tambah bagi banyak pihak, seperti:

a. Bagi Paneliti

Mampu membangkitkan antusiasme untuk berinovasi menciptakan media pembelajaran kartu domino berbasis digital materi Sejarah Perumusan Pancasila pada kelas IV SDN 2 Ploso;

b. Bagi Peserta didik

Mengoptimalkan wawasan peserta didik akan proses historis perumusan Pancasila;

c. Bagi Guru

Mendukung pemaparan konten yang luwes dan menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Ahmadi, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Keaktifan Terhadap Hasil Belajar dan Mutu Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPD)*, 10(1), 45-56.
- Aini, I., Sutarto, S., & Sagiman, S. (2025). *Internalisasi konsep P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik di SMP IT Rabbi Radhiyya Kabupaten Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP).
- Aisah, N., Syafruddin, D., & Rachman, A. (2023). Pengaruh penggunaan media domino card terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 12–21.
- Akbar, S. D. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran (A. Holid. *Bandung: Remaja Rosdakarya*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Amelia, K. (2025). Penerapan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Metro). IAIN Metro Repository. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/12106/>
- Ariyanti, D. M., & Fitriani, A. (2025). *Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan*, 5(1), 652-661.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702-709.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2024). SK BSKAP 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan(Issue 021). https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318-326.
- Dudung, A. (2018). KOMPETENSI PROFESIONAL GURU: Suatu Studi Meta-Analysis Desertasi Pascasarjana UNJ. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 9-19.
- Dwi, S., & Hasanah, U. (2024). Independent Curriculum and Strengthening Pancasila Identity in the Young Generation: Kurikulum Merdeka Dan Penguatan Identitas Pancasila Pada Generasi Muda. *The Elementary Journal*, 2(2). Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551.
- Efendi, Y., & Saâ, H. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 54-65.
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023). Teori konstruktivisme dalam membangun kemampuan berpikir kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30-38.
- Fitriani, R. (2023). *Sejarah perkembangan dan dinamika permainan tradisional dunia*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hafidhi, A., & Suciptaningsih, T. (2024). Evaluasi media digital dalam pembelajaran nilai ideologis: Studi pada materi Pancasila. *Jurnal Media Edukasi*, 15(2), 88–99.
- Hapsari, L. N., & Sari, F. M. (2023). Relevansi nilai-nilai Pancasila dalam konteks globalisasi: Studi pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebangsaan*, 9(1), 45–53.
- INDONESIA, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *BP Panca Usaha*.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan media digital kartu domino rantai makanan (DORAMA) pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263.
- Jannati, D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). UIN KHAS Jember Digital Library. <https://digilib.uinkhas.ac.id/24239/>

- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54.
- Juniardi, I., Oktavia, M., & Rachamawati, P. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KADO (KARTU DOMINO) DENGAN BARCODE MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN DI KELAS VI SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 288-296.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Pendidikan Pancasila: Buku peserta didik kelas XI SMA/MA, SMK/MAK. Pusat Perbukuan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Macam-macam media pembelajaran dan contohnya.
- Kurniawan, A. (2022). Pengembangan media instruksional berbasis permainan kartu pada sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115-128.
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra (studi pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81-84.
- Lestari, B. M., Herianto, E., & Istiningsih, S. (2024). Peningkatan Karakter Anak dengan Model Addie (Analysis, Design, Developmet, Implementasion dan Evaluation) pada Pembelajaran PKN di SDN Bile Tengah Praya Barat. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2876-2981.
- Lestari, D., & Widodo, S. (2020). Permainan digital berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–115.
- Lubis, P. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu domino kimia (DOMIKA) pada materi sistem koloid kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi [Skripsi, Universitas Jambi].
- Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129.
- Maulana, A. & Syihabbudin (2025). Constructivist philosophy of student-centred learning approach in higher education. *Project: Professional Journal of English Education*, 8(2), 234-241. <https://doi.org/10.22460/project.v8i2>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Magistra*, 1(2), 172-181.
- Muthoharoh, L., & Cholifah, I. (2020). Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 89–98.

- Nguyen, T. H., & Vu, T. L. (2021). Transforming higher education through student-centered learning: Benefits and challenges in the Indonesian context. *Journal of Educational Development*, 9(3), 112-121.
- Nugroho, A. (2021). Pembelajaran kontekstual melalui digitalisasi permainan tradisional. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 45–58.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhamidin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(3).
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta didik di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290-298.
- Nurmalah, N., & Juhraeni, J. (2025). The use of domino card media to improve student learning outcomes in natural science learning at MIS Mawu. *Deep Learning: Journal of Educational Research*, 1(1), 134–142.
- Piaget, J. (1970). *Genetic epistemology*. Columbia University Press.
- Pratiwi, M. D., & Kurniawan, R. H. (2021). Pengembangan media kartu domino digital berbasis Android untuk pembelajaran tematik. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 67–75.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Turnitin Pengertian Pendidikan. *Pengertian Pendidikan*, 4(6), 7911-7915.
- Pritchard, A. (2024). *Ways of learning: Learning theories for the classroom* (5th ed.). Routledge.
- Putra, H. A., & Keshananda, R. (2025). Integrasi nilai lokal dalam media digital: Pendekatan budaya dalam pendidikan. *Media Edukasi Digital*, 3(1), 10–22.
- Putri, A. E. D. (2020). Pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. Etheses UIN Malang.
- Rahman, A. (2018). *Pendidikan Pancasila dan tantangan globalisasi*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rizkasari, E., Khalifah, V. N., & Mareta, V. (2025). Tantangan implementasi nilai-nilai profil pelajar pancasila dalam pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 429-437.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of student learning motivation through word-wall-based digital *game* media. *iJIM*, 16(06), 189.
- Sari, R. (2018). Peran pendidikan Pancasila dalam membangun karakter bangsa. Yogyakarta: Penerbit Universitas.
- Setyani F. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Jati Tarokan. (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri). Retrieved from <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/21604>
- Siregar, E., & Nara, H. (2022). Teori belajar dan pembelajaran. Erlangga.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*, 66.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, R., & Hidayat, D. (2021). Pengembangan media kartu domino digital untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 134–142.
- Supardan, D. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran: Berorientasi kelokalan dan sosiokultural. Bumi Aksara.
- Supriyadi, B. (2018). Implementasi pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Bandung: Penerbit Pendidikan.
- Suryani, N., Achmad, A., & Putria, A. (2023). Implementasi pendekatan konstruktivisme abad 21 dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 45-58.
- Suyitno. (2020). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpk.v17i1.26659>
- Syahputra, R., & Lestari, M. (2020). Internalisasi nilai kebangsaan melalui media digital berbasis lokalitas. *Jurnal Pendidikan Nilai*, 8(2), 65–76.
- Tulandi, M., & Resbal, A. (2022). *Metodologi penelitian tindakan kelas dan pengembangan instrumen evaluasi pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, R. (2021). Sejarah perumusan Pancasila sebagai dasar negara: Telaah kritis terhadap sidang BPUPKI. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 23–30.
- Wijaya, H., Astuti, B., & Nugroho, R. A. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan literasi informasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 89–97. M
- Wijayanti, R. R. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pancasila (Dosila) pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga). Retrieved from <https://repository.uksw.edu/items/9e3fce74-e2ad-4476-9671-e760c80760ed>
- Wulandari, N. R. (2022). Minimnya media interaktif tematik pada pembelajaran sejarah nasional di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–20.
- Zainudin, M. (2022). Pancasila sebagai titik temu ideologi bangsa: Refleksi historis dan filosofis. *Jurnal Filsafat dan Sosial Politik*, 8(2), 112–119.