PENGEMBANGAN MODUL PPKN BERBASIS PBL DENGAN ROLE-PLAYING DAN DETEKTIF NILAI TANGGUNG JAWAB

Try Andikha P[1*], Auliya Aenul Hayati[2], Mudopar[3]
[1,2,3] Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya Gunung Jati, Kota Cirebon

Email: [1]try. try.122190048@ugj.ac.id* ; auliya.aenul@ugj.ac.id ; mudopar@ugj.ac.id

Abstract

This research aims to develop a Civics (PPKn) learning module based on Problem-Based Learning (PBL) integrated with "Value Detective" and "Role-playing" methods using Cirebon local wisdom to enhance the civic disposition (responsibility) of 5th-grade students. The development followed the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Results from the development stage showed that the module is highly valid, with an average Aiken's V score of 0.88 from expert validators in material, language, and design. Implementation at SDN Kalijaga Permai using a one-group pretest-posttest design revealed a significant improvement in students' responsibility characters. Statistical analysis using the Wilcoxon Signed Ranks Test yielded an Asymp. Sig (2-tailed) of 0.000 (p < 0.05), indicating a significant difference after the intervention. The effectiveness, measured by the N-Gain score, reached 0.4, placing it in the "Medium" category, which is further supported by post-treatment behavior observation results with an average score of 86%. Furthermore, the module met excellent practicality criteria based on student response questionnaires reaching 82%. In conclusion, the developed module is valid, practical, and effective for strengthening the civic disposition of elementary school students through the integration of contextual local values such as the "Aja Nyindra Janji Mubarang" proverb.

Keywords: Civic disposition, Responsibility, Problem-based learning, Local Wisdom, Learning Module

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran PPKn berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) yang mengintegrasikan metode "Detektif Nilai" dan "*Role-playing*" berbasis kearifan lokal Cirebon untuk meningkatkan *civic disposition* (tanggung jawab) siswa kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa modul sangat layak digunakan dengan rata-rata skor V Aiken sebesar 0,88 dari ahli materi, bahasa, dan desain. Tahap implementasi di SDN Kalijaga Permai menggunakan desain *one-group pretest-posttest* menunjukkan peningkatan karakter tanggung jawab siswa yang signifikan. Hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* memperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 (p < 0,05). Efektivitas modul berdasarkan nilai *N-Gain Score* mencapai 0,4 (Kategori Sedang), yang diperkuat dengan hasil observasi perilaku pasca-perlakuan dengan rata-rata capaian sebesar 86%. Selain itu, modul ini memenuhi kriteria praktikalitas yang sangat baik berdasarkan angket respon siswa yang mencapai skor 82%. Simpulannya, modul yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk menguatkan *civic disposition* siswa sekolah dasar melalui integrasi nilai lokal kontekstual seperti petatah-petitih *"Aja Nyindra Janji Mubarang"*.

Kata kunci: Disposisi Kewarganegaraan, Tanggung Jawab, Pembelajaran Berbasis Masalah, Kearifan Lokal, Modul Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan *civic disposition* sejak dini, yakni sikap dan perilaku peduli serta keterlibatan dalam kehidupan bermasyarakat. Disposisi ini terbentuk melalui internalisasi nilai kewarganegaraan yang didukung pengalaman sosial nyata. Guru memegang peran kunci dalam keberhasilan pembelajaran, karena Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya menekankan pemahaman hak dan kewajiban, tetapi juga pembiasaan sikap dan pengembangan keterampilan untuk mendorong partisipasi aktif sebagai warga negara (Sasana Tunggal, 2023).

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membentuk karakter peserta didik yang bertanggung jawab melalui penanaman nilai toleransi, keadilan sosial, dan partisipasi. Penguatan karakter ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang menekankan perilaku dan moral positif peserta didik (Susilo dkk., 2022).

Pengembangan disposisi kewarganegaraan dapat didukung melalui strategi pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, yang melibatkan siswa secara langsung dengan permasalahan social atau dengan kegiatan *role-playing* sehingga menumbuhkan kepekaan sosial dan kesadaran politik (Hapidin dkk., 2023).

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar, pembentukan *civic disposition* menjadi aspek penting, khususnya pada peserta didik kelas V. Dimensi *civic disposition* mencakup empat indikator utama. Pertama, karakter privat, yang meliputi tanggung jawab, disiplin diri, integritas moral, dan kejujuran sebagai fondasi pembentukan moral peserta didik (Agustina dkk., 2022). Kedua, karakter publik, yang mencakup toleransi, kepedulian sosial, kesantunan, dan ketaatan pada hukum sebagai dasar kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Ketiga, kecakapan deliberatif, yang meliputi kemampuan mendengar, bernegosiasi, dan menghargai pendapat orang lain dalam proses interaksi sosial dan pembelajaran. Keempat, partisipasi aktif, yang mencerminkan keterlibatan dalam kegiatan sosial serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Namun, dalam penelitian ini fokus kajian dikerucutkan pada dimensi karakter privat, khususnya indikator tanggung jawab, karena aspek ini merupakan fondasi utama dalam pembentukan perilaku kewarganegaraan siswa. Sejalan dengan (Jayusman dkk., 2026) yang mengungkapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter serta menumbuhkan sikap tanggung jawab sejak usia dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Tanggung jawab dipandang sebagai prasyarat berkembangnya dimensi *civic disposition* lainnya, sehingga penguatannya sejak jenjang sekolah dasar menjadi krusial untuk membentuk peserta didik yang mandiri, disiplin, dan mampu menjalankan kewajiban sebagai warga negara secara sadar dan konsisten.

Bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran PPKn kelas V SD berbasis *Problem-based learning* (PBL) yang mengintegrasikan *Role-playing,* Analisis Wacana, dan kearifan lokal Cirebon (petatah-petitih) agar memenuhi kriteria validitas secara materi, bahasa, dan desain, serta memiliki keabsahan konstruk untuk memperkuat *civic disposition* (tanggung jawab) siswa?

Sejauh mana praktikalitas (respon siswa) serta efektivitas modul tersebut dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa yang diukur melalui indikator disiplin, respons tugas, dan solusi konflik etis ketika diuji secara empiris melalui desain one-group pretest-posttest di

lingkungan sekolah?

Civic disposition dipahami sebagai sikap dan perilaku yang mencerminkan tanggung jawab sosial individu dalam kehidupan bermasyarakat. *Civic disposition* khususnya Tanggung Jawab sebagai karakter privat utama warga negara perlu dipandang sebagai konstruksi kepribadian yang membentuk komitmen individu terhadap tugas, aturan, dan kepedulian terhadap sesama dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan (Ansori dkk., 2023; Hidayati & Maslikhah, 2022).

Oleh karena itu, model *Problem-Based Learning* (PBL) relevan digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menginternalisasi nilai dan karakter kewarganegaraan melalui masalah kontekstual (Widyastuti & Rahayu, 2021).

Agar proses pemecahan masalah dalam PBL tidak hanya bersifat prosedural tetapi juga bernilai reflektif, diperlukan pendekatan yang mampu membedah makna nilai dalam setiap permasalahan. Dalam hal ini, Analisis Wacana Kritis yang disederhanakan menjadi "Detektif Nilai" digunakan untuk membantu siswa mengidentifikasi dan memahami nilai tanggung jawab dalam konteks masalah yang disajikan (Ahmadi F & Fauziya, 2023).

Analisis Wacana Kritis yang di sederhanakan menjadi "Detektif Nilai" digunakan sebagai kerangka untuk memahami bagaimana nilai *civics*, khususnya tanggung jawab, dibangun dalam teks pembelajaran dan wacana sekolah (Ginting dkk., 2022).

Selanjutnya, untuk memperkuat proses internalisasi nilai yang telah dianalisis, diperlukan metode pembelajaran yang memberi ruang praktik langsung. Oleh karena itu, metode *role-playing* digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk memerankan situasi sosial yang mencerminkan nilai tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Romzani & Haryanto, 2022).

Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih kontekstual dan relevan. Integrasi nilai budaya lokal tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat identitas siswa sebagai bagian dari komunitas sosialnya.

Penguatan *civic disposition* siswa kelas V SD dapat dioptimalkan melalui pembelajaran PPKn aktif berbasis *role-playing* yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal (Qonita Putri & Rahayu, 2021). Salah satu sumber nilai moral yang relevan adalah warisan petatah-petitih Sunan Gunung Jati di Cirebon, khususnya wasiat *"Aja Nyindra Janji Mubarang"*, yang bermakna strategis dalam membentuk karakter kewarganegaraan yang bertanggung jawab dan kontekstual (Adi Kistoro & Sibarani, 2020; Mahfud & Wahyudi, 2023; Nurhabibah & Widiawati, 2025).

Penguatan *civic disposition* dalam pembelajaran PPKn memerlukan instrumen yang sistematis guna mengintegrasikan metode PBL, *role-playing*, dan analisis wacana berbasis kearifan lokal. Salah satu instrumen krusial dalam mencapai hal tersebut adalah pengembangan modul atau bahan ajar (Destu dkk., 2021; Zulfa & Ekafebriyanti, 2020).

Secara keseluruhan, Pengembangan *civic disposition* di SD memerlukan pembelajaran aktif, kritis, kontekstual, dan inklusif melalui integrasi *Problem-Based Learning*, *Role-Playing*, analisis wacana, serta kearifan lokal guna membentuk warga negara yang bertanggung jawab dan partisipatif.

Pengembangan civic disposition di sekolah dasar kini menuntut pendekatan karakter yang partisipatif, kontekstual, dan inklusif (Firmansyah & Wibowo, 2022). Namun, penerapan Analisis Wacana (AW) masih terbatas karena kompleksitasnya, sementara metode Role-Playing (RP) dalam PPKn kerap terjebak pada aspek

dramatik tanpa analisis nilai yang terstruktur (Mu'min, 2023). Selain itu, kearifan lokal seperti budaya Cirebon masih sebatas diposisikan sebagai artefak, belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber nilai moral kontekstual—misalnya petatah-petitih "Aja Nyindra Janji Mubarang"—untuk menguatkan indikator karakter tertentu (Subhan & Sururi, 2021).

Kesenjangan pedagogis ini berdampak pada rendahnya karakter tanggung jawab siswa di lapangan, sebagaimana ditemukan di kelas V B SDN Kalijaga Permai, di mana kedisiplinan tugas dan kesadaran piket masih sangat bergantung pada pengawasan guru. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, integrasi adaptasi AW sederhana model "Detektif Nilai" dan Role-Playing berbasis wacana kearifan lokal Cirebon menjadi solusi inovatif yang terfokus, terukur, dan kontekstual guna menumbuhkan kesadaran internal serta literasi kewarganegaraan siswa secara bermakna (Sutrisno dkk., 2021; S. R. Andini dkk., 2021).

Agar sintesis model tersebut dapat terimplementasi secara sistematis, diperlukan modul pembelajaran sebagai paket pembelajaran terpadu yang memuat rencana, materi, dan alat evaluasi yang terstruktur. Perpaduan analisis wacana dan *role-playing* di dalam Modul Pembelajaran ini mendorong siswa menafsirkan nilai kewarganegaraan dalam konteks sosial-budaya sekaligus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Modul Pembelajaran yang aktif dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman mendalam siswa terhadap isu kewarganegaraan (Irwan & Kamarudin, 2021).

Penelitian pengembangan ini difokuskan untuk menjawab dua permasalahan utama terkait perbaikan kualitas pembelajaran PPKn. Adapun pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran berbasis *Problem-based learning* (PBL) dengan integrasi *Role-playing* dan Analisis Wacana kearifan lokal Cirebon yang valid bagi siswa kelas V, serta sejauh mana praktikalitas dan efektivitas modul tersebut dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di SDN Kalijaga Permai.

Sejalan dengan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas melalui uji ahli, sekaligus menguji secara empiris kepraktisan dan efektivitas penggunaannya di kelas dalam menguatkan *civic disposition*, khususnya nilai tanggung jawab siswa melalui pendekatan model ADDIE.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yaitu pendekatan penelitian *Research and Development* yang menggunakan 5 tahap *Analysis*, *Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN Kalijaga Permai untuk mengidentifikasi masalah tanggung jawab siswa, kajian kurikulum PPKn, serta seleksi narasi kearifan lokal Cirebon (Adi Suratman, 2021; Budiyono & Hardiansyah, 2021).

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan struktur modul berbasis PBL dengan aktivitas 'Detektif Nilai' dan 'Simulasi Peran' melalui pendekatan scaffolding.

Tahap pengembangan kemudian memfokuskan pada produksi modul kearifan lokal yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain, serta direvisi secara iteratif untuk memastikan validitas teoretis dan operasional produk sebelum digunakan pada tahap berikutnya.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terbatas modul yang telah tervalidasi di kelas V-B SDN Kalijaga

Permai menggunakan Pre-Experimental Design dengan model One-Group Pretest-Posttest Design. Siswa terlibat dalam aktivitas analisis wacana dan *role-playing* berbasis petatah-petitih Cirebon untuk memperkuat karakter tanggung jawab.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui observasi perilaku, angket respon untuk mengukur kepraktisan, serta skala sikap pre-test dan post-test guna menguji efektivitas modul dalam meningkatkan *civic disposition* peserta didik.

Adapun kriteria Kelayakan Produk yang digunakan untuk mengolah data dari instrumen validasi ahli materi, bahasa, dan desain. Mengacu pada skala Likert 1-5 dan interpretasi persentase pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor Uji Ahli

No.	Nilai Kualitatif	Skor
1.	Sangat Layak (Tanpa Revisi)	5
2.	Layak (Revisi Kecil)	4
3.	Cukup Layak (Revisi Sedang)	3
4.	Kurang Layak (Revisi Total)	2
5.	Tidak Layak	1

Sumber: (Damayanti dkk., 2022)

Validitas instrumen dalam penelitian ini diukur untuk memastikan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan memiliki landasan teoritis yang kuat dan akurasi konten yang tepat. Pengujian dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgment*) yang mencakup aspek materi, bahasa, dan desain menggunakan skala Likert yang kemudian dianalisis dengan merujuk pada koefisien Aiken's V (Aiken, 1985). Nilai yang diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Kategori Kelayakan

Nilai V	Kategori Kelayakan
> 0,80	Sangat Layak
0,40 - 0,80	Layak
< 0,40	Tidak Layak

Hasil penilaian ini berfungsi sebagai dasar empiris untuk menentukan tingkat validitas isi instrumen sebelum diimplementasikan di lapangan. Butir instrumen dengan nilai V Aiken di atas 0,80 dikategorikan sebagai instrumen yang Sangat Layak, sementara skor pada rentang 0,40 hingga 0,80 masuk dalam kategori Layak. Instrumen yang memenuhi kriteria minimal kategori layak tersebut dinyatakan valid secara isi dan dapat digunakan untuk mengukur karakter tanggung jawab siswa tanpa perlu dilakukan revisi besar.

Untuk mengukur sejauh mana efisiensi dan kemudahan penggunaan perangkat tersebut, dilakukan pengelompokan skor respon pengguna ke dalam kriteria praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kategori Kepraktisan

No.	Persentase Pencapaian (%)	Kategori Praktikalitas
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	< 40%	Tidak Praktis

Sumber: (Milala dkk., 2021; Nieveen, 1999)

Kepraktisan modul dinilai berdasarkan kemampuan perangkat pembelajaran untuk diterapkan secara konsisten dan efisien dalam konteks pembelajaran di kelas V SD. Penilaian ini berfokus pada respon siswa sebagai pengguna akhir terhadap aspek keterbacaan, kemudahan instruksi dalam fase "Detektif Nilai", serta kemenarikan aktivitas "Simulasi Peran". Tingkat praktikalitas yang tinggi menunjukkan bahwa modul tersebut bersifat operasional dan dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara mandiri maupun

berkelompok tanpa kendala teknis yang menghambat alur interaksi antara siswa dan bahan ajar.

Efektivitas modul dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test menggunakan desain one-group pretest-posttest dengan skala sikap tanggung jawab.

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai *Normalized Gain* (N-Gain) untuk menentukan seberapa besar perubahan sikap yang terjadi setelah siswa diberikan perlakuan (treatment) menggunakan modul dengan rumus:

$$g = \frac{posttest - pretest}{skor\ \text{maks} - pretest}$$

Modul dinyatakan efektif apabila mampu menghasilkan peningkatan skor yang signifikan pada indikator kedisiplinan dan kemandirian siswa, yang membuktikan bahwa integrasi kearifan lokal petatah-petitih Cirebon berhasil memperkuat *civic disposition* peserta didik secara nyata. Adapun klasifikasi tingkat efektivitas peningkatan karakter siswa merujuk pada kriteria nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Kategori N-Gain

Skor N-Gain (g)	Kategori Efektivitas
$g > 0{,}7$	Tinggi
$0{,}3 \leq g \leq 0{,}9$	Sedang
$g > 0{,}3$	Rendah

Instrumen pengukuran karakter tanggung jawab dalam penelitian ini menggunakan 10 butir pernyataan sikap yang mencakup lima dimensi utama: (1) Integritas Akademik dan Kemandirian, mengukur kedisiplinan mengerjakan tugas tanpa pengawasan, inisiatif persiapan belajar, dan ketelitian tugas (butir 1, 3, 7); (2) Konsistensi Janji, merujuk pada nilai "Aja Nyindra Janji Mubarang" terkait komitmen menepati janji sekecil apa pun dan keteguhan sikap dari gangguan bermain (butir 2, 8, 10); (3) Tanggung Jawab Komunikasi, memotret keberanian meminta maaf dan memberikan alasan jujur jika gagal menepati janji (butir 4); (4) Kejujuran Moral, mengukur kesediaan mengakui kesalahan pribadi tanpa menyalahkan orang lain (butir 5); serta (5) Tanggung Jawab Sosial, mencakup komitmen mengembalikan barang pinjaman tepat waktu dan kesungguhan melaksanakan piket kelas (butir 6, 9). Seluruh butir ini menggunakan skala empat poin (Selalu, Sering, Kadang-kadang, Tidak Pernah) untuk menghasilkan data perilaku yang tegas dan akurat pada siswa sekolah dasar.

Instrumen skala sikap tanggung jawab dalam penelitian ini dikembangkan dengan mengadaptasi indikator penilaian sikap baku yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Wulandari & Radia, 2021) serta diintegrasikan secara mendalam dengan butir-butir nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam petatah-petitih kearifan lokal Cirebon.

Selain penggunaan pre-test, post-test, dan N-gain score, teknik analisis data dalam penelitian ini juga melibatkan uji statistik menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 26. Analisis data direncanakan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk terlebih dahulu untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis akan menggunakan statistik parametrik, namun jika ditemukan data tidak berdistribusi normal, maka analisis akan dilakukan dengan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengukur signifikansi peningkatan karakter tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi modul.

Instrumen penilaian dalam penelitian ini juga mencakup lembar observasi pasca-perlakuan yang disusun untuk mengukur konsistensi karakter tanggung jawab siswa setelah menggunakan modul. Kisi-kisi instrumen observasi ini dikembangkan

dengan merujuk pada indikator *civic disposition*, yang mencakup dimensi ketaatan pada aturan sekolah, kemandirian dalam tugas, dan kesadaran dalam menepati janji sesuai dengan nilai *"Aja Nyindra Janji Mubarang"*.

Penilaian observasi ini diselaraskan dengan kriteria praktikalitas modul, di mana hasil pengamatan perilaku siswa di lapangan dikonversi menjadi persentase ketercapaian untuk membuktikan bahwa materi yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan aplikatif dalam mengubah tindakan nyata siswa di kelas. Pengolahan data observasi ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai tingkat keberhasilan implementasi modul dalam ekosistem pembelajaran di sekolah dasar.

C. Hasil dan pembahasan

Tahap Analysis (Urgensi, Penetapan Materi, Analisis Kurikulum)

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan modul PPKn berbasis kearifan lokal Cirebon yang dikembangkan melalui tahapan sistematis model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa karakter tanggung jawab siswa kelas V SDN Kalijaga Permai masih memerlukan penguatan, terutama dalam hal konsistensi menepati janji dan penyelesaian tugas mandiri. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, dirancang sebuah modul yang mengintegrasikan petatah-petitih "*Aja Nyindra Janji Mubarang*" sebagai nilai inti yang selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) PPKn Fase C.

Tahap Design Modul (Merancang pembelajaran berbasis PBL, *Role-playing*, Analisis Wacana)

Tahap perancangan (Design) dimulai dengan menyusun kerangka struktural modul yang secara spesifik ditujukan untuk siswa kelas V SD dengan fokus pada materi Tanggung Jawab sebagai Warga Sekolah. Desain instruksional ini mengintegrasikan model *Problem-based learning* (PBL) sebagai landasan utama untuk mengaktifkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah kewarganegaraan secara mandiri dan kolaboratif. Struktur modul dirancang secara sistematis yang mencakup elemen pembuka seperti Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran untuk memberikan arah belajar yang jelas bagi siswa. Hal ini konsisten dengan pandangan bahwa modul mengubah RPP menjadi satuan pembelajaran mandiri yang terbuka dan sistematis, sehingga CP dan TP menjadi arah utama desain modul (Arwita dkk., 2020; Maidi & Majdi, 2022).

Elemen visual dan konten pada tahap desain ini sangat menonjolkan identitas lokal melalui pengangkatan kearifan lokal Cirebon, yaitu petatah-petitih "*Aja Nyindra Janji Mubarang*". Integrasi filosofi budaya ini dirancang untuk menjembatani konsep abstrak tanggung jawab ke dalam konteks moral yang akrab dengan lingkungan sosial siswa di wilayah Cirebon. Ini relevan untuk konsep integrasi budaya sebagai bagian dari desain modul bertujuan membentuk tanggung jawab melalui lingkungan sekitar siswa (Ernawati dkk., 2024). Dan juga hal ini tercermin dalam peta konsep modul yang menghubungkan hak, kewajiban, dan kearifan lokal sebagai satu kesatuan nilai yang harus ditepati oleh setiap warga sekolah.

Strategi pembelajaran dalam draf modul ini dikembangkan melalui dua metode inovatif, yaitu "Detektif Nilai" dan *Role-playing* (Bermain Peran). Metode Detektif Nilai dirancang pada fase penyelidikan (investigasi) untuk melatih ketajaman analisis siswa terhadap pelanggaran norma dalam teks cerita. Sementara itu, metode *Role-playing* dirancang sebagai sarana bagi siswa untuk mempraktikkan langsung solusi atas masalah ketidak tanggungjawaban melalui skenario yang mereka susun sendiri, mulai dari pembagian peran hingga simulasi

masalah di depan kelas. Selain aktivitas inti, perancangan modul ini juga mencakup materi pengayaan yang menjelaskan definisi tanggung jawab sebagai sikap sadar dalam melaksanakan kewajiban secara sungguh-sungguh.

Penulis juga merancang bagian "Ayo Renungkan" sebagai instrumen refleksi untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menginternalisasi pesan moral dari cerita inspiratif "Raka dan Janji yang Terlupakan" ke dalam kehidupan pribadi mereka. Struktur ini memastikan bahwa setiap fase PBL, mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi, terakomodasi dengan porsi materi yang seimbang.

Sebagai penutup tahap perancangan, dikembangkan instrumen evaluasi yang variatif mulai dari pilihan ganda, isian, hingga soal bertipe Higher Order Thinking Skills (HOTS). Desain soal HOTS bertujuan untuk menantang daya nalar siswa dalam memprediksi dampak jika tanggung jawab diabaikan dalam ekosistem sekolah. Keseluruhan rancangan ini didukung oleh daftar pustaka yang kredibel, termasuk rujukan langsung pada sumber kearifan lokal Kanjeng Sunan Gunung Jati, guna memastikan validitas isi modul sebelum memasuki tahap pengembangan selanjutnya.

Tahap Pengembangan (Revisi dari *Expert Judment*/Validator)

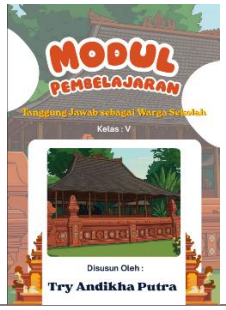
Memasuki tahap pengembangan (*Development*), draf modul divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan materi, bahasa, dan desain.

Tabel 4. Kriteria Kategori N-Gain

No	Validator	Rata-rata V Aiken	Kategori
1	Ahli Materi	0,88	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	0,79	Valid
3	Ahli Desain	0,91	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	**0,86**	**Sangat Valid**	

Hasil uji validitas menggunakan koefisien V Aiken menunjukkan seluruh butir instrumen dan materi berada pada rentang skor 0,75 hingga 1,00, dengan rerata skor 0,88 pada ahli materi dan rerata keseluruhan 0,86. Validasi ini memberikan dasar empiris bahwa konten modul telah akurat secara keilmuan dan layak diimplementasikan dalam skala kelas dengan revisi kecil (Darmansyah dkk., 2023).

Tabel 5. Hasil Pengembangan Modul Pembelajaran

Draft Awal	Draft Final
	
	
	
	
	

Proses pengembangan modul PPKn ini melewati tahap revisi intensif berdasarkan masukan para ahli untuk meningkatkan kualitas visual dan kedalaman materi.

Perubahan signifikan terlihat pada bagian sampul dan latar belakang modul; draf awal yang hanya menggunakan gambar halaman sederhana telah diperbarui dengan latar belakang situs Kasepuhan sebagai bentuk penguatan identitas kearifan lokal Cirebon sesuai saran ahli media. Selain itu, penataan teks dan ilustrasi yang sebelumnya dinilai kurang rapi serta memiliki kualitas gambar yang "keruh" telah diperbaiki menjadi lebih bersih, terang, dan proporsional untuk menjamin kenyamanan visual siswa selama belajar.

Substansi materi juga mengalami perombakan mendalam, terutama pada skenario utama cerita Raka. Konflik yang awalnya sederhana dikembangkan menjadi lebih kompleks guna memicu daya nalar siswa, di mana ilustrasi pendukungnya pun disesuaikan dengan nuansa Cirebon yang lebih kental.

Pada bagian instruksi aktivitas, petunjuk *role-playing* yang semula kurang jelas telah dilengkapi dengan aturan waktu yang tegas serta pembagian peran yang spesifik bagi siswa yang menyaksikan simulasi, sesuai dengan arahan ahli materi.

Sebagai penyempurna, modul kini dilengkapi dengan glosarium untuk memudahkan siswa memahami istilah-istilah teknis yang baru mereka temui.

Tahap Implementasi (*One Group Pre Test-Post Test*)

Tahap implementasi merupakan fase krusial untuk menguji efektivitas modul PPKn berbasis kearifan lokal Cirebon yang telah dikembangkan. Proses ini dilakukan di kelas V SDN Kalijaga Permai untuk melihat bagaimana modul pembelajaran ini berfungsi dalam situasi kelas yang nyata. Fokus utama dalam tahap ini adalah mengamati interaksi peserta didik terhadap

materi tanggung jawab yang diintegrasikan dengan nilai-nilai lokal.

Awal pelaksanaan dimulai dengan pemberian pre-test kepada 19 siswa. Pada fase ini, tujuan utamanya adalah untuk menetapkan parameter dasar (*baseline*) mengenai pemahaman awal dan sikap siswa terhadap tanggung jawab sebagai warga sekolah sebelum terpapar intervensi modul. Data awal ini sangat penting untuk memberikan gambaran mengenai titik awal perilaku siswa yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil akhir setelah proses pembelajaran selesai.

Proses pembelajaran inti dilaksanakan dengan menerapkan seluruh sintaks *Problem-based learning* (PBL) yang telah disusun dalam modul. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan "Detektif Nilai", di mana mereka melakukan analisis wacana terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan petatah-petitih "*Aja Nyindra Janji Mubarang*". Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk menyelidiki secara kritis dampak dari pengingkaran janji terhadap keharmonisan lingkungan sekolah.

Strategi "Detektif Nilai" dioperasionalkan dengan menyederhanakan Analisis Wacana Kritis menjadi kegiatan investigasi yang menantang bagi anak usia sekolah dasar. Sebagai contoh, saat dihadapkan pada dilema moral Raka, siswa diberikan pertanyaan pemantik seperti "Jika kamu menjadi Raka, manakah yang merupakan kewajiban paling mendesak?" atau "Apa dampak bagi orang lain jika Raka mengabaikan janjinya demi kepentingan pribadi?". Pertanyaan-pertanyaan ini berfungsi sebagai alat navigasi moral yang memandu siswa untuk mengupas lapisan nilai dalam cerita, sehingga mereka dapat mengidentifikasi inti karakter tanggung jawab secara mandiri sebelum mempraktikkannya dalam kegiatan simulasi peran.

Intervensi dilanjutkan dengan metode simulasi peran (*role-playing*) secara berkelompok. Siswa menyusun skenario berdasarkan masalah nyata di sekolah, menentukan peran (seperti siswa yang melanggar janji, teman yang mengingatkan, dan guru), lalu memeragakannya di depan kelas.

Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang nyata (kontekstual), di mana siswa dapat mempraktikkan langsung solusi atas konflik tanggung jawab yang terjadi. Suasana kelas terpantau menjadi lebih dinamis dan kolaboratif seiring dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam mendiskusikan nilai-nilai moral yang mereka perankan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan karakter tanggung jawab pada anak (Andini & Ramiati, 2020).

Seluruh rangkaian implementasi ditutup dengan pelaksanaan post-test. Sesuai dengan tujuan tahap ini, post-test dilakukan untuk menjaring data mengenai perubahan sikap dan pemahaman siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Data yang terkumpul dari pre-test dan post-test ini selanjutnya akan diproses secara statistik pada tahap evaluasi untuk menentukan tingkat efektivitas modul secara menyeluruh.

Proses observasi dilakukan secara intensif selama tahap implementasi untuk menjaring data perilaku autentik siswa, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamatan difokuskan pada dinamika siswa saat melakukan simulasi peran (*role-playing*), di mana siswa terlihat antusias memerankan skenario dilema moral Raka dan mulai menunjukkan kesadaran kritis dalam mendiskusikan solusi yang bertanggung jawab. Interaksi

antar siswa dalam kelompok mencerminkan internalisasi nilai "*Aja Nyindra Janji Mubarang*", yang terlihat dari cara mereka saling mengingatkan untuk tetap konsisten terhadap peran dan janji yang telah disepakati dalam naskah drama.

Selain di dalam kelas, pemantauan perilaku dilanjutkan pada saat jam istirahat hingga waktu pulang sekolah untuk memvalidasi keberlanjutan karakter tanggung jawab siswa dalam situasi tanpa pengawasan langsung.

Tahap Evaluasi (Analisis Ke-efektivitas Modul, Respon Siswa, Observasi pasca-perlakuan)

Tahap evaluasi menyajikan efektivitas modul PPKn berbasis kearifan lokal Cirebon melalui analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, data pre-test berdistribusi normal (Sig. 0,551 > 0,05), namun data post-test menunjukkan distribusi yang tidak normal (Sig. 0,037 < 0,05). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test untuk melihat signifikansi perubahan karakter tanggung jawab siswa.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara karakter tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan modul.

Peningkatan ini juga diperkuat oleh nilai N-Gain Score sebesar 0,4, yang menempatkan efektivitas modul pada kategori Sedang.

Peningkatan karakter tanggung jawab ini tidak hanya terlihat secara statistik, tetapi juga terbukti melalui observasi perilaku pasca-perlakuan. Capaian rata-rata observasi sebesar 86% yang tergolong kategori sangat baik, menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab telah membudaya dalam tindakan nyata siswa, seperti konsistensi dalam menepati janji dan menjalankan kewajiban piket tanpa paksaan. Hal ini selaras dengan respon peserta didik yang mencapai 82% yang tergolong kategori sangat praktis, menandakan bahwa modul berbasis kearifan lokal Cirebon "*Aja Nyindra Janji Mubarang*" sangat diterima dan memudahkan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai moral (Yuristia dkk., 2022).

Penulis mengakui bahwa metode One-Group Pretest-Posttest memiliki keterbatasan dalam memantau persistensi karakter dalam jangka waktu yang panjang. Meskipun observasi perilaku menunjukkan perubahan signifikan pada tahap implementasi, karakter tanggung jawab yang berlandaskan nilai "*Aja Nyindra Janji Mubarang*" memerlukan habituasi yang konsisten di luar masa intervensi modul. Oleh karena itu, keberhasilan jangka panjang dari inovasi ini sangat bergantung pada peran guru kelas sebagai mentor berkelanjutan yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam budaya sekolah sehari-hari agar karakter yang terbentuk tidak sekadar menjadi perilaku sesaat selama sesi *role-playing*.

Secara keseluruhan, tahap evaluasi ini menegaskan bahwa keberhasilan peningkatan karakter tanggung jawab siswa merupakan hasil dari keterkaitan yang solid antar setiap fase dalam model ADDIE. Dimulai dari tahap analisis yang secara tepat memetakan degradasi sikap tanggung jawab di lapangan, diikuti oleh tahap desain dan pengembangan yang berhasil mentransformasi nilai kearifan lokal "*Aja Nyindra Janji Mubarang*" ke dalam perangkat pembelajaran yang valid dan aplikatif.

Proses implementasi melalui metode *role-playing* dan "Detektif Nilai" menjadi jembatan krusial dalam menguji fungsionalitas desain tersebut secara nyata

di kelas. Dengan demikian, evaluasi akhir ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan bukan sekadar materi ajar tambahan, melainkan sebuah instrumen pembelajaran yang komprehensif, di mana setiap fasenya berkontribusi secara berkesinambungan dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu mengubah *civic disposition* siswa secara signifikan dan terukur.

Dengan demikian bisa dikatakan bahwa Model ADDIE berpotensi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan melalui penyediaan pendekatan desain pembelajaran yang terstruktur bagi para pendidik (Moses Adeleke Adeoye dkk., 2024).

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap fase model ADDIE telah dilaksanakan secara sistematis, mulai dari tahap analisis yang mengidentifikasi kebutuhan materi tanggung jawab berbasis budaya, tahap desain yang menyusun struktur modul dengan strategi "Detektif Nilai" dan *role-playing*, tahap pengembangan yang menghasilkan produk valid dengan penguatan dilema moral pada cerita Raka, hingga tahap implementasi dan evaluasi yang membuktikan efektivitas modul melalui peningkatan karakter tanggung jawab siswa secara signifikan. Sebagai rekomendasi, modul ini memiliki fleksibilitas tinggi untuk digunakan dalam berbagai moda pembelajaran, baik dalam bentuk cetak untuk interaksi langsung di kelas maupun dalam format digital seperti *flipbook* interaktif guna meningkatkan aksesibilitas dan minat belajar mandiri siswa di era digital.

Daftar Pustaka

Adi Kistoro, H. C., & Sibarani, A. N. L. (2020). Relevansi Konsep Nilai Petatah Petitih Sunan Gunung Djati dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *4*(2), 24–40. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(2).4125

Adi Suratman, K. N. I. S. J. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Kelas III Sdn 3 Golong. *Journal Scientific Of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955 | p-ISSN 2809-0543*, *2*(5), 203–214. https://doi.org/10.36312/10.36312/vol2iss5pp203-214

Agustina, Y., Mulyadi, Y., & Indriyani, D. (2022). Penanaman Budaya Demokrasi Di Smp Negeri 3 Cianjur (Studi Tentang Proses Pembentukan Kemampuan Kepemimpinan Demokratis Siswa). *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, *12*(1). https://doi.org/10.35194/jpphk.v12i1.1702

Ahmadi F, Y., & Fauziya, D. S. (2023). Desain Model Pembelajaran Proyek Berbantuan Obs Studio Pada Mata Kuliah Studi Wacana Berorientasi Profil Pelajar Pancasila. *Semantik*, *12*(1), 101–113. https://doi.org/10.22460/semantik.v12i1.p101-113

Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, *45*(1), 131–142. https://doi.org/10.1177/0013164485451012

Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah*

Potensia, *5*(1), 8–15. https://doi.org/10.33369/jip.5.1.8-15

Ansori, I. H., Qur'ani Parang, W., & Prafita, E. D. I. M. (2023). Meaning Construction in Ancak Tradition: A Study of Living Qur'an in the Community of Wedoroklurak Village Candi Sidoarjo. *QOF*, *7*(2), 301–316. https://doi.org/10.30762/qof.v7i2.1446

Arwita, W., Simatupang, Z., & Oktavianingsih, O. (2020). Pembelajaran Mandiri Menggunakan Modul Berbasis 6 Tugas untuk Mahasiswa Calon Guru Biologi pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pelita Pendidikan*, *7*(4). https://doi.org/10.24114/jpp.v7i4.16749

Budiyono, F., & Hardiansyah, F. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Penguatan Karakter KI 2 Melalui Pengembangan Perangkat Pembelajaran di SDK Sang Timur Kabupaten Sumenep. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, *6*(2), 12–22. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15035

Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmeneted reality pengenalan perangkat keras komputer. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, *6*(1), 10–19.

Darmansyah, A., Susanti, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3630–3645. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349

Destu, W., Nuraini, & Topik. (2021). Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menanamkan Karakter Sopan Santun Peserta Didik Kelas V B Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta At-Taqwa Sambas. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, *7*(1), 17–24. https://doi.org/10.37567/jie.v7i1.533

Ernawati, Marsithah, & Jannah. (2024). Pengembangan Modul Project IPAS berbasis Lingkungan dalam Kurikulum Merdeka pada Fase E. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*. https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.16968

Firmansyah, M. S., & Wibowo, A. M. (2022). Konsep Ecopedagogy Dalam Pelestarian Kearifan Lokal Di Min 10 Blitar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(1), 96. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.7943

Ginting, H. K., Susanti, L. R. R., & Chotimah, U. (2022). E-Modul Pembelajaran Pada Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara dalam Pembelajaran PPKn. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *05*(03), 232–244. https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p232

Hapidin, Pujianti, Y., Syarah, E. S., & Gunarti, W. (2023). Teacher's Understanding of Project Learning Models through Children's Comics with STEAM Content in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *17*(1), 82–97. https://doi.org/10.21009/jpud.171.06

Hidayati, S. U., & Maslikhah, M. (2022). Pengembangan E-learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Tematik Bagi Siswa Kelas IV MI Mangunsari Salatiga. *QUALITY*, *10*(2), 307.

https://doi.org/10.21043/quality.v10i2.15665

Irwan, I., & Kamarudin, K. (2021). Implementasi Kinerja Guru Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1862–1869. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1054

Jayusman, M. I. C., Ramadhani, D. N., Rizki, A., Wahyuni, W., & Hayati, A. A. (2026). 21st Century Character-Based Civics Learning Model to Improve Elementary School Students' Responsibility. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, *11*(SpecialIssue(1)), 113–121. https://doi.org/10.24269/jpk.v11iSpecialIssue(1).13186

Mahfud, M. H., & Wahyudi, D. Y. (2023). Nilai-nilai kearifan lokal wayang topeng malangan sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Historiography*, *3*(2), 225. https://doi.org/10.17977/um081v3i22023p225-233

Maidi, M., & Majdi, M. (2022). Model Bahan Ajar Seni Budaya dan Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 3847–3857. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2764

Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *11*(02), 195–202. https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202

Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, & Nyoman Intan Septiarini. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *13*(1), 202–209. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624

Mu'min, U. A. (2023). Construction of Islamic Character Education Values Based on Local Wisdom in Culture Kasepuhan and Kanoman Palaces. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, *4*(2), 305–318. https://doi.org/10.31538/tijie.v4i2.391

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam *Design approaches and tools in education and training* (hlm. 125–135). Springer.

Nurhabibah, P., & Widiawati, H. (2025). Eksplorasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Petatah-Petitih Sunan Gunung Jati. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *17*(1), 52–64. https://doi.org/10.25134/1m5d0042

Qonita Putri, M., & Rahayu, I. (2021). Desain Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Teks Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*, 21–32.

Romzani, T., & Haryanto, S. (2022). Peningkatan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar dengan metode role playing. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, *8*(2). https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.3726

Sasana Tunggal. (2023). Membangun Kesadaran Politik Warga Negara Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *JOCER: Journal of Civic Education Research*, *1*(1), 11–15. https://doi.org/10.60153/jocer.v1i1.9

Subhan, S., & Sururi, A. (2021). The Philosophy Of Sunan Gunung Jati's

Petatah-Petitih: The Contributions To Kuwu Ethical Leadership In Cirebon Regency. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam dan Budaya*, *19*(2), 383–397. https://doi.org/10.24090/ibda.v19i2.4702

Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character education trend in Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *16*(2), 180–188. https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20411

Widyastuti, P. I., & Rahayu, T. S. (2021). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Tipe TPS dan TSTS Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika SD. *Mimbar Ilmu*, *26*(1), 17. https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33565

Wulandari, A., & Radia, E. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *9*(1), 10. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32979

Yuristia, F., Hidayati, A., & Ratih, M. (2022). Pengembangan modul pembelajaran tematik muatan materi IPA berbasis problem based pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(2).

Zulfa, L. A., & Ekafebriyanti, V. (2020). Sastra Anak Sebagai Media Pengenalan Nilai Sosial Di Masa Pandemi. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, *1*(1), 197–221. https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.1.197-221