IMPLEMENTASI MEDIA PANCANUSA BERBASIS PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MENGEMBANGKAN PENALARAN KRITIS MURID DI SMPN 2 PRIGEN

Rizaldy Setiawan[1*], Sri Untari[2], Didik Sukriono[3] Siti Awaliyah[4]

[1,2,3,4]Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,Universitas Negeri Malang
Email: [1]rizaldy.setiawan.2507128@students.um.ac.id, [2]sri.untari.fis@um.ac.id, [3] didik.sukriono.fis@um.ac.id, [4]siti.awaliyah.fis@um.ac.id

Abstract

Educational transformation through the Merdeka Curriculum emphasizes the development of critical reasoning as an essential component of students' competencies. However, Pancasila Education learning still tends to rely on conventional methods that have not optimally encouraged students' analytical engagement. This study aims to describe the implementation of PANCANUSA, a deep learning-based educational medium, and to analyze changes in the critical reasoning skills of seventh-grade students at SMPN 2 Prigen. The study employed a Research and Development (R&D) method using the Lee and Owens model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The limited trial involved one teacher and 10 students, while the implementation involved 72 seventh-grade students divided into an experimental group and a control group, with 36 students in each group. The implementation employed a two-group pretest-posttest design. The results showed that the mean critical reasoning score of the experimental group increased from 58.89 in the pretest to 77.78 in the posttest, while the control group increased from 56.67 to 62.50. These findings indicate an improvement in students' critical reasoning skills following the implementation of PANCANUSA. Therefore, PANCANUSA demonstrates a high level of validity and practicality and shows potential to support interactive, contextual, and meaningful Pancasila Education learning.

Keywords: Civic Education, Critical Reasoning, Deep Learning, Digital Media Development, PANCANUSA Media

Abstrak

Transformasi pendidikan melalui Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan kemampuan bernalar kritis sebagai bagian penting dari kompetensi murid. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung menggunakan metode konvensional yang belum optimal dalam mendorong aktivitas analitis murid. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Media PANCANUSA berbasis pembelajaran mendalam dan menganalisis perubahan kemampuan penalaran kritis murid kelas VII di SMPN 2 Prigen. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Lee dan Owens melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba terbatas melibatkan satu guru dan 10 murid, sedangkan implementasi melibatkan 72 murid kelas VII yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 36 murid. Implementasi dengan desain *two-group pretest-posttest* menunjukkan bahwa rata-rata skor penalaran kritis kelompok eksperimen meningkat dari 58,89 pada *pretest* menjadi 77,78 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 56,67 menjadi 62,50. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penalaran kritis setelah implementasi Media PANCANUSA. Dengan demikian, PANCANUSA memiliki kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik serta menunjukkan potensi dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci: Media PANCANUSA, Pembelajaran Mendalam, Pendidikan Pancasila, Penalaran Kritis, Pengembangan Media Digital

A. Pendahuluan

Transformasi pendidikan nasional menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi pengembangan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan bertanggung jawab. Perkembangan teknologi informasi, derasnya arus disinformasi, serta kompleksitas persoalan sosial dan kebangsaan semakin menuntut murid untuk mampu menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan mengambil keputusan secara rasional (Kurylo et al., 2023; Lobanova et al., 2021; Nurfazri et al., 2024; Phippen et al., 2021; Weiss et al., 2020). Dalam konteks kebijakan pendidikan Indonesia, penguatan kompetensi tersebut semakin relevan melalui penerapan pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan pengalaman belajar berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan serta mengarahkan murid pada kemampuan memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan. Penalaran kritis menjadi salah satu dimensi profil lulusan yang dikembangkan melalui pendekatan tersebut (Cahyono, 2026; Ependi, 2026; Ilham, 2026; Isnayanti et al., 2025; Pakartiar, 2026; Rahmawati et al., 2020; Sumilat, 2025; Suratin, 2025; Widagdo, 2025).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam pengembangan kemampuan tersebut karena pembelajarannya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan mengenai Pancasila, tetapi pada kemampuan murid memahami persoalan kewargaan, menganalisis fenomena sosial, mengevaluasi informasi, dan merefleksikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Afriani & Solihat, 2025; Anugrah & Rahmat, 2024; Nuraeni et al., 2025). Karakteristik tersebut menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai ruang pedagogis yang potensial untuk mengembangkan penalaran kritis. Namun, pengembangan penalaran kritis tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi atau penguasaan konsep secara verbal. Murid perlu berhadapan dengan stimulus dan aktivitas pembelajaran yang memungkinkan mereka mengidentifikasi persoalan, menghubungkan informasi, mempertimbangkan bukti, mengevaluasi argumen, serta menarik kesimpulan berdasarkan konteks yang dihadapi (Karim, 2026). Dengan demikian, kualitas stimulus, aktivitas pembelajaran, dan asesmen menjadi bagian penting dalam membangun pengalaman belajar yang mendukung penalaran kritis.

Permasalahan tersebut ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Prigen. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini, pembelajaran masih didominasi pendekatan ekspositori dengan keterlibatan murid yang terbatas. Aktivitas pembelajaran yang secara langsung menstimulasi penalaran, seperti diskusi argumentatif, analisis studi kasus, evaluasi informasi, dan refleksi terhadap persoalan kewargaan, belum terlaksana secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan murid dalam mengolah informasi dan memberikan alasan terhadap suatu persoalan. Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa kemampuan penalaran kritis murid masih rendah, terutama pada kemampuan menganalisis argumen dan mengevaluasi informasi. Temuan ini menunjukkan bahwa persoalan utama di SMPN 2 Prigen bukan semata-mata rendahnya penguasaan materi Pendidikan Pancasila, melainkan belum optimalnya proses pembelajaran dalam menyediakan pengalaman yang menuntut murid menggunakan penalaran kritis.

Masalah tersebut menjadi semakin penting karena penalaran kritis dalam Pendidikan Pancasila berkaitan dengan kemampuan murid menghadapi persoalan kewargaan yang tidak selalu memiliki jawaban tunggal. Murid perlu mampu

membedakan informasi dan pendapat, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, membandingkan berbagai alternatif, mengevaluasi suatu keputusan, serta memperkirakan konsekuensi dari suatu tindakan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan kewarganegaraan dapat diperkuat melalui pembelajaran yang bersifat kontekstual dan memberi kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam pemecahan persoalan (Afrilihadi et al., 2025; Harefa, 2026; Ngalu, 2026; Serly, 2026; Susilawati, 2025; Widayanti, 2025; Wijiono, 2025).

Kondisi di SMPN 2 Prigen juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan bernalar kritis murid SMP masih menghadapi berbagai kendala. Salma et al. (2024) menemukan bahwa kemampuan bernalar kritis murid SMP dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila masih berada pada kategori rendah. (Nur Hikmah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa murid SMP mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal evaluatif berbasis literasi numerasi. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa persoalan penalaran kritis bukan hanya berkaitan dengan satu mata pelajaran, tetapi merupakan tantangan pembelajaran yang membutuhkan perubahan pada cara murid berinteraksi dengan informasi dan persoalan. Oleh karena itu, diperlukan intervensi pedagogis yang tidak hanya menambah materi, tetapi juga mengubah pengalaman belajar agar murid memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan persoalan.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menghadirkan informasi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual serta memberikan stimulus yang dapat mengarahkan murid pada aktivitas belajar tertentu (Arisetyawan et al., 2021; Fatimah & Sari, 2025; Kandia et al., 2023; Kero & Wewe, 2024; Sugiarti et al., 2024; Tegeh et al., 2020; Wilyanti et al., 2023). Penggunaan media yang tepat juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Mohamad Hsbollah & Hassan, 2022; Padang & Sitepu, 2023; Razak et al., 2019; Rengel et al., 2019; Rumiyati et al., 2025). Namun, media tidak secara otomatis mengembangkan penalaran kritis. Efektivitas media sangat bergantung pada bagaimana stimulus dan aktivitas yang terdapat di dalamnya dirancang untuk mendorong murid mengolah informasi, menghubungkan konsep dengan persoalan nyata, dan merefleksikan hasil pemikirannya. PenelitianKarim (2026) menunjukkan bahwa variasi stimulus dan bentuk asesmen memiliki peran dalam menyediakan pengalaman belajar yang mengukur pemahaman sekaligus kemampuan reflektif murid.

Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran perlu diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Pembelajaran mendalam tidak sekadar dimaknai sebagai pembelajaran yang menggunakan materi lebih banyak atau lebih sulit, tetapi sebagai pendekatan yang menempatkan murid sebagai subjek pembelajaran melalui pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini mengarahkan murid untuk memahami konsep, mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata, dan merefleksikan pengalaman belajar. Olah pikir dalam pembelajaran mendalam juga diarahkan pada kemampuan memahami, menganalisis, memecahkan masalah, serta mengembangkan nalar kritis (Rahmawati et al., 2020; Ratri, 2026; Rosyidah, 2026).

Sehubungan dengan itu, kebutuhan di SMPN 2 Prigen tidak cukup dijawab melalui media yang hanya memperbaiki

tampilan penyajian materi. Media yang dikembangkan perlu menghadirkan stimulus dan aktivitas yang secara sengaja mengarahkan murid pada proses berpikir tingkat tinggi. Media tersebut perlu memungkinkan murid berhadapan dengan persoalan kontekstual, mengidentifikasi informasi yang relevan, menganalisis hubungan antarinformasi, membandingkan alternatif, mengevaluasi suatu argumen atau keputusan, dan merefleksikan konsekuensi dari pemikirannya. Desain semacam ini menjadikan media bukan hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi sebagai perangkat pedagogis yang mengorganisasi pengalaman belajar untuk mengembangkan penalaran kritis.

Sejumlah penelitian mengenai media pembelajaran Pendidikan Pancasila telah menghasilkan berbagai bentuk media visual dan digital. (Sutrami & Amrullah (2023) misalnya, mengembangkan media *flashcard* berbasis *Problem Based Learning* yang meningkatkan keterlibatan belajar murid. Khairunnisa & Apoko (2023) serta Najwa et al. (2022) mengembangkan media berbasis Canva yang berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar. Ardiawan (2024) mengembangkan komik audiovisual berbasis kearifan lokal untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, sedangkan Sekarsari & Maharanim(2025) mengembangkan *pop-up book* digital untuk meningkatkan pemahaman murid. Penelitian lain juga mengembangkan media berbasis Articulate Storyline, poster, Android, dan aplikasi digital lainnya (Fauziah et al., 2022; Rahmatillah & Reinita, 2025; Utama et al., 2024; Zahara et al., 2024).

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa inovasi media dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, orientasi sebagian besar penelitian tersebut masih berada pada peningkatan minat, keterlibatan, pemahaman materi, atau internalisasi nilai. Belum banyak media yang secara eksplisit menempatkan pengembangan penalaran kritis sebagai tujuan utama dan menerjemahkannya ke dalam rangkaian stimulus serta aktivitas yang sistematis. Dengan kata lain, persoalannya bukan lagi sekadar apakah media dapat membuat pembelajaran lebih menarik, melainkan apakah media tersebut dirancang untuk mengubah cara murid berpikir terhadap persoalan yang dipelajari (Dewi, 2026; Febriyanti, 2024; Fernanda, 2024; Khairunnisa, 2023; Nuraeni et al., 2025; Qondias, 2024; Safitri, 2025; Salsabila, 2023; Sari, 2023; Wulandari et al., 2025).

Berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan, masih terdapat ruang penelitian mengenai pengembangan media Pendidikan Pancasila yang secara khusus mengintegrasikan pembelajaran mendalam dengan pengembangan penalaran kritis murid SMP. Penelitian terdahulu cenderung menempatkan media sebagai sarana penyajian materi atau peningkatan motivasi dan pemahaman, sedangkan pengorganisasian stimulus untuk mendorong proses analisis, evaluasi, dan refleksi belum menjadi fokus utama. Kesenjangan tersebut menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan kebutuhan pembelajaran di SMPN 2 Prigen, yaitu rendahnya kemampuan murid dalam menganalisis argumen dan mengevaluasi informasi serta terbatasnya aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan penalarannya.

Untuk menjawab kesenjangan, penelitian ini mengimplementasikan Media PANCANUSA berbasis pembelajaran mendalam. Media PANCANUSA merupakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dengan konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Media ini dirancang untuk menghadirkan persoalan yang memungkinkan murid mengeksplorasi

masalah kewargaan, menganalisis fenomena sosial, mempertimbangkan berbagai informasi, serta merefleksikan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan karakteristik tersebut, PANCANUSA tidak hanya diposisikan sebagai media untuk menyampaikan materi, tetapi sebagai perangkat yang mengarahkan murid melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Keunggulan PANCANUSA terletak pada integrasi lima jenis penalaran, yaitu penalaran prosedural, kausal, komparatif, evaluatif, dan prediktif. Kelima jenis penalaran tersebut dirancang untuk mengarahkan murid pada proses berpikir yang berbeda, mulai dari memahami langkah atau prosedur, menjelaskan hubungan sebab-akibat, membandingkan berbagai informasi atau alternatif, mengevaluasi suatu persoalan, hingga memprediksi kemungkinan konsekuensi. Integrasi tersebut memungkinkan penalaran kritis dikembangkan secara lebih terstruktur dalam pengalaman belajar Pendidikan Pancasila (Hačatrjana, 2024; Kargupta, n.d.; Sarwendah, 2022).

Sehubungan dengan itu, kebaruan penelitian ini tidak semata-mata terletak pada penggunaan media PANCANUSA, tetapi pada integrasi antara media pembelajaran, pendekatan pembelajaran mendalam, konteks Pendidikan Pancasila, dan pengembangan penalaran kritis melalui lima jenis penalaran. Integrasi tersebut dirancang sebagai respons langsung terhadap permasalahan pembelajaran di SMPN 2 Prigen. Jika penelitian terdahulu lebih banyak menguji media dari sisi minat, keterlibatan, atau pemahaman materi, penelitian ini memusatkan perhatian pada bagaimana media digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong murid memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan persoalan kewargaan.

Atas dasar permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi Media PANCANUSA berbasis pembelajaran mendalam dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta sejauh mana implementasinya berkontribusi terhadap pengembangan penalaran kritis murid. Penelitian ini tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan media yang layak digunakan, tetapi untuk memberikan alternatif pedagogis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, kontekstual, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Media PANCANUSA berbasis pembelajaran mendalam serta menganalisis efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan penalaran kritis murid kelas VII di SMPN 2 Prigen. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran mendalam dan penalaran kritis serta kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual dan bermakna.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan pembelajaran (Lee & Owens, 2004). Model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Seluruh tahapan tersebut dikontekstualisasikan untuk menghasilkan dan mengimplementasikan Media PANCANUSA berbasis pembelajaran mendalam. Prosedur penelitian pada

masing-masing tahapan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media PANCANUSA

Analisis kebutuhan media PANCANUSA dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan murid, serta penyebaran angket kebutuhan belajar. Analisis difokuskan pada kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi *Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia*, serta kemampuan awal penalaran kritis murid.

Perencanaan Media PANCANUSA mencakup perancangan struktur media, alur navigasi, integrasi materi Pendidikan Pancasila dengan pendekatan pembelajaran mendalam, serta penyusunan aktivitas berpikir tingkat tinggi yang mendukung pengembangan kemampuan analitis dan evaluatif. Pada tahap ini dirancang pula instrumen validasi media, pedoman observasi implementasi, serta instrumen asesmen penalaran kritis yang digunakan pada tahap implementasi.

Produksi Media PANCANUSA dilakukan dengan memproduksi Media PANCANUSA dalam bentuk media digital interaktif yang memuat ilustrasi visual, studi kasus kontekstual, video pendek, serta latihan analitis yang dirancang untuk menstimulasi penalaran kritis murid. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli media pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan praktisi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Masukan para validator kemudian digunakan untuk menyempurnakan media sebelum tahap implementasi.

Implementasi Media PANCANUSA dilakukan melalui uji lapangan terhadap 72 murid kelas VII SMPN 2 Prigen yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 36 murid. Media PANCANUSA diintegrasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada topik *Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia*. Selama implementasi, murid mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran mendalam yang mencakup eksplorasi isu, analisis kasus, diskusi argumentatif, serta refleksi nilai. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlibatan belajar, angket respons murid, dan tes penalaran kritis (*pretest* dan *posttest*).

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan hasil implementasi Media PANCANUSA dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 murid kelas VII untuk memperoleh informasi mengenai kemenarikan tampilan, kemudahan navigasi, keterpahaman materi, dan keberfungsian fitur interaktif. Data diperoleh melalui observasi dan angket respons pengguna.

Evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi dengan melibatkan 72 murid kelas VII yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing 36 murid, melalui desain *two-group pretest-posttest*. Data yang dianalisis meliputi skor *pretest* dan *posttest* kemampuan penalaran kritis pada kedua kelompok. Analisis dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan penalaran kritis setelah pembelajaran serta membandingkan perubahan hasil antara

kedua kelompok. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menilai kualitas implementasi Media PANCANUSA.

Data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran PANCANUSA terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta masukan, kritik, dan saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran terkait pengembangan dan penggunaan media PANCANUSA. Data kualitatif juga diperoleh dari hasil studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila, kebutuhan media pembelajaran, serta karakteristik murid dalam pengembangan penalaran kritis pada dimensi profil lulusan. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian kelayakan media yang diberikan oleh ahli dan praktisi pada tahap validasi dan uji coba produk, skor angket kepraktisan dan kemenarikan media dari guru dan murid, serta skor hasil tes kemampuan penalaran kritis murid pada tahap uji efektivitas penggunaan media PANCANUSA.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan murid di SMP Negeri 2 Prigen. Guru berperan sebagai praktisi yang memberikan informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, penilaian terhadap kelayakan dan kepraktisan media, serta keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media PANCANUSA. Murid berperan sebagai pengguna media pembelajaran yang memberikan data terkait tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta hasil pengukuran kemampuan penalaran kritis setelah penggunaan media pembelajaran. Selain itu, sumber data juga berasal dari ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi pembelajaran untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, angket, lembar validasi ahli, dan tes penalaran kritis. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran mendalam serta keterlibatan murid selama penggunaan media. Angket diberikan kepada guru dan murid untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kepraktisan media. Lembar validasi digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, desain, dan tampilan media. Tes kemampuan penalaran kritis digunakan untuk mengukur efektivitas media melalui pretest dan posttest.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, angket, validasi ahli, dan tes penalaran kritis. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam serta respons murid selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi dalam pengembangan penalaran kritis. Angket diberikan kepada murid dan guru untuk memperoleh data mengenai kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta kepraktisan media. Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan isi dan desain media sebelum diimplementasikan. Tes penalaran kritis diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan murid setelah menggunakan Media PANCANUSA.

Data kualitatif dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2018). Reduksi data dilakukan dengan

memilih informasi penting terkait kebutuhan pembelajaran, kelayakan media, dan respons pengguna. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menentukan temuan terkait kelayakan dan efektivitas media. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata, persentase kelayakan, persentase kepraktisan, serta peningkatan skor *pretest–posttest* untuk menentukan efektivitas Media PANCANUSA dalam mengembangkan penalaran kritis murid.

Keabsahan data kualitatif dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan angket dari berbagai pihak (guru, murid, validator). Keabsahan data kuantitatif diperkuat melalui validasi instrumen, yaitu uji kelayakan instrumen oleh ahli materi dan ahli pembelajaran sebelum digunakan pada pengumpulan data. Selain itu, reliabilitas instrumen tes penalaran kritis dijaga melalui konsistensi penyusunan indikator yang mengacu pada capaian pembelajaran dan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Teknik keabsahan ini memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan media Lee & Owens (2004) yang dikenal sebagai model pengembangan sistem pembelajaran komprehensif, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Model ini dinilai relevan dengan karakteristik Media PANCANUSA berbasis pembelajaran mendalam karena mampu mengintegrasikan analisis kebutuhan, perancangan instruksional, pengembangan media, serta evaluasi berkelanjutan untuk memfasilitasi capaian penalaran kritis murid melalui aktivitas berpikir tingkat tinggi dan penggunaan unsur multimedia. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya mengadaptasi tetapi mengkontekstualkan dengan kebutuhan penelitian. Kelima tahap tersebut bersifat prosedural dan saling berkesinambungan sehingga setiap tahapan menjadi dasar bagi tahapan berikutnya. Berikut diuraikan secara komprehensif prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan murid terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu mengembangkan kemampuan penalaran kritis. Proses analisis dilakukan melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi pembelajaran, penyebaran angket kepada murid, serta wawancara dengan guru dan murid. Selain itu, dilakukan pula studi referensi terhadap berbagai desain media pembelajaran digital sebagai dasar perancangan media.

Tahap awal analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Prigen. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara praktik pembelajaran dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan higher order thinking skills (HOTS) serta pengembangan dimensi profil lulusan, khususnya kemampuan bernalar kritis. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran relatif terbatas.

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai hasil observasi pembelajaran, data temuan dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Distribusi Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Jenis Aktivitas Pembelajaran	Persentase	Keterangan
Aktivitas berpusat pada guru (ceramah dan penjelasan materi)	76%	Pembelajaran didominasi penyampaian materi oleh guru
Aktivitas yang mendorong penalaran kritis (diskusi, analisis kasus, pemecahan masalah)	14%	Kegiatan analitis masih sangat terbatas
Aktivitas non-pembelajaran langsung	10%	Kegiatan administratif atau transisi pembelajaran

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa proporsi aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan penalaran kritis masih relatif rendah. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap strategi dan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses berpikir analitis dan evaluatif.

Selain observasi kelas, analisis kebutuhan juga dilakukan melalui penyebaran angket kepada murid untuk mengidentifikasi kesulitan belajar serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan yang bersifat kontekstual dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Ringkasan hasil angket ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Murid

Aspek yang Diukur	Persentase Murid	Interpretasi
Kesulitan menganalisis masalah berbasis konteks	81%	Murid membutuhkan stimulus pembelajaran yang kontekstual
Kebutuhan media pembelajaran visual dan interaktif	78%	Murid lebih tertarik pada media yang menarik dan mudah digunakan

Selain itu, asesmen awal kemampuan penalaran kritis murid juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kritis sebelum pengembangan media. Hasil asesmen menunjukkan bahwa kemampuan murid dalam menganalisis argumen dan mengevaluasi informasi masih berada pada kategori rendah. Rangkuman hasil asesmen ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Asesmen Awal Penalaran Kritis Murid

Indikator Penalaran Kritis	Skor Rata-rata	Kategori
Analisis argumen	56	Rendah
Evaluasi informasi	52	Rendah

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi berpikir kritis dalam Kurikulum Merdeka dengan kemampuan aktual murid di kelas. Kondisi ini sekaligus mengindikasikan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pengembangan penalaran kritis.

Analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan melalui wawancara dengan guru dan murid untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan pengguna. Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor yang menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam memahami isu-isu kewargaan yang bersifat abstrak. Guru menyatakan bahwa materi kewarganegaraan akan lebih mudah dipahami apabila disertai dengan ilustrasi

visual, contoh kasus, serta aktivitas pembelajaran yang kontekstual.

Sementara itu, hasil wawancara dengan murid menunjukkan bahwa murid lebih menyukai media pembelajaran yang menarik secara visual, mudah digunakan, serta dilengkapi ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Murid juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam serta memudahkan dalam menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Selain analisis kebutuhan pengguna, dilakukan pula studi referensi terhadap berbagai desain media pembelajaran digital yang tersedia pada sumber-sumber pendidikan daring. Studi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai desain visual, struktur penyajian materi, serta fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah menengah pertama. Hasil studi referensi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang tampilan visual, struktur konten pembelajaran, serta fitur interaktif pada media PANCANUSA.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan tersebut, dirumuskan spesifikasi awal pengembangan media PANCANUSA yang mencakup bentuk media digital interaktif, penyajian materi berbasis konteks kewargaan, penggunaan ilustrasi visual yang menarik, serta integrasi aktivitas pembelajaran yang mendorong proses penalaran kritis murid. Spesifikasi ini selanjutnya menjadi landasan dalam tahap perancangan dan pengembangan media pembelajaran PANCANUSA.

Desain Media PANCANUSA

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media PANCANUSA (Pendidikan Pancasila Nusantara secara Aktif dan Digital) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk mendukung implementasi pembelajaran mendalam serta mengembangkan kemampuan penalaran kritis murid pada dimensi profil lulusan. Media ini digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII dengan fokus materi Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) di SMPN 2 Prigen.

Perancangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang visual, kontekstual, dan interaktif untuk membantu murid memahami isu kewargaan yang bersifat kompleks. Oleh karena itu, Media PANCANUSA dirancang dalam bentuk platform digital berbasis web/*Learning Management System* (LMS) yang mengintegrasikan materi konseptual, peta interaktif, video pembelajaran, aktivitas analitis, serta tugas proyek berbasis konteks kewilayahan Indonesia.

Secara konseptual, desain media mencakup empat komponen utama, yaitu wujud media, struktur isi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan penggunaan bahasa. Keempat komponen tersebut dirancang secara terpadu untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendukung proses berpikir analitis, evaluatif, dan reflektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Wujud Media Pembelajaran

Media PANCANUSA dikembangkan sebagai media pembelajaran digital interaktif berbasis LMS yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar. Desain ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan memberi kesempatan kepada murid untuk mempelajari materi secara mandiri.

Dari sisi visual, media mengusung tema kebangsaan yang merepresentasikan nilai-nilai Pancasila dan karakter Indonesia sebagai negara kepulauan. Halaman utama menampilkan judul PANCANUSA, ilustrasi peta NKRI, simbol Garuda

Pancasila, serta navigasi utama menuju jalur pembelajaran. Tampilan antarmuka menggunakan kombinasi warna merah putih sebagai identitas nasional dengan aksen biru laut dan hijau nusantara.

Tabel 4. Spesifikasi Wujud Media PANCANUSA

Komponen	Spesifikasi
Jenis media	Media pembelajaran digital interaktif berbasis web/LMS
Akses perangkat	Desktop, laptop, tablet, dan smartphone
Tipografi	Times New Roman (isi materi) dan Poppins (judul)
Visual utama	Ilustrasi peta NKRI dan simbol Garuda Pancasila
Warna antarmuka	Merah putih dengan aksen biru laut dan hijau nusantara
Navigasi utama	Tombol "Mulai Jalur Belajar"

Struktur Isi Media

Struktur media PANCANUSA dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang bertahap. Media dimulai dengan landing page yang memuat pengantar pembelajaran dan video konteks materi. Selanjutnya, murid mengikuti pretest untuk mengidentifikasi pengetahuan awal sebelum memasuki jalur belajar utama.

Jalur belajar disusun dalam beberapa modul yang membahas konsep wilayah NKRI, peta interaktif batas wilayah, studi kasus perbatasan, serta hubungan antara kedaulatan negara dan kewarganegaraan. Selain itu, media menyediakan ruang latihan penalaran kritis melalui fitur arena argumen yang menggunakan pendekatan Claim Evidence Reasoning (CER).

Media juga memuat fitur Project Gallery yang memungkinkan murid mempresentasikan hasil analisis dalam bentuk produk kreatif seperti infografis atau podcast singkat. Proses pembelajaran diakhiri dengan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan penalaran kritis murid.

Tabel 5. Struktur Fitur Media PANCANUSA

Fitur	Fungsi
Landing Page	Pengantar materi dan tujuan pembelajaran
Pretest	Mengidentifikasi pengetahuan awal murid
Learning Path	Penyajian modul pembelajaran secara bertahap
Arena Argumen	Latihan penalaran kritis berbasis CER
Project Gallery	Publikasi karya analisis murid
Refleksi dan Jurnal	Penguatan metakognisi murid
Posttest	Evaluasi peningkatan penalaran kritis

Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam media PANCANUSA dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran mendalam yang menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses berpikir. Aktivitas pembelajaran disusun secara bertahap mulai dari mengamati informasi, menganalisis permasalahan, menyusun argumen, hingga mengembangkan solusi terhadap isu kewargaan.

Tahapan tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam mengidentifikasi informasi penting, mengevaluasi berbagai sudut pandang, serta menyusun argumen logis berdasarkan data dan fakta

Tabel 6. Tahapan Pembelajaran dalam Media PANCANUSA

Tahapan	Deskripsi Aktivitas
Mengamati	Mengamati peta interaktif dan membaca materi
Menganalisis	Mengkaji sebab-akibat dan mengevaluasi masalah
Mengargumentasikan	Menyusun argumen berbasis Claim Evidence Reasoning
Mengonstruksi solusi	Mengembangkan solusi melalui proyek
Refleksi	Menuliskan refleksi pembelajaran

Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media PANCANUSA mengikuti kaidah Bahasa Indonesia sesuai Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Penyajian bahasa dirancang komunikatif dan kontekstual agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif murid SMP, tanpa mengurangi ketepatan konsep akademik.

Instruksi aktivitas, studi kasus, dan pertanyaan refleksi disusun secara dialogis untuk mendorong murid melakukan analisis, evaluasi, serta penyusunan argumen berbasis model CER. Dengan demikian, bahasa dalam media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pengembangan kemampuan analitis dan reflektif murid.

Pengembangan Media PANCANUSA

Tahap pengembangan media PANCANUSA merupakan proses penerjemahan rancangan desain pembelajaran ke dalam bentuk produk media pembelajaran digital yang siap digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu pengembangan prototipe media, penyempurnaan desain media, uji coba terbatas, serta validasi ahli. Seluruh tahapan tersebut bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak secara pedagogis, teknis, dan substantif dalam mendukung pembelajaran mendalam serta pengembangan penalaran kritis murid.

Pengembangan Prototipe Media

Pengembangan prototipe awal Media PANCANUSA dilakukan berdasarkan blueprint dan storyboard yang sebelumnya telah dirancang pada tahap desain. Proses ini mencakup konstruksi struktur navigasi, perancangan tampilan antarmuka, serta penyusunan konten pembelajaran dalam format digital yang selaras dengan tujuan pedagogis. Pada tahap ini, seluruh elemen awal media disusun untuk memastikan bahwa alur penggunaan, keterbacaan, dan pengalaman belajar murid dapat berkembang secara sistematis.

Tampilan beranda dirancang sebagai titik awal interaksi pengguna dengan menampilkan judul "PANCANUSA *Learning* (Pendidikan Pancasila Nusantara secara Aktif dan Digital)" sebagai identitas utama media. Beranda juga dilengkapi enam komponen inti: pretest, empat modul pembelajaran, arena argumen, project gallery, refleksi dan jurnal, serta posttest. Keberadaan komponen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen navigasi, tetapi juga mewakili kerangka pembelajaran yang berorientasi pada penguatan penalaran kritis melalui aktivitas bertahap. Rancangan beranda prototipe dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Utama Prototipe Media PANCANUSA

Struktur navigasi prototipe dirancang agar mudah diakses dan dipahami oleh murid. Setiap menu disusun secara hierarkis untuk memudahkan perpindahan antarkomponen pembelajaran tanpa hambatan teknis. Navigasi utama terdiri atas menu yang sama seperti pada tampilan beranda, yaitu pretest, empat modul pembelajaran, arena argumen, project gallery, refleksi dan jurnal, serta posttest. Keseluruhan struktur navigasi prototipe divisualisasikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Navigasi Prototipe Media PANCANUSA

Penyempurnaan Desain Media

Setelah prototipe awal selesai diuji pada tahap pengembangan, dilakukan penyempurnaan desain dengan tujuan meningkatkan kualitas media dari aspek teknis, estetika visual, dan kompatibilitas pedagogis. Penyempurnaan dilakukan berdasarkan umpan balik awal, kebutuhan fungsional, serta analisis potensi peningkatan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tampilan beranda, penyempurnaan dilakukan dengan menambahkan fitur sapaan personal berupa salam hangat yang muncul ketika murid pertama kali mengakses media. Elemen ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif, komunikatif, dan humanis, sehingga murid dapat merasakan kedekatan dengan materi dan media. Hasil penyempurnaan tampilan beranda ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Utama Media PANCANUSA

Pada aspek navigasi, penyempurnaan dilakukan dengan menambahkan menu rekap guru, yang menyediakan fasilitas khusus bagi pendidik untuk memantau perkembangan hasil belajar murid. Selain itu, mekanisme login murid pada bagian pretest dan posttest ditambahkan agar identitas murid tercatat dengan jelas berdasarkan nama dan nomor absen. Untuk pendidik, pada menu rekap guru disediakan fitur login khusus yang meminta username dan password sebagai bentuk perlindungan data. Seluruh pembaruan navigasi tersebut ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Navigasi Media PANCANUSA

Penyempurnaan desain ini secara keseluruhan meningkatkan fungsionalitas Media PANCANUSA, baik dari sisi kemudahan penggunaan (usability), keteraturan navigasi, maupun integrasi antara aspek evaluasi dan manajemen kelas. Tahap ini juga memastikan bahwa media lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21, terutama dalam mendorong pembelajaran aktif dan penalaran kritis murid.

Uji Coba Terbatas Media

Uji coba terbatas dilakukan untuk menilai keberfungsian awal Media PANCANUSA sebelum dilanjutkan pada validasi ahli dan uji coba skala luas. Uji coba ini melibatkan 1 guru Pendidikan Pancasila dan 10 murid kelas VII SMPN 2 Prigen sebagai calon pengguna. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan media, kejelasan penyajian materi, keterpahaman instruksi aktivitas, serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran berbasis pembelajaran mendalam. Selain itu, uji coba juga diarahkan untuk mengidentifikasi sejauh mana fitur-fitur media mampu menstimulasi penalaran kritis murid, khususnya pada aspek menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan.

Selama proses uji coba, murid diminta menavigasi media, mempelajari materi, dan menyelesaikan aktivitas penalaran kritis yang disediakan. Guru mengamati langkah penggunaan serta mencatat potensi kendala dan kelebihan

media. Hasil observasi menunjukkan bahwa murid dapat mengikuti instruksi dengan baik, menavigasi fitur tanpa hambatan berarti, dan menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional. Guru juga menilai bahwa desain materi dan aktivitas dalam media telah sesuai dengan karakteristik kognitif murid SMP serta mendukung tercapainya profil pelajar yang bernalar kritis.

Untuk memperoleh gambaran kuantitatif mengenai tingkat kepraktisan media, uji coba terbatas dilengkapi dengan angket kepraktisan yang memuat empat aspek: kegunaan, ketepatan, kemudahan, dan kemenarikan. Rangkuman hasil penilaian kepraktisan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Kepraktisan Media PANCANUSA pada Uji Coba Terbatas

Aspek	Rata-Rata Skor (%)	Kategori	Temuan Utama
Kegunaan	91%	Sangat Praktis	Membantu pendalaman materi, meningkatkan penalaran kritis, dan relevan dengan dimensi Profil Lulusan Pembelajaran Mendalam.
Ketepatan	89%	Sangat Praktis	Konten sesuai karakteristik murid, aktivitas sesuai pembelajaran mendalam, dan tepat melatih analisis serta evaluasi.
Kemudahan	87%	Sangat Praktis	Bahasa mudah dipahami, instruksi jelas, navigasi sederhana, dan mudah dikelola guru dalam pembelajaran.
Kemenarikan	94%	Sangat Praktis	Tampilan visual menarik, warna dan ilustrasi memotivasi murid, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil uji kepraktisan pada tahap uji coba terbatas menunjukkan bahwa Media PANCANUSA memperoleh penilaian sangat tinggi pada aspek kegunaan, ketepatan, kemudahan, dan kemenarikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah, dipahami oleh pengguna, dan mendukung pelaksanaan pembelajaran. Hasil uji coba juga menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan pada kelompok yang lebih luas.

Masukan dari guru dan murid dalam uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk, khususnya pada aspek penyempurnaan ilustrasi visual dan penambahan contoh kontekstual agar materi lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari murid. Perbaikan tersebut memastikan bahwa Media PANCANUSA semakin siap diimplementasikan pada uji coba skala lebih luas dan tahap validasi berikutnya.

Validasi Materi

Setelah media PANCANUSA selesai dikembangkan pada tahap pengembangan (development), langkah selanjutnya adalah melakukan proses validasi media. Validasi dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media PANCANUSA yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, aspek media pembelajaran, serta

aspek implementasi dalam praktik pembelajaran di kelas.

Proses validasi dalam penelitian ini melibatkan beberapa validator yang memiliki kompetensi di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi pembelajaran. Ahli materi berperan dalam menilai kesesuaian materi Pendidikan Pancasila yang terdapat dalam media PANCANUSA dengan capaian pembelajaran, kedalaman materi, keakuratan konsep, serta keterkaitannya dengan pengembangan penalaran kritis murid. Sementara itu, ahli media pembelajaran melakukan penilaian terhadap aspek desain tampilan media, kualitas grafis, tipografi, navigasi, interaktivitas media, serta kesesuaian media dengan karakteristik murid. Adapun praktisi pembelajaran, yaitu guru yang berpengalaman dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, memberikan penilaian terkait kepraktisan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penilaian kelayakan media dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi berbentuk skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5, yang meliputi kategori sangat tidak baik, tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik. Melalui instrumen tersebut, para validator memberikan penilaian terhadap berbagai aspek yang terdapat dalam media PANCANUSA yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, diperoleh data penilaian mengenai kelayakan media PANCANUSA dari berbagai aspek penilaian. Adapun hasil validasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi pembelajaran terhadap media PANCANUSA disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Kelayakan Media PANCANUSA

Hasil Validasi	No	Aspek Kelayakan	Skor	Kategori
Ahli Materi	1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	4,00	Baik
	2	Keluasan dan Kedalaman Materi	4,25	Sangat Baik
	3	Keakuratan dan Relevansi Materi	4,33	Sangat Baik
	4	Penerapan Pembelajaran Mendalam	4,33	Sangat Baik
	5	Pengembangan Penalaran Kritis	4,00	Baik
	Jumlah		20,91	Sangat Baik
	Rata-rata		4,18	Sangat Baik
	Persentase		83,6%	Sangat Baik

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran terhadap Kelayakan Media PANCANUSA

Hasil Validasi	No	Aspek Kelayakan	Skor	Kategori
Ahli Media	1	Usability (Kemudahan Penggunaan)	4,85	Sangat Baik
	2	Fungctionality (Fungsionalitas)	4,92	Sangat Baik
	3	Komunikasi Visual	5,00	Sangat Baik
	Jumlah		43,51	Sangat Baik
	Rata-rata		4,93	Sangat Baik
	Persentase		98,6%	Sangat Baik

Tabel 10. Hasil Validasi Praktisi Pemelajaran terhadap Kelayakan Media PANCANUSA

Hasil Validasi	No	Aspek Kelayakan	Skor	Kategori
Praktisi (Guru)	1	Kemudahan Implementasi Media	5,00	Sangat Baik
	2	Efisiensi Pengelolaan Pembelajaran	4,66	Sangat Baik
	3	Kesesuaian dengan Kondisi Pembelajaran	4,66	Sangat Baik

4	Dukungan terhadap Aktivitas Pembelajaran	4,33	Sangat Baik
5	Kemudahan Murid Menggunakan Media	5,00	Sangat Baik
6	Dukungan terhadap Penalaran Kritis	4,33	Sangat Baik
7	Manfaat Media dalam Pembelajaran	4,75	Sangat Baik
Jumlah		32,73	Sangat Baik
Rata-rata		4,67	Sangat Baik
Persentase		93,4%	Sangat Baik

Implementasi Media PANCANUSA

Media PANCANUSA yang telah melalui tahap pengembangan dan validasi selanjutnya diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada murid kelas VII di SMPN 2 Prigen. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media dalam situasi pembelajaran nyata serta mengidentifikasi perubahan kemampuan penalaran kritis murid setelah mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti alur yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran mendalam. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing murid dalam memanfaatkan Media PANCANUSA, mengarahkan aktivitas belajar, serta mendorong murid untuk menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Aktivitas pembelajaran mencakup eksplorasi isu, analisis kasus, diskusi argumentatif, penyusunan solusi, dan refleksi nilai. Melalui rangkaian aktivitas tersebut, murid memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan penalaran kritis dalam memahami materi pembelajaran.

Implementasi melibatkan 36 murid kelas VII. Untuk menguji perubahan kemampuan penalaran kritis, penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen dengan model *two-group pretest-posttest design*. Murid dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan Media PANCANUSA, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar konvensional yang biasa digunakan guru. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran.

Pengukuran efektivitas media dalam penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan model two-group pretest and posttest design. Kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) sebelum pembelajaran dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Desain penelitian tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11. Desain Uji Efektivitas

Kelompok	**Desain**
Kelompok Eksperimen	$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$
Kelompok Kontrol	$O_1 \rightarrow - \rightarrow O_2$

Keterangan:
O_1 = Pretest (tes awal)
X = Perlakuan menggunakan media PANCANUSA
O_2 = Posttest (tes akhir)
– = Pembelajaran menggunakan bahan ajar konvensional

Pretest diberikan kepada murid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal penalaran kritis terkait materi Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa kelompok kontrol yang terdiri atas 36 murid memperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 56,67, sedangkan kelompok

eksperimen yang terdiri atas 36 murid memperoleh rata-rata sebesar 58,89. Setelah pembelajaran, rata-rata skor *posttest* kelompok kontrol mencapai 62,50, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 77,78. Dengan demikian, kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,89 poin, sementara kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 5,83 poin. Secara keseluruhan, 72 murid mengalami peningkatan rata-rata skor dari 57,78 menjadi 70,14 atau sebesar 12,36 poin.

Namun, karena penelitian menggunakan desain *two-group pretest-posttest*, perubahan skor perlu dilihat berdasarkan masing-masing kelompok. Oleh karena itu, hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan secara terpisah untuk menunjukkan perubahan kemampuan penalaran kritis pada masing-masing kelompok.

Tabel 12. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Rata-rata *Pretest*	Rata-rata *Posttest*	Peningkatan
Kontrol	36	56,67	62,50	5,83
Eksperimen	36	58,89	77,78	18,89
Keseluruhan	72	57,78	70,14	12,36

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media PANCANUSA mampu membantu murid memahami materi secara lebih mendalam, menganalisis berbagai persoalan kewarganegaraan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, media ini juga mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran melalui penyajian materi yang kontekstual dan interaktif.

Selain mengukur perubahan kemampuan penalaran kritis, penelitian ini juga mengidentifikasi respons murid terhadap penggunaan Media PANCANUSA. Respons tersebut mencakup kejelasan informasi, kemudahan navigasi, daya tarik tampilan, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara singkat, dan angket respons murid. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa murid memberikan respons positif terhadap penggunaan Media PANCANUSA, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan dukungan media terhadap aktivitas pembelajaran.

Evaluasi Media PANCANUSA

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas Media PANCANUSA sebagai produk pengembangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Evaluasi ini didasarkan pada keseluruhan proses penelitian yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan media, uji kepraktisan, validasi ahli, serta implementasi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas masih didominasi oleh aktivitas berpusat pada guru dengan persentase sebesar 76%, sedangkan aktivitas yang mendorong penalaran kritis murid hanya mencapai 14%. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 81% murid mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan berbasis konteks, dan 78% murid menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid dan mengembangkan kemampuan penalaran kritis.

Setelah Media PANCANUSA dikembangkan, tahap uji coba terbatas dilakukan untuk menilai tingkat

kepraktisan penggunaan media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis pada seluruh aspek penilaian. Aspek kegunaan memperoleh skor 91%, aspek ketepatan 89%, aspek kemudahan 87%, dan aspek kemenarikan 94%. Seluruh skor tersebut berada pada kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik bagi murid, serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Selanjutnya, proses validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan media dari berbagai aspek. Hasil validasi menunjukkan bahwa Media PANCANUSA memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dari ahli materi, 96% dari ahli media pembelajaran, dan 97% dari praktisi pembelajaran, yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari aspek kesesuaian materi, kualitas desain media, interaktivitas, serta kemudahan implementasi dalam pembelajaran di kelas.

Selain dinilai dari aspek kelayakan dan kepraktisan, efektivitas media juga diuji melalui implementasi pembelajaran menggunakan desain kuasi eksperimen dengan model two-group pretest and posttest design. Hasil pengukuran terhadap 36 murid menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 56,11 meningkat menjadi 84,72 pada posttest setelah murid mengikuti pembelajaran menggunakan Media PANCANUSA. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media mampu membantu murid memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan penalaran kritis dalam menganalisis dan mengevaluasi berbagai persoalan kewarganegaraan.

Selain peningkatan hasil belajar, hasil uji keberterimaan juga menunjukkan bahwa murid memberikan respons positif terhadap penggunaan media. Murid menilai bahwa media PANCANUSA mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih jelas melalui ilustrasi visual, aktivitas analisis kasus, dan fitur pembelajaran interaktif yang tersedia.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, Media PANCANUSA memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli serta menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons pengguna. Implementasi pada murid kelas VII SMPN 2 Prigen juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor penalaran kritis dari *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian, Media PANCANUSA memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada konteks penelitian ini dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada konteks pembelajaran yang serupa.

D. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan Media PANCANUSA (*Pendidikan Pancasila Nusantara secara Aktif dan Digital*) berbasis pembelajaran mendalam yang dikembangkan melalui model Lee dan Owens. Media dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan penalaran kritis murid. Hasil validasi menunjukkan bahwa Media PANCANUSA memiliki kelayakan yang sangat baik, dengan skor validasi ahli materi sebesar 83,6%, ahli media sebesar 98,6%, dan praktisi pembelajaran sebesar 93,4%. Uji coba terbatas juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan skor kegunaan 91%, ketepatan 89%, kemudahan 87%, dan kemenarikan 94%. Implementasi pada 72 murid kelas VII yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol, masing-masing 36 murid, menggunakan desain *two-group pretest-posttest* menunjukkan bahwa rata-rata skor penalaran kritis kelompok eksperimen meningkat dari 58,89 pada *pretest* menjadi 77,78 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 56,67 menjadi 62,50. Secara deskriptif, peningkatan pada kelompok eksperimen sebesar 18,89 poin lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol sebesar 5,83 poin. Secara deskriptif, perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penalaran kritis setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil tersebut perlu dipahami berdasarkan perbandingan perubahan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagaimana ditampilkan dalam analisis efektivitas. Kebaruan Media PANCANUSA terletak pada integrasi media digital berbasis LMS dengan pembelajaran mendalam melalui peta interaktif, studi kasus kewargaan, *Arena Argumen* berbasis *Claim Evidence Reasoning* (CER), *Project Gallery*, serta refleksi dan jurnal. Integrasi tersebut mengarahkan murid melalui rangkaian aktivitas mengamati, menganalisis, mengargumentasikan, mengonstruksi solusi, dan merefleksikan pembelajaran. Dengan demikian, Media PANCANUSA tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar digital yang mendukung keterlibatan kognitif, argumentasi berbasis bukti, dan pemahaman kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan Media PANCANUSA pada materi, jenjang, dan konteks sekolah yang berbeda masih memerlukan pengujian lebih lanjut untuk mengetahui konsistensi hasil dan keterterapannya pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Afriani, F., & Solihat, I. (2025). Strategi Pengembangan Pendidikan Nilai Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *1*(02). https://doi.org/10.65369/4yqqqt50

Afrilihadi, A. R., Permatasari, B. D., Ibrahim, M. M., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, *37*(1), 46–63. https://doi.org/10.21009/parameter.371.04

Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(1), 22–34. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.403

Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan komik audio visual Pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(4), 181–194.

Arisetyawan, A., Taher, T., & Fauzi, I. (2021). Integrating the Concept of Plane Figure and Baduy Local Wisdom as a Media Alternative of Mathematics Learning In Elementary Schools. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *12*(1), 1–13. https://doi.org/10.15294/kreano.v12i1.26288

Cahyono, A. E. (2026). Kegelisahan Guru Ekonomi Terhadap Kebijakan Pembelajaran Mendalam: Kajian Literatur atas Wacana Akademik dan Media Daring. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, *10*(2), 218–229.

Dewi, N. N. C. W. K. , W. I. M. A. , & A. I. K. N. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, *5*(1), 127–1035.

Ependi, A. , & P. A. (2026). Implementasi pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning) dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran pai di SMA Islam Global Surya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 180–192.

Fatimah, F., & Sari, Y. I. (2025). MEREKONSTRUKSI PEMBELAJARAN IPS: MEDIA INTERAKTIF, GAYA BELAJAR SISWA, DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENUMBUHKAN PEMAHAMAN KONTEKSTUAL. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, *4*(2), 150–162. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.17921

Fauziah, N. R., Dewi, N. K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media poster muatan PPKn materi Pancasila kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(4), 7–14.

Febriyanti, R. A. , & S. I. (2024). Penerapan media pop up book digital pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10.

Fernanda, N. , R. A. , & S. R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 58–63.

Hačatrjana, L. , & N. D. (2024). Breaking down the concept of students' thinking and reasoning skills for implementation in the classroom. *Journal of Intelligence*, *12*(11), 109.

Harefa, M. A. , L. B. P. , H. A. T. , & L. F. (2026). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(4), 4107–4120.

Ilham, M. I. (2026). Kesulitan Guru dalam Beradaptasi Terhadap Kebijakan Pembelajaran Mendalam Studi Literatur. *Jurnal Dharma PGSD*, *4*(2), 103–117.

Isnayanti, A. N., Putriwanti, P., Kasmawati, K., & Rahmita, R. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *8*(2), 911–920. https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6027

Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, *4*(2), 508–514. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193

Kargupta, P. , L. S. S. , W. H. , L. J. , C. S. , A. O. , . . . & T. Y. (n.d.). *Cognitive foundations for reasoning and their manifestation in llms. arXiv preprint arXiv:2511.16660*.

Karim, A. A. , B. I. A. , & H. T. (2026). Karakteristik Penyajian Stimulus dan Bentuk Asesmen Apresiasi Sastra dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal Wahana Pendidikan*, *13*(1), 51–72.

Kero, M. A., & Wewe, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk Mengaktifkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Kelas V. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), 137–147. https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.926

Khairunnisa, A. , & A. T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, *20*(2), 191.

Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, *20*(2), 191.

Kurylo, V., Karaman, O., Bader, S., Pochinkova, M., & Stepanenko, V. (2023). Critical thinking as an information security factor in the modern world. *Social Legal Studios*, *6*(3), 67–74. https://doi.org/10.32518/sals3.2023.67

Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design (2nd ed.)*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Lobanova, A., Kuzior, A., Zoska, Y., Viznytsia, Y., Kochmanska, A., & Komarova, O. (2021). *The Needs of Intelligent Information and Media Education for Students of Higher Education Institutes: The Sociological Aspect*. https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.026

Miles, M. B. Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: SAGE Publications.

Mohamad Hsbollah, H., & Hassan, H. (2022). CREATING MEANINGFUL LEARNING EXPERIENCES WITH ACTIVE, FUN, AND TECHNOLOGY ELEMENTS IN THE PROBLEM-BASED LEARNING APPROACH AND ITS IMPLICATIONS. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, *19*. https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.6

Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1637–1646.

Ngalu, R. , D. S. , & N. S. V. (2026). Strategi Guru untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Tinggi di Sekolah Dasar: Teacher Strategies for Promoting Active Learning in Pancasila Education among Upper-Grade Elementary Students. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, *10*(1), 8–16.

Nur Hikmah, A. A., Budiman, I., & Kartika, H. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Persamaan Linier Satu Variabel. *Didactical Mathematics*, *6*(2), 314–322. https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.10672

Nuraeni, W., Komalasari, K., & Mahpudz, A. (2025). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Warga Negara Muda Melalui*. *10*(02), 722–730.

Nurfazri, M., Irwansyah, F. S., Lukman, F., Ruhullah, M. E., & Marinda, S. M. (2024). Digital Literacy in Education: An Analysis of Critical Thinking Culture for Preventing the Hoaxes. *Jurnal Perspektif*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.15575/jp.v8i1.268

Padang, A. R. D. N., & Sitepu, M. S. (2023). Utilizing Educational Media in the Field of Education Fosters Active Learning Within the Classroom. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *8*(2), 95–100. https://doi.org/10.26740/jp.v8n2.p95-100

Pakartiar, G. B. , & M. E. (2026). Kesenjangan Implementasi Kebijakan Mutu Pendidikan dan Kualitas Sdm Indonesia: Telaah Sistemik Atas Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Mendalam. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *4*(5), 568–576.

Phippen, A., Bond, E., & Buck, E. (2021). Effective strategies for information literacy education: Combatting 'fake news' and empowering critical thinking. In *Future Directions in Digital Information* (pp. 39–53). Elsevier. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-822144-0.00003-3

Qondias, D. , D. K. D. , N. E. T. , U. L. M. W. , B. V. Y. , & M. W. (2024). Penguatan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Media Pembelajaran Diferensiasi. . *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti, 5(4), 1124-1138.*, *5*(4), 1124-1138.

Rahmatillah, N. P., & Reinita, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 228–238.

Rahmawati, R., Pannyiwi, R., Nurhaedah, N., Muhammadong, M., Amiruddin, A., & M, S. (2020). Pembagian Masker Gratis Upaya Preventif Covid-19. *Jurnal Abmas Negeri*, *1*(1), 1–5. https://doi.org/10.36590/jagri.v1i1.81

Ratri, S. Y. , W. W. , R. A. , F. F. M. , & D. J. (2026). Deep learning (pembelajaran mendalam) dalam pendidikan Indonesia: Tinjauan sistematis teori dan praktik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 176–191.

Razak, N. A., Jalil, H. A., & Ismail, I. A. (2019). Challenges in ICT integration among Malaysian public primary education teachers: The roles of leaders and stakeholders. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *14*(24), 184–205. https://doi.org/10.3991/ijet.v14i24.12101

Rengel, R., Pascual, E., Íñiguez-de-la-Torre, I., Martín, M. J., & Vasallo, B. G. (2019). Experiences on the Design, Creation, and Analysis of Multimedia Content to Promote Active Learning. *Journal of Science Education and Technology*, *28*(5), 445–451. https://doi.org/10.1007/s10956-019-09777-9

Rosyidah, F. , P. D. P. , S. D. B. , & J. I. N. (2026). *The Theories of Principles in Deep Learning Approach: Teori-Teori dalam Prinsip-Prinsip Pendekatan Pembelajaran Mendalam. Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. *141*(1), 127–136.

Rumiyati, R., Putri Lestari, A., & Juanda, J. (2025). The Role of Learning Media in Enhancing the Effectiveness and Activeness of the Learning Process. *Journal Didaskalia*. https://doi.org/10.33856/didaskalia.v8i2.614

Safitri, Y. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(2), 84–96.

Salma, A. Li., Khaq, M., & Suyoto. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis Pada

Capaian Pembelajaran Muatan Profil Pelajar Pancasila Materi Konstitusi Dan Norma …. *Jurnal Binagogik*, *11*(1), 57–66. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1011%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1011/665

Salsabila, A. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia.*

Sari, L. A. , K. U. , & S. W. (2023). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning berbantuan media puzzle di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(2).

Sari, Y. F. , N. N. K. , & P. A. N. (2026). Memaknai Teori Belajar: Pemahaman Guru dan Implementasinya pada Pembelajaran Mendalam di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 20–23.

Sarwendah, A. (2022). Perbedaan Keterampilan Dan Kemampuan Penalaran Formal Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Pdeode Berbasis Teaching Factory. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *12*(2), 79–89.

Sekarsari, A., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan media pop-up book digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial dan budaya Indonesia kelas III SDN 12 Sembawa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *7*(2), 244–252.

Serly, S. , & A. Z. (2026). Strategi Guru Pendidikan Pancasila Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Inovatif Siswa MAN 3 Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *4*(3), 1365–1375.

Sugiarti, Patonah, S., & Ismartiningsih. (2024). *Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sdn Pandeanlamper 04*. *5*(2), 344–350.

Sumilat, J. M. , S. Y. J. , M. M. M. , T. M. , S. M. I. , & T. R. J. (2025). Refleksi Implementasi Kebijakan Pendekatan Pembelajaran Mendalam di Sekolah Dasar: Studi Literatur tentang Harapan, Tantangan, dan Solusi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11(12. B), 15-24.*, *11*(12.B), 15–24.

Suratin, S. I. , & M. M. (2025). Rekonstruksi kurikulum berbasis etos cinta sebagai kerangka epistemik untuk membangun ekosistem pembelajaran mendalam di lembaga pendidikan kontemporer. *Journal of Deep Learning*, *1*(2), 139–169.

Susilawati, L. P. , S. D. B. , & S. I. N. (2025). Pembelajaran PKN berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai upaya meningkatkan kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga negara. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, *9*(2), 234–241.

Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis PBL (Problem Based Learning) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, *4*(1), 97–107.

Tegeh, I. M., Parwata, I. G. L. A., & Ostaviani, B. G. (2020). The Observing Learning Activity Assisted by Concrete Media Improves Student's Conceptual Knowledge. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *9*(2).

https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25206

Utama, R. P., Rengganis, I., & Murron, F. S. (2024). Pengembangan media "PANDAPAN" berbasis Android untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa fase B. . . *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, *7*(2), 223–234.

Weiss, A. P., Alwan, A., Garcia, E. P., & Garcia, J. (2020). Surveying fake news: Assessing university faculty's fragmented definition of fake news and its impact on teaching critical thinking. *International Journal for Educational Integrity*, *16*(1). https://doi.org/10.1007/s40979-019-0049-x

Widagdo, T. B. (2025). Pandangan Konseptual Pembelajaran Mendalam Menuju "Transformasi Pendidikan". *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(2), 51–75.

Widayanti, D. N. , L. A. A. , P. E. Y. Y. , & P. M. A. (2025). ANALISIS KETERLIBATAN EMOSIONAL DAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI BANGGLE 02 KABUPATEN BLITAR. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, *3*(2), 126–137.

Wijiono, A. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Digital terhadap Kecakapan Berpikir Kritis pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII MTsN 1 Treggalek. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, *13*(1), 49–61.

Wilyanti, V., Yulya, T., Febriyani, T., & Rahmadani, S. (2023). *Development of Articulate Storyline 3 Learning Media Based on Local Wisdom in Traditional Lampung GamesIn Improving Science Skills* (pp. 756–766). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_68

Wulandari, P., Isnaeni, D. N., Bahri, A., & Mastia, H. (2025). PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, *9*(2), 386–397. https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v9i2.5571

Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, W., & Aulia, S. M. (2024).). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Panca Budi TA 2023/2024. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *4*(5), 5394–5411.