

## **Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pengembangan Bahan Ajar Interaktif PPKn Bermuatan Kearifan Lokal di Sekolah Dasar**

**Citra Silviani<sup>1</sup>, Umar Abdullah<sup>2</sup>, Ary Purwantiningsih<sup>3</sup>**

<sup>13</sup> Universitas Terbuka, <sup>2</sup>UIN Raden Fatah Palembang,

<sup>1</sup> silvianicitra6@gmail.com, <sup>2</sup> umarabdullah@radenfatah.ac.id, <sup>3</sup>

ary@ecampus.ut.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive teaching materials for Civic Education (PPKn) based on local wisdom as an effort to strengthen critical thinking skills of elementary school students. The background of this research stems from the need for innovation in Civic Education learning that not only emphasizes conceptual understanding, but also fosters the ability to analyze, evaluate, and make decisions grounded in cultural values. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were fourth-grade students in an elementary school in Rambutan. The findings revealed that the developed interactive teaching materials obtained a very good level of feasibility based on the assessments of subject matter experts, media experts, and educational practitioners. The implementation of the product in a limited trial indicated a significant improvement in students' critical thinking skills, as shown by test results and positive responses toward the materials. Therefore, the development of interactive Civic Education teaching materials enriched with local wisdom is proven effective in strengthening critical thinking skills and is highly relevant for use in elementary school learning.*

**Keywords:** *critical thinking skills, interactive teaching materials, PPKn, local wisdom, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berbasis kearifan lokal sebagai upaya penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan berangkat dari kebutuhan akan inovasi pembelajaran PPKn yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan yang berakar pada nilai-nilai budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV pada sekolah dasar di Rambutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan praktisi pendidikan. Implementasi produk pada uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik, ditunjukkan melalui hasil tes serta respons positif terhadap bahan ajar. Pada akhirnya, pengembangan bahan ajar interaktif PPKn bermuatan kearifan lokal terbukti efektif dalam memperkuat keterampilan berpikir kritis dan relevan digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** keterampilan berpikir kritis, bahan ajar interaktif, PPKn, kearifan lokal, sekolah dasar

## **PENDAHULUAN**

Pembangunan intelektual dapat dilakukan melalui pendidikan yang berkelanjutan. Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peran penting untuk menginformasikan dan mentransformasikan pengetahuan menjadi sebuah nilai dalam masyarakat. Pendidikan sepatutnya menjadi alat bagi masyarakat untuk mengoptimalkan kompetensi diri dengan tidak menggerus nilai kepribadian. Hal ini sesuai dengan makna pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, khususnya pada pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan direncanakan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi peserta didik sehingga mempunyai kompetensi yang dibutuhkan guna mewujudkan masyarakat berbangsa dan bernegara yang berkarakter dan berakhlak mulia (Kemdiknas, 2003). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dilaksanakan secara baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengoptimalkan penggunaan bahan ajar yang interaktif.

Bahan ajar yang interaktif diperlukan saat ini karena menjadi bagian dari tuntutan zaman (Hidayat et al., 2023). Perkembangan zaman yang terjadi menuntut pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang kreatif, kritis dan kolaboratif. Untuk mengakomodir paradigma tersebut maka bahan ajar pun perlu disesuaikan, sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat menyeleraskan dengan lingkungan masyarakat. Bahan ajar interaktif disusun dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang saat ini berkembang. Pemanfaatan TIK dalam pengembangan bahan ajar interaktif menjadi salah satu kunci untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, dan juga relevan dengan generasi yang bertumbuh dalam balutan teknologi (Hidayat, 2023; Riwu et al., 2018). TIK dimanfaatkan dalam pembelajaran karena diyakini dapat mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, hingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Putra, 2021). TIK dalam kajian ini dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Bahan ajar interaktif pada mata pelajaran PKn berarti materi pembelajaran dirancang untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik sebagai bagian dari anggota masyarakat. Bahan ajar interaktif memanfaatkan elemen-elemen dinamis dan responsif, memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Patandean & Indrajit, 2021). Bahan ajar interaktif mencakup berbagai format, seperti multimedia, simulasi, permainan edukatif, dan konten online yang dapat diakses secara langsung oleh peserta didik. Bahan ajar interaktif merupakan materi pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, menggunakan berbagai media seperti teks, gambar, video, audio, simulasi, hingga elemen-elemen interaktif seperti kuis, permainan, dan diskusi dalam jaringan (Mayer, 2020). Tujuan dari bahan ajar interaktif adalah untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Garrison & Vaughan, 2018).

Sehubungan dengan bahan ajar interaktif dikembangkan pada mata pelajaran PKn, maka patut dipahami juga bahwa materi dalam pembelajaran PKn sebagian besar bersinggungan langsung dengan kehidupan peserta didik sebagai bagian dari masyarakat global (Ronggo et al., 2023). Sebagaimana dikuatkan dengan kajian yang menyatakan bahwa melibatkan masyarakat dalam proyek kewarganegaraan adalah sesuatu yang baik, sehingga pemanfaatan ide kreatif dan kritis menjadi lebih optimal (Purwantiningsih et al., 2023). Oleh karena itu, akan menjadi lebih menarik ketika materi yang disusun didasarkan pada kearifan lokal. Hal ini menjadikan bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan memanfaatkan TIK menjadi lebih kolaboratif, terutama pada aspek materi yang dikembangkan karena menyelaraskan dengan kondisi masyarakat sekitar.

Penggunaan kearifan lokal sebagai materi pelajaran PKn tentu sesuai dengan kaidah pembelajaran, yaitu bersifat kontekstual. Kearifan lokal sebagai warisan budaya yang dimiliki oleh masyarakat setempat merupakan landasan penting dalam pembentukan karakter bangsa (Mulyana, 2024). Artinya, kearifan lokal yang digunakan sebagai materi memiliki keterkaitan langsung dengan diri peserta didik, sehingga menjadikan pembelajaran lebih aktif (Asmara, 2019). Bahan ajar interaktif yang disusun berbasis kearifan lokal tentu memiliki kelebihan, diantaranya lebih menarik secara tampilan dan lebih sesuai dengan karakter peserta didik (Anggraini, 2022). Begitupun dengan penerapan pendidikan kewarganegaraan yang diinformasikan oleh kearifan lokal dapat menambah watak kewarganegaraan generasi muda bangsa di era digital 4.0. (Makmur, 2023).

Ketika bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka hal yang patut juga dipertimbangkan adalah penggunaannya untuk mengoptimalkan keterampilan yang dibutuhkan. Pada kondisi saat ini, maka beberapa keterampilan yang dibutuhkan dapat merujuk pada pola keterampilan abad-21. Keterampilan abad-21 setidaknya mencakup tiga aspek yaitu literasi dasar, kompetensi dan kualitas karakter (Kemdikbudristek, 2023). Pada penelitian ini, yang menjadi fokus adalah salah satu aspek tersebut yaitu pada aspek kompetensi dengan fokus mengenai keterampilan berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun pemikiran dengan cermat dan rasional (Agustina, 2019). Artinya, peserta didik dituntut untuk kritis dalam proses pembelajaran sebagai bentuk melatih diri sehingga dapat berlaku kritis pada lingkungan sekitar yang dinilai tidak layak terjadi. Kondisi ini merupakan bentuk kombinasi yang komprehensif, dimana peserta didik dapat belajar mengenai kearifan lokal dalam mata pelajaran PKn sekaligus turut serta mengkritisnya guna menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal tersebut. Berdasarkan deskripsi di atas, maka jelas bahwa kearifan lokal yang menjadi basis pengembangan bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran PKn memiliki relevansi dalam rangka menguatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Selaras dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa nilai kearifan lokal yang digunakan dalam materi pembelajaran PKn dapat mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik terutama ketika bahan ajar yang digunakan bersifat interaktif (Sofiah, 2018; Sumiyati, 2017). Menelaah berbagai uraian dalam penelitian terdahulu mengenai bahan ajar interaktif, dihasilkan berbagai dampak positif. Bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan interaktif dan memanfaatkan berbagai pendekatan mampu meningkatkan capaian hasil pembelajaran bagi peserta didik, baik dari sisi hasil belajar maupun keterampilan kreatif dan berpikir kritis peserta didik. Meskipun demikian, melalui telaah yang dilakukan ditemukan kesenjangan yang cukup signifikan, karena penelitian sebelumnya belum melakukan penelitian secara khusus yang mengembangkan bahan ajar interaktif dengan basis kearifan lokal untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang berada di kelas IV Sekolah Dasar.

Hal yang ditemukan dalam pengamatan awal, peserta didik memiliki kecenderungan untuk menerima materi tanpa mempertanyakan atau mencari alternatif sumber terkait materi yang sedang dipelajari, kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik belum memiliki keterampilan berpikir kritis yang optimal. Berpikir kritis dalam pembelajaran yang didasarkan pada kearifan lokal, memiliki keselarasan dengan kondisi tempat penelitian yang dikaji saat ini, yaitu Kecamatan Rambutan, Banyu Asin. Kecamatan Rambutan terdiri atas 20 (dua puluh) desa, yang memiliki total luas wilayah 49068.93 km<sup>2</sup> dan dihuni ± 79.009 jiwa. Wilayah ini memiliki berbagai kearifan lokal yang selaras dengan pembelajaran PKn, karena setiap aktivitas seseorang merupakan bagian dari proses menjadi masyarakat yang utuh. Diantara kearifan lokal yang teridentifikasi sedari awal adalah “bersekala”, merupakan tradisi berkumpul dan saling membantu dalam kegiatan pertanian atau acara keluarga. Bentuk kearifan tersebut sesuai dengan pembelajaran PKn yang mengajarkan untuk menjadi pribadi yang mengedepankan semangat saling membantu, guna mencapai tujuan yang lebih baik.

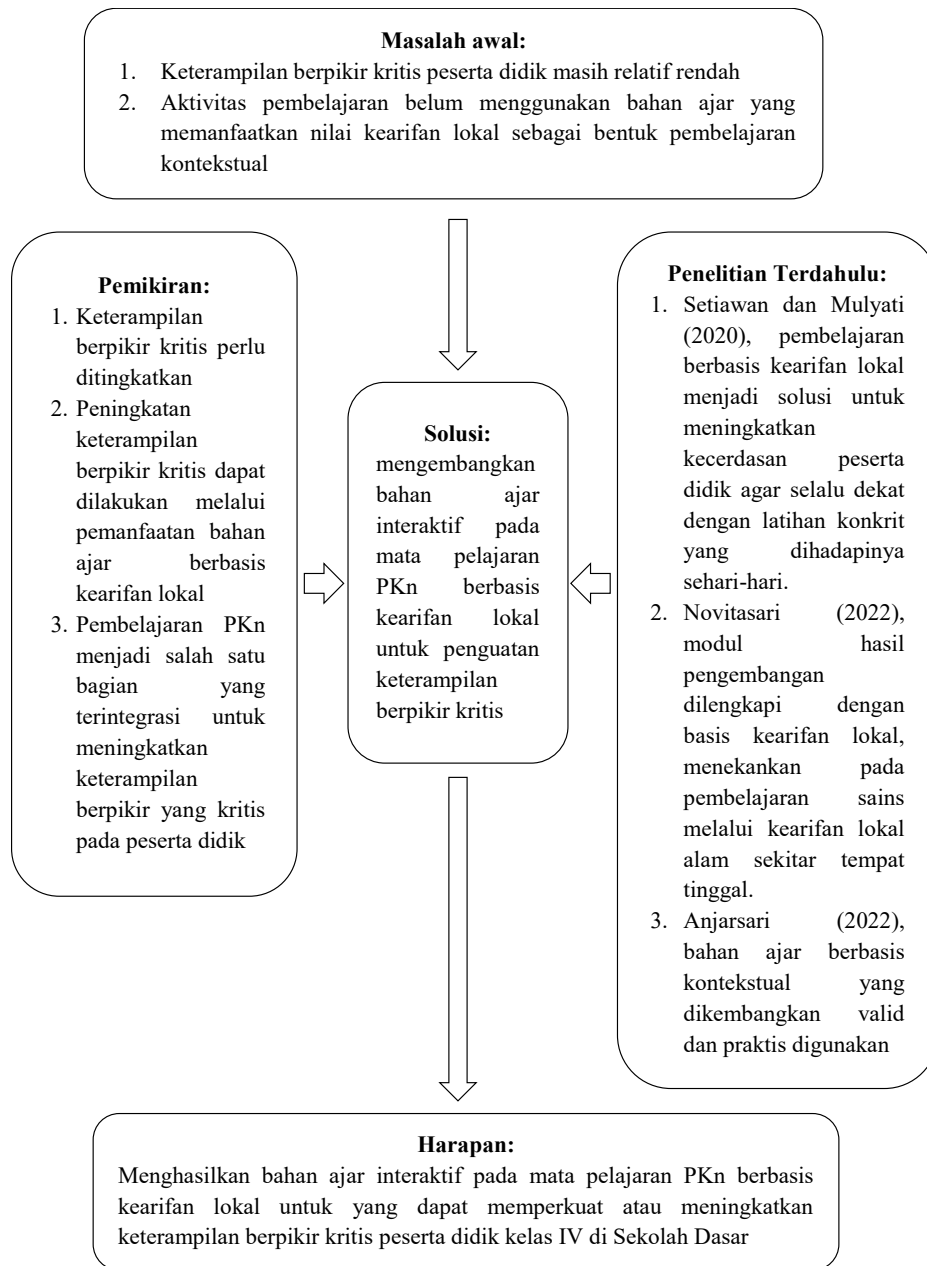
Menelaah berbagai temuan awal, maka penelitian ini penting untuk dilakukan karena terdapat beberapa pertimbangan pendukung. Pertama, observasi awal yang dilakukan pada peserta didik di kelas IV SD Negeri 11 Rambutan memperlihatkan aktivitas yang kurang aktif, terlebih dalam hal aktivitas berpikir kritis dalam pembelajaran PKn. Kedua, ditinjau dari bahan ajar yang digunakan saat ini memiliki kecenderungan peserta didik sebagai objek pembelajaran bukan subjek pembelajaran, yang sepatutnya mampu dilibatkan untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Ketiga, karakteristik peserta didik yang relatif membutuhkan bahan belajar interaktif sehingga dapat merasakan keterlibatan langsung dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Berdasarkan berbagai pertimbangan yang ada, maka pengembangan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran PKn berbasis kearifan lokal untuk penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik memiliki relevansi dengan kondisi yang ada, serta dibutuhkan untuk menambah sumber belajar peserta didik sehingga memperoleh berbagai pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan awal dari pengamatan yang dilakukan, maka perlu diberikan alternatif solusi guna menguatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Solusi yang ditawarkan berdasarkan kajian yang dilakukan diantaranya adalah dengan mengembangkan bahan ajar interaktif, memadukan kearifan lokal sebagai materi pembelajaran.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Literatur yang menjadi acuan dalam penelitian ini terkait dengan bahan ajar interaktif, mata pelajaran PPKn, kearifan lokal dan keterampilan berpikir kritis. Terlebih dahulu dipahami bahwa bahan ajar interaktif mencakup berbagai format, seperti multimedia, simulasi, permainan edukatif, dan konten online yang dapat diakses secara langsung oleh peserta didik (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Kaitannya dengan bahan ajar interaktif yang digunakan dalam pembelajaran PPKn, maka dipahami bahwa bahan ajar digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai dasar negara, sistem hukum, hak dan kewajiban, serta pentingnya demokrasi, PPKn membantu menciptakan masyarakat yang lebih demokratis, adil, dan berkeadilan sosial. Untuk optimalisasi pembelajaran PPKn dengan bahan ajar interaktif, maka dikaitkan dengan kearifan lokal sebagai identitas budaya, yang harus dilihat sebagai semacam orientasi, persepsi, pola dan kerangka kehidupan, serta gaya hidup. Pada konteks Indonesia, kearifan lokal berarti falsafah hidup masyarakat, cara hidup yang bijaksana, jalan hidup yang benar, yang diungkapkan melalui ritual adat (Sembiring, 2019). Berbagai konteks yang ada dalam pembelajaran, maka bahan ajar interaktif pada pembelajaran PPKn dengan basis kearifan lokal disusun guna optimalisasi keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan menganalisis berbagai persoalan atau isu sosial, memberikan argumentasi, memunculkan wawasan dan memberikan interpretasi, serta mengambil keputusan yang terbaik (Komalasari, 2017).



**Gambar 1. Kerangka Berpikir**

Melalui kerangka berpikir yang dimiliki, maka diharapkan bahan ajar interaktif yang dihasilkan mampu mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Berbagai pengembangan dilakukan dengan berbagai tujuan tertentu, seperti halnya pengembangan bahan ajar dengan tujuan memberikan alternatif untuk pembelajaran PKn (Purnamasari, 2017). Penelitian lainnya menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah layak dan efektif dijadikan media pembelajaran mata kuliah pendidikan kewarganegaraan karena tingginya nilai post test dibandingkan dengan nilai pre test setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan (Pertiwi & Kholidya, 2018). Diungkapkan juga dalam penelitian pengembangan bahan ajar interaktif yang berbasis problem based learning terbukti layak digunakan sebagai

bahan ajar pembelajaran PKn kelas V SD (Risti, 2023). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis dapat dilakukan melalui pembelajaran PKn dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar yang menarik (Susantun, 2023). Media interaktif berbasis kearifan lokal penting untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran, dalam penguatan profil peserta didik Pancasila (Romanta et al., 2023). Pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Rejang dengan kategori kelayakan yang sangat layak (Yuriza, 2022). Pembelajaran PKn berbasis android (Gejog lesung) dapat memberikan pengaruh yang tinggi atau positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis (Rukmana et al., 2019).

Menelaah berbagai uraian dalam penelitian terdahulu mengenai bahan ajar interaktif, dihasilkan berbagai dampak positif. Bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan interaktif dan memanfaatkan berbagai pendekatan mampu meningkatkan capaian hasil pembelajaran bagi peserta didik, baik dari sisi hasil belajar maupun keterampilan kreatif dan berpikir kritis peserta didik. Meskipun demikian, melalui telaah yang dilakukan ditemukan kesenjangan yang cukup signifikan, karena penelitian sebelumnya belum melakukan penelitian secara khusus yang mengembangkan bahan ajar interaktif dengan basis kearifan lokal untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang berada di kelas IV Sekolah Dasar.

Kecenderungan penelitian sebelumnya pada pendidikan di perguruan tinggi untuk aspek peningkatan kreativitas dan berpikir kritis, serta hanya sebatas menggunakan kearifan lokal untuk pengembangan materi yang diajarkan namun tidak dilakukan pengujian atau penilaian khusus untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk melakukan pengembangan bahan ajar interaktif yang memanfaatkan nilai kearifan lokal untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di kelas IV, khususnya untuk materi yang dipelajari dalam pembelajaran PKn. Diyakini bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat dikuatkan dengan bahan ajar interaktif yang didasarkan pada kearifan lokal. Keyakinan ini menjadikan penelitian ini dilaksanakan, mengingat yang terjadi di SD Negeri 11 Rambutan dalam pengamatan awal terlihat bahwa peserta didik tidak begitu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi pada bahan ajar yang sejenis, belum ditemukan integrasi dari pemanfaatan kearifan lokal sebagai basis dalam penyusunan bahan ajar yang bersifat interaktif, khususnya yang memiliki orientasi langsung pada peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk menghasilkan bahan ajar interaktif maka metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan dengan merujuk pada rancangan penelitian ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*) sebagai model pengembangan yang diprakarsai oleh Reiser dan Mollenda (Hidayat, 2023). Penelitian dengan model ADDIE digunakan karena memiliki keselarasan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Data diperoleh melalui lembar validasi, observasi, angket, wawancara

dan tes. Analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian serta diselaraskan dengan konteks di tiap tahapan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PKn sebelum menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal masih berada pada kategori cukup kritis. Berdasarkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 59,31 dan capaian rata-rata indikator yang belum mencapai angka 3,0 dari skala 4, menunjukkan perlunya penguatan proses pembelajaran agar mendorong keterampilan berpikir kritis secara optimal. Pengamatan dilakukan terhadap indikator berpikir kritis, antara lain kemampuan memfokuskan pernyataan, menganalisis argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi, mempertimbangkan kredibilitas sumber, melakukan observasi, membuat keputusan, mengidentifikasi asumsi, dan menentukan tindakan. Semua indikator menunjukkan capaian yang masih perlu dioptimalkan, terutama karena banyak peserta didik yang belum menunjukkan keberanian, keaktifan, serta pemanfaatan sumber belajar secara maksimal.

Temuan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang mengungkapkan pentingnya peran bahan ajar kontekstual dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Misalnya, penelitian oleh Ennis (2015) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses mental aktif yang perlu dilatihkan dalam konteks nyata agar peserta didik mampu menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan secara logis. Penelitian oleh Anjarsari et al. (2022) juga menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik yang berdampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis.

Secara khusus, hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Hasan et al. (2022) yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa cenderung rendah tanpa adanya intervensi bahan ajar kontekstual yang mendorong diskusi, argumentasi, dan penalaran logis. Penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berbasis kearifan lokal. Keterbatasan awal peserta didik dalam berpikir kritis yang teridentifikasi dalam penelitian ini menunjukkan adanya urgensi untuk mengembangkan bahan ajar yang mampu menstimulasi proses berpikir secara berkelanjutan.

## **Bahan Ajar Interaktif pada Mata Pelajaran PKn Berbasis Kearifan Lokal yang Valid dan Praktis**

Proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan model ADDIE, dan pada tahap awal (*analyze*), peneliti mengkaji kondisi objektif guru, kurikulum yang digunakan, serta kebutuhan peserta didik. Analisis profil guru menunjukkan bahwa guru yang mengampu mata pelajaran PKn di kedua sekolah sampel telah memenuhi standar profesional, baik dari aspek status kepegawaian, pengalaman mengajar, maupun kualifikasi pendidikan. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian yang

dilakukan oleh Fauziyah et al. (2020) menekankan bahwa kompetensi dan latar belakang pendidikan guru sangat berpengaruh terhadap kualitas implementasi bahan ajar dan penguatan keterampilan berpikir peserta didik.

Lebih lanjut, pembelajaran PKn pada kedua sekolah telah menggunakan Kurikulum Merdeka, yang memberikan ruang kebebasan bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Kurikulum ini dianggap relevan karena mendorong pembelajaran aktif, pengembangan karakter, serta penguatan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2024). Hal ini sejalan dengan temuan Irawan (2023), bahwa kurikulum yang memberi ruang fleksibilitas dan fokus pada kompetensi kontekstual mampu menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pengintegrasian kearifan lokal dalam bahan ajar juga didasari atas kebutuhan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Penelitian ini memperkuat hasil studi Haerunnisa et al. (2020) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan partisipasi belajar, memperdalam pemahaman konsep, serta memperkuat nilai-nilai sosial dan budaya yang relevan dengan konteks lokal peserta didik.

Tahapan awal dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal ini telah memenuhi kaidah relevansi kebutuhan lapangan dan didukung oleh basis teoretik yang kuat. Penelitian ini memperluas temuan-temuan sebelumnya dengan mengkontekstualisasikan bahan ajar dalam kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus mempertegas bahwa kolaborasi antara karakter lokal dan prinsip kurikulum merdeka dapat menjadi pendekatan strategis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. Hasil studi pendahuluan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran PKn oleh guru SD di wilayah Rambutun telah memenuhi aspek administratif, namun masih kurang optimal dari sisi substansi isi. Perangkat pembelajaran yang tersedia seperti analisis kurikulum dan silabus, serta RPP, umumnya diperoleh melalui forum KKG, sedangkan bahan ajar, media pembelajaran, dan rubrik penilaian belum dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mahlianurrahman (2020), yang mengindikasikan bahwa banyak guru cenderung menyusun perangkat pembelajaran secara formalitas, belum berorientasi pada kebutuhan riil di lapangan. Guru lebih sering menyalin materi dari sumber yang sudah ada daripada merancang bahan ajar berbasis kearifan lokal atau lingkungan sekitar peserta didik. Hal ini berdampak pada minimnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Pada aspek pemahaman kurikulum, guru telah menunjukkan kolaborasi yang baik dalam merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran. Kompetensi inti dan kompetensi dasar masih jarang didiskusikan karena dianggap sudah baku. Terkait metode pembelajaran, guru telah menggunakan berbagai strategi seperti ceramah, diskusi, dan metode interaktif lainnya. Variasi metode ini penting untuk mengakomodasi gaya belajar peserta didik dan meningkatkan partisipasi. Hasil ini konsisten dengan penelitian Noviani dan Muthi (2025), yang menegaskan bahwa

penerapan metode aktif dan partisipatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Penggunaan media pembelajaran juga sudah dilakukan, meskipun belum sepenuhnya optimal. Media seperti gambar, video, dan simulasi terbukti mampu menyederhanakan konsep abstrak dan membawa realitas ke dalam kelas. Pada aspek evaluasi, guru masih cenderung fokus pada tes tertulis, sehingga dominasi aspek kognitif dalam penilaian cukup tinggi. Evaluasi terhadap sikap dan keterampilan (psikomotorik) belum mendapatkan porsi yang seimbang. Penelitian ini mengungkapkan bahwa perencanaan pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar telah memenuhi aspek administratif, tetapi belum optimal secara substansi. Guru cenderung menyusun perangkat pembelajaran secara formal bersama kelompok kerja guru (KKG), namun belum sepenuhnya mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang kontekstual serta berbasis kearifan lokal. Kondisi ini selaras dengan temuan yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran seringkali hanya dipenuhi secara administratif tanpa pengembangan isi yang mengakomodasi konteks lokal atau karakteristik peserta didik (Fahrurrozi, 2020).

Pada penerapannya, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung variatif, dengan dominasi metode ceramah namun telah diselingi oleh pendekatan diskusi dan aktivitas kolaboratif. Hal ini memberikan peluang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, yang juga diperkuat oleh hasil penelitian bahwa penggunaan metode aktif dan partisipatif dalam pembelajaran PKn mampu menumbuhkan minat serta keterampilan berpikir kritis peserta didik secara lebih efektif (Lofha & Rondli, 2025). Analisis SWOT menunjukkan bahwa guru memiliki kompetensi pedagogik dan profesional yang memadai, serta potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis lingkungan dan nilai-nilai lokal. Kelemahan masih terlihat pada kurangnya pemanfaatan kearifan lokal dan media pembelajaran yang mendalam dan kontekstual. Hal ini memperkuat temuan yang menekankan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai bentuk pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan abad 21 (Faiz & Soleh, 2021).

Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui angket dan wawancara kepada guru menunjukkan bahwa terdapat keinginan kuat untuk memiliki bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal. Guru menyadari bahwa penggunaan bahan ajar yang relevan dengan lingkungan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis. Harapan ini diperkuat dengan hasil wawancara yang menunjukkan antusiasme guru terhadap pengembangan bahan ajar yang memadukan teknologi dan nilai lokal. Berdasarkan data dari peserta didik, terlihat bahwa peserta didik memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap bahan ajar berbasis kearifan lokal, yang tampak dari tingginya skor rata-rata angket yang menunjukkan keingintahuan, kepedulian terhadap lingkungan, serta kebutuhan untuk belajar melalui pendekatan yang relevan dan menarik. Hal ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual dan berbasis

nilai lokal dapat meningkatkan keterlibatan dan kompetensi berpikir kritis peserta didik (Ramadani, 2025).

Penelitian ini menghasilkan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PKn. Proses pengembangan dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu tahap *design* dan *develop*, sesuai dengan pendekatan model pengembangan yang umum digunakan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Pada tahap *design*, peneliti merancang struktur bahan ajar melalui penyusunan *outline*, desain evaluasi, serta pembuatan *storyboard*. Langkah-langkah ini sejalan dengan penelitian Wahidin (2025) yang menemukan bahwa penyusunan struktur dan visualisasi awal pembelajaran penting dalam mendukung kejelasan konsep dan alur pembelajaran berbasis digital. *Storyboard* yang digunakan juga mendukung penyampaian materi secara sistematis dan menarik, sesuai dengan hasil penelitian yang menekankan pentingnya elemen visual dalam pembelajaran interaktif.

Tahap *develop* meliputi pembuatan desain awal, identifikasi tujuan instruksional, formulasi garis besar materi, penulisan materi, penentuan format dan layout, produksi prototipe, validasi, serta revisi bahan ajar. Pada proses ini, validasi dilakukan oleh ahli bahasa, materi, dan desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar berada dalam kategori sangat valid, sebagaimana ditunjukkan oleh skor validasi di atas 80. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa validasi ahli dalam tiga aspek utama yaitu bahasa, konten, dan visual sehingga dapat menjamin kualitas bahan ajar interaktif sebelum diimplementasikan (Adillah et al., 2025). Selain itu, keberhasilan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis nilai lokal ini memperkuat penelitian yang menemukan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam materi pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik dan relevansi materi bagi peserta didik, sehingga berdampak positif pada keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kritis.

Tahap implementasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PKn di SD memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Melalui uji coba terbatas dan uji lapangan, diperoleh temuan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Pada uji coba terbatas, berdasarkan persepsi peserta didik, bahan ajar interaktif dikategorikan sangat praktis (78,6%) dan praktis (21,4%). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan terbantu dengan tampilan serta isi bahan ajar.

Pada uji lapangan, pengamatan terhadap aktivitas berpikir kritis peserta didik selama empat kali pertemuan menunjukkan tren peningkatan yang konsisten. Pada pertemuan pertama hingga keempat, terjadi pergeseran kategori dari tidak kritis menjadi cukup kritis, kritis, dan bahkan sangat kritis. Rata-rata nilai aktivitas berpikir kritis meningkat seiring waktu, yang mengindikasikan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan pendekatan pembelajaran berbasis lokal yang interaktif dan kontekstual.

Hasil ini selaras dengan temuan penelitian terdahulu seperti yang dikemukakan oleh Ennis (2015) bahwa keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan secara efektif melalui pendekatan pembelajaran kontekstual dan berbasis masalah yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, bahan ajar yang dikaitkan dengan kearifan lokal dapat meningkatkan relevansi dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, sekaligus melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (Andira & Akbar, 2025). Penelitian ini memperkuat pandangan tersebut dengan bukti empiris bahwa bahan ajar yang mengangkat konteks lokal mampu merangsang partisipasi aktif dan nalar kritis peserta didik secara lebih bermakna.

## **Efektivitas Bahan Ajar Interaktif pada Mata Pelajaran PKn untuk Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis**

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PKn terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil uji coba terbatas dan uji lapangan yang menunjukkan peningkatan signifikan nilai keterampilan berpikir kritis antara *pre-test* dan *post-test*. Pada tahap uji coba terbatas, peserta didik menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 55,64 (*pre-test*) menjadi 76,25 (*post-test*). Uji normalitas dan korelasi menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan terdapat hubungan signifikan antara dua kelompok nilai ( $r = 0,462$ ;  $p = 0,013$ ). Uji *t* selanjutnya menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, bahkan dalam skala uji coba terbatas.

Pengujian diperluas dalam uji lapangan untuk mengonfirmasi hasil sebelumnya. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 65,2 meningkat menjadi 76,2 pada *post-test*, dengan korelasi yang sangat tinggi ( $r = 0,885$ ;  $p = 0,001$ ) antara kedua kelompok data. Hasil uji *t* menghasilkan  $t_{hitung} = 15,110 > t_{tabel} = 2,039$ , dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang memperkuat simpulan bahwa bahan ajar interaktif ini efektif secara statistik dan praktis dalam konteks pembelajaran nyata di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menegaskan pentingnya pendekatan kontekstual dan interaktif dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis. Penelitian oleh Azmin (2024), menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam bahan ajar dapat meningkatkan relevansi materi serta membentuk karakter dan daya nalar peserta didik. Ennis (2015) menekankan bahwa pengembangan keterampilan berpikir kritis memerlukan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, yang memungkinkan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman. Penelitian ini memperkuat dan memperluas hasil penelitian terdahulu dengan menambahkan dimensi interaktif digital berbasis lokal yang terbukti efektif secara empiris meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam mata pelajaran PKn di tingkat sekolah dasar. Integrasi antara teknologi, nilai-nilai lokal, dan strategi

berpikir kritis terbukti menjadi pendekatan yang komprehensif dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kondisi awal keterampilan berpikir kritis peserta didik SD Negeri di Rambutan dalam pembelajaran PKn relatif merata pada kategori yang cukup baik atau cukup kritis. Hal ini tercermin dari capaian rata-rata yang selisihnya tidak begitu signifikan antar peserta didik di berbagai sekolah yang diamati. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PKn dikembangkan dengan model ADDIE. Tahapan pengembangan dilakukan dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Proses pengembangan bahan ajar interaktif diawali dengan menganalisis kebutuhan terkait dengan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal, setelah diyakini bahwa sebagian besar menyatakan butuh maka tahapan lanjutan pun dilakukan oleh peneliti. Untuk memperoleh bahan ajar interaktif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, maka dilakukan identifikasi tujuan instruksional, menyusun formulasi garis besar materi, menulis materi sesuai dengan kompetensi yang ada, hingga akhirnya materi yang telah disusun ditentukan format dan tata letaknya dalam bahan ajar interaktif. Melalui validasi ahli, dinyatakan bahwa prototipe bahan ajar interaktif telah valid atau layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran PKn di SD. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, pernyataan tentang kepraktisan diperoleh dari hasil uji kelompok terbatas. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PKn yang dikembangkan melalui penelitian ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SD Negeri di Rambutan..

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka disarankan pada guru sebaiknya terus meningkatkan kompetensi terutama pada aspek literasi agar dapat memanfaatkan segala sumber daya guna mengoptimalkan keterampilan peserta didik. Begitupun dengan peserta didik untuk terus memotivasi diri dalam mengikuti pembelajaran, serta terus aktif dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga kemampuan memahami permasalahan dapat lebih baik sebagai bagian dari proses berpikir kritis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adillah, R., Adisaputera, A., & Lubis, W. (2025). Development of a contextual-based digital book to improve short story writing skills. *Inovasi Kurikulum*, 22 (3). 1461-1476. DOI: <https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.62>.
- Agustina, I. (2019). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8, 1-9.

- Andira, A., & Akbar, Z. (2025). Membumikan kearifan lokal dalam bahan ajar: strategi inovatif meningkatkan minat belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Didaktika Dwija Indria*, 13 (2). DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i2.101524>.
- Anggraini, W. (2022). *Pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan*. Disertasi: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Anjarsari, M., Rochmiyati, & Distrik, I. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4 (2). 462-474. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.347>
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2 (2). 105-120. DOI: <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>.
- Azmin, N. (2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *JPIS Narasi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1 (01). 17-20.
- Ennis, R. H. (2015). Critical thinking: a streamlined conception. Dalam *The Palgrave handbook of critical thinking in higher education* (hal. 31-47). Palgrave Macmillan.
- Fahrurrozi, M. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran: tinjauan teoretis dan praktik*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7 (1). 68-77. DOI: <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250>.
- Fauziah, R., Budimansyah, D., & Muthaqqin, D. (2020). Penguatan pendidikan karakter untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Civicus*, 20 (1). 15-25. DOI: <https://doi.org/10.17509/civicus.v20i1.22926>.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. (2018). *Blended learning in higher education: framework, principles, and guidelines*. Wiley.
- Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal kampung nambangan sebagai sumber pendidikan karakter siswa pada pembelajaran IPS di SD. *ELSE (Elementary School Education Journal: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar)*, 4 (2). 19-40. <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4771>.
- Hasan, M., Maulidyanti, H., Tahir, M., & Arisah, N. (2022). Analisis keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan literasi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8 (2). 477-486.
- Hidayat, K. (2023). *Penelitian pengembangan: model kartes untuk menghasilkan bahan ajar berbasis digital*. Komojoyo Press.

- Hidayat, K., Sapriya, Hasan, S., & Wiyanarti, E. (2023). Social learning e-module for optimizing critical thinking skills. *Journal of Education Technology*, Volume 7 (1). 166–176. DOI: <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.59798>.
- Irawan, C. M. (2023). Kurikulum Merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran sebagai solusi menjawab tantangan sosial dan keterampilan abad-21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2023, Januari 12). *Apa saja keterampilan yang harus dimiliki di abad ke-21 ini?* Dipetik Januari 20, 2024, dari Direktorat Sekolah Menengah Pertama: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/apa-saja-keterampilan-yang-harus-dimiliki-di-abad-ke-21-ini/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual: konsep dan aplikasi*. Refika Aditama.
- Lofha, P. H., & Rondli, W. (2025). Analisis model pembelajaran think pair share (tps) terhadap keterampilan berfikir kritis pada pembelajaran PPKn siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11 (2). 192-201.
- Mahlianurrahman. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Kurikulum 2013. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4 (1). 1-13. DOI: <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.625>.
- Makmur, C. S. (2023). Fostering civic dispositions in the digital era 4.0 through local wisdom-based civic education. *Journal of Humanities and Civic Education*, 1 (1). 61–69. DOI: <https://doi.org/10.33830/jhce.v1i1.5760>.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning: a cognitive theory of multimedia learning*. University Press.
- Mulyana, D. (2024). National character, local wisdom, and citizenship education: building national identity through education. *Journal Arbitrase : Economy, Management and Accounting*, 2 (02). 87–93. Retrieved from <http://paspama.org/index.php/Arbitrase/>.
- Noviani, F., & Muthi, I. (2025). Efektivitas metode diskusi kelompok terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2 (3). 272-283. DOI: <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i3.2150>.

- Patandean, Y. R., & Indrajit, R. (2021). *Flipped classroom: membuat peserta didik berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan mampu berkolaborasi dalam pembelajaran yang responsif*. Penerbit Andi.
- Pertiwi, S. A., & Kholidya, C. (2018). Pengembangan bahan ajar pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan untuk mahapeserta didik D3 prodi. *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/21710>.
- Purnamasari, N. L. (2017). Pengembangan bahan ajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sd kelas 5 dengan model r2d2 di SDN 1 Mojoarum Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 2 (2). DOI: <https://doi.org/10.29100/jipi.v2i2.391>.
- Purwantiningsih, A., Riyanti, D., & Irfani, S. (2023). Strategi pembentukan keterampilan critical thinking plus mahapeserta didik universitas gadjah mada berbasis projek kewarganegaraan. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14 (1). DOI: <https://doi.org/10.24176/re.v14i1.10597>.
- Putra, S. A. (2021). Meningkatkan hasil bimbingan tik melalui implementasi project-based learning berfasilitas media video pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9 (2). 187-194. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.36067>.
- Ramadani, I. (2025). Integrasi bahan ajar berbasis kearifan lokal kajang dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6 (1). 274-284. DOI: <https://doi.org/10.35870/jpni.v6i1.1184>.
- Risti, L. (2023). Kelayakan bahan ajar interaktif berbasis problem-based learning pembelajaran PPKn pada Peserta didik Kelas V SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6 (2). DOI: <https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.12731>.
- Riwu, I. U., Laksana, D., & Dhiu, K. (2018). Pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2 (2). 56-64. DOI: <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>.
- Romanta, K. M., Suharno, & Winarno. (2023). Need analysis of interactive media development based on local wisdom for strengthening the profile of pancasila students. *Proceedings of the 6th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2022)* (hal. 485-493). Atlantis Press. DOI: 10.2991/978-2-38476-114-2\_45.
- Ronggo, W., Bayu, I., & Dhiva, M. (2023). Pengembangan karakter peserta didik melalui pembelajaran PKN berbasis kontekstual. *WIDYA DIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (2). 62-71. <https://journal.unwidha.ac.id/index.php/widyadidak>.
- Rukmana, s. S., Murdiono, M., & Fenditasari, K. (2019). Utilizing students' critical thinking skill on undang-undang dasar 1945 through android (gejog lesung) based-e-learning media. *Proceedings of the 1st Conference of Visual Art, Design,*

*and Social Humanities by Faculty of Art and Design, CONVASH 2019, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia. EAI. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.2-11-2019.2294721>.*

- Sembiring. (2019). Character formation based on north sumatra local wisdom through orchestral learning in music education study program, Universitas Negeri Medan. *Budapest International Research and Critics Institute Journal*, 2 (4). 315-325. DOI: <https://doi.org/10.33258/birci.v2i4.594>.
- Sofiah, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 11 (2). DOI: <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.91-99>.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas vi pada pelajaran pkn sd negeri 09 kabawetan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (2). 66-72. DOI: <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>.
- Susantun. (2023). Pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran ppkn di sekolah menengah pertama. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, , 3 (2). 39-44. DOI: <https://doi.org/10.56393/decive.v3i2.1845>.
- Wahidin. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11 (1). 285-295. DOI: <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>.
- Yuriza, M. (2022). *Pengembangan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal rejang dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik di kelas IV MIN 03 Kepahiang*. Institut Agama Islam Negeri Curup.