



DESIGN AND DEVELOPMENT OF A PANCASILA E-MODULE BASED ON GOOGLE SITES AND BLOOKET TO ENHANCE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS IN CIVIC EDUCATION

Nur Aini Dwi Arum¹, Muhammad Romadlon Habibullah², dan Firda Zakiyatur Rofi'ah³

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

² Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

³ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

nurainidwiarum@gmail.com

Naskah diterima: 31 Juli, 2025, direvisi: 31 Oktober, 2025, diterbitkan: 30 September, 2025

ABSTRACT

Pancasila education at MI Al-Falah still relies on printed modules that are less interactive and engaging, causing the learning process to be mostly one-way. This condition makes students passive in exploring the meaning of Pancasila values and less trained in analyzing, evaluating, and drawing conclusions about moral issues around them, which are essential components of critical thinking skills. This study aims to develop a Google Sites-based e-module integrated with Blooket on the topic "Pancasila in Myself: The Meaning of Pancasila Principles in Society," and to examine its outcomes and effectiveness in improving the critical thinking dimension of the Pancasila Student Profile Rahmatan lil Alamin (P5PPRA), which is an Indonesian character education framework emphasizing faith-based morality and civic values, among fourth grade students at MI Al-Falah. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The findings revealed an increase in the students' average scores from 67 to 90, with an N-Gain of 0.70, categorized as high, indicating a significant improvement in students' critical thinking skills. Student responses reached 92%, indicating a very positive perception. Based on these results, the e-module is considered feasible, valid, and effective in enhancing students' critical thinking through an interactive digital approach. This e-module serves as a relevant alternative learning resource that supports the development of the critical thinking dimension of the P5PPRA character in the era of modern education.

Keywords: blooket, critical thinking, e-module, google sites, Pancasila education.

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Al-Falah masih bergantung pada modul cetak yang kurang interaktif dan menarik, sehingga proses belajar cenderung bersifat satu arah. Kondisi ini membuat siswa pasif dalam mengeksplorasi makna nilai-nilai Pancasila dan kurang terlatih dalam menganalisis, mengevaluasi, serta menyimpulkan permasalahan moral di sekitarnya, yang merupakan bagian dari kemampuan bernalar kritis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis Google Sites terintegrasi Blooket pada materi "Pancasila dalam Diriku: Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat", serta mengetahui hasil dan efektivitasnya dalam meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA) dimensi bernalar kritis siswa kelas IV MI Al-Falah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian

menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 67 menjadi 90, dengan N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa. Tanggapan siswa mencapai 92% dan termasuk kategori sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut, e-modul ini dinyatakan layak, valid, dan efektif meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa melalui pendekatan digital yang interaktif. E-modul ini menjadi alternatif bahan ajar yang relevan dan mendukung pembentukan karakter P5PPRA dimensi bernalar kritis di era pembelajaran modern.

Kata Kunci: bernalar kritis, blooket, *e-modul*, google sites, Pendidikan Pancasila.

1. Pendahuluan

Pancasila sebagai landasan negara Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi muda. Pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai Pancasila akan membantu mereka dalam bersikap dan bertindak sesuai dengan prinsip kebangsaan (Dewi, 2022). Di era modern, arus informasi global dan perubahan sosial terjadi sangat cepat. Kondisi ini menuntut generasi muda memiliki dasar moral yang kuat agar tidak mudah terpengaruh. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila perlu diajarkan sejak dini untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Sebagai mata pelajaran wajib dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menumbuhkan nilai moral, sosial, dan spiritual peserta didik agar terbentuk pribadi yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila (Nurgiansah, 2021).

Pada Kurikulum Merdeka, pendidikan Pancasila diarahkan untuk mewujudkan *Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin* (P5PPRA). Profil ini menekankan pada pembentukan pelajar yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Widiansyah, 2024). Dimensi bernalar kritis memiliki posisi penting, sebab di era digital siswa dihadapkan pada arus informasi yang begitu cepat, sehingga diperlukan kemampuan untuk memilah, menganalisis, serta mengevaluasi informasi dengan tepat (Direktorat KSKK, 2022). Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai sekolah, termasuk MI Al-Falah Kenongosari Soko Tuban, masih masih didominasi pendekatan konvensional berbasis buku cetak. Guru mengalami kesulitan dalam menyediakan sumber belajar yang inovatif, menarik, dan interaktif. Akibatnya, kemampuan bernalar kritis siswa kurang berkembang karena proses pembelajaran belum mampu menstimulasi aktivitas berpikir tingkat tinggi. Mereka cenderung menerima informasi tanpa analisis, menunjukkan partisipasi rendah dalam diskusi, dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas berbasis masalah (Siti Muanifah, 2025).

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu bertransformasi dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih dinamis dan kontekstual. Perubahan ini penting agar nilai-nilai Pancasila dapat dipahami secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan e-modul, yaitu bahan ajar digital yang disusun secara sistematis sesuai kurikulum dan memanfaatkan multimedia seperti gambar, video, animasi, dan kuis (Latri, 2023). E-modul terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman, dan mendukung pembelajaran mandiri. Untuk mendukung efektivitas e-modul, diperlukan platform digital yang ramah pengguna dan mudah diakses, salah satunya adalah google sites. Google sites merupakan salah satu platform ideal yang memungkinkan guru menyusun materi ajar secara sistematis dengan integrasi berbagai media pembelajaran (Revoupedia, n.d.).

Google Sites tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji materi, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan aplikasi interaktif seperti Blooket. Blooket merupakan platform

edukasi berbasis permainan yang menyediakan berbagai jenis kuis dan memungkinkan guru menyesuaikan pertanyaan sesuai tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan gamifikasi, Blooket mendorong siswa berpikir analitis dalam menjawab pertanyaan, membandingkan nilai, serta mengambil keputusan yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila secara kritis dan reflektif (Alfatih, 2024). Platform ini menggabungkan permainan digital bergaya kuis dengan elemen berbasis karakter, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Blooket menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keaktifan siswa (Andani, 2025). Melalui integrasi Google Sites dan Blooket, pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dikembangkan secara lebih inovatif dan interaktif, sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital. Integrasi ini juga menjadi dasar pengembangan penelitian untuk menguji efektivitas media digital dalam menumbuhkan kemampuan bernalar kritis siswa pada dimensi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dan game edukasi berdampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Ramadhan dkk. menyimpulkan bahwa e-modul berbasis Flip PDF efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila (Ramadhan, Meisya, Jannah, & Putro, 2023). Ghozali dkk. menyatakan bahwa e-modul berbasis Google Sites mampu meningkatkan penalaran berbasis bukti dalam pembelajaran IPA (Ghozali, Supeno, & Farisi, 2023). Penelitian lain oleh Maulana dan Arini menunjukkan bahwa Blooket sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan penguasaan kosakata (Maulana & Arini, 2024). Namun, integrasi antara Google Sites dan Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam pengembangan karakter P5PPRA pada dimensi bernalar kritis, masih menjadi bidang kajian yang belum banyak dieksplorasi secara empiris.

Berdasarkan kajian penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul dan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Google Sites dan Blooket, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti integrasi keduanya dalam konteks pembelajaran pendidikan Pancasila yang menekankan pada pengembangan karakter bernalar kritis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Blooket untuk meningkatkan karakter P5PPRA, khususnya dimensi bernalar kritis, pada siswa kelas IV MI Al-Falah.

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan e-modul Pendidikan Pancasila yang mampu meningkatkan karakter P5PPRA pada dimensi bernalar kritis siswa kelas IV MI Al-Falah. E-modul ini mengintegrasikan Google Sites sebagai media pembelajaran dan Blooket sebagai alat evaluasi interaktif. Melalui penerapan e-modul ini, diharapkan tercipta proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif dalam menumbuhkan kemampuan bernalar kritis siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan studi pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menciptakan produk berupa e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites terintegrasi dengan Blooket, yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA) pada dimensi bernalar kritis. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih

karena memiliki alur yang sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Tahap pertama Adalah analisis. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara terstruktur dengan guru kelas IV MI Al-Falah. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah, dengan partisipasi siswa yang rendah dalam kegiatan diskusi dan penalaran kritis. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa berusia 9–10 tahun, dengan latar belakang kemampuan akademik yang bervariasi berdasarkan hasil penilaian harian.

Kedua tahap desain, berfokus pada perancangan konten dan struktur e-modul. Materi pembelajaran disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka pada bab “*Pancasila dalam Diriku: Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat.*” Komponen e-modul meliputi pemetaan kompetensi dan tujuan pembelajaran, penyusunan naskah materi berbasis nilai-nilai Pancasila, perancangan tampilan Google Sites, dan penyusunan kuis interaktif menggunakan Blooket.

Sedangkan instrumen penelitian terdiri atas:

- Angket validasi ahli, mencakup aspek materi, media, dan bahasa dengan pernyataan berskala Likert 4 poin (1 = tidak layak, 4 = sangat layak).
- Tes kemampuan bernalar kritis berdasarkan indikator mengidentifikasi informasi, menganalisis argumen, dan mengambil keputusan logis.
- Angket respon siswa berisi pernyataan terkait aspek ketertarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan e-modul.

Ketiga tahap pengembangan. Rancangan e-modul dikembangkan menjadi produk digital menggunakan Google Sites, kemudian diintegrasikan dengan permainan Blooket sebagai alat evaluasi. Prototipe awal divalidasi oleh tiga validator. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rata-rata skor tiap aspek, kemudian dikonversi menjadi persentase kelayakan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan)
 $\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator
 N = Jumlah skor maksimal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Angket Validasi Bahasa

Kriteria Pencapaian (%)	Kualifikasi
$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Valid
$61\% \leq x \leq 80\%$	Valid
$41\% \leq x \leq 60\%$	Kurang Valid
$21\% \leq x \leq 40\%$	Tidak Valid

Selanjutnya implementasi produk dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah uji coba terbatas pada 5 siswa untuk menguji kejelasan isi dan navigasi e-modul. Tahap kedua adalah uji coba lapangan pada 21 siswa untuk menilai kepraktisan dan efektivitas produk. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan dengan pemanfaatan

e-modul secara penuh. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan bernalar kritis, serta angket respon siswa untuk menilai kepraktisan dan daya tarik produk.

Terakhir, tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki isi dan tampilan e-modul berdasarkan hasil validasi dan masukan dari uji coba. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi guna menilai efektivitas e-modul terhadap peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa.

Tahap ini juga dilakukan analisis data. Data validasi ahli dan respon siswa dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dan persentase kelayakan, kemudian dikategorikan sesuai kriteria interpretasi. Sedangkan data pretest dan posttest dianalisis menggunakan N-Gain Score untuk menentukan peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa, dengan kriteria:

Tabel 2. Interpretasi Nilai N-Gain

Rentang N-Gain	Tingkat Efektivitas
$g \geq 0,7$	peningkatan tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	peningkatan sedang
$g < 0,3$	peningkatan rendah

Melalui pendekatan ini, diharapkan e-modul yang dikembangkan tidak hanya layak dari segi isi dan media, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan karakter bernalar kritis siswa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan menyenangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk *e-modul* Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Blooket untuk meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA), khususnya pada dimensi bernalar kritis siswa kelas IV MI Al-Falah Kenongosari Soko Tuban. Materi yang diangkat yaitu “Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat”, yang dikemas dalam bentuk teks, video pembelajaran, ilustrasi visual, soal latihan, dan evaluasi berbasis game interaktif melalui Blooket.

E-modul ini dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE, melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap-tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

3.1.1 *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Al-Falah Kenongosari. Tahap ini dilakukan dengan wawancara dan observasi. Hasil wawancara dengan guru dan siswa serta observasi di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, didominasi ceramah, dan minim penggunaan media interaktif. Siswa cenderung pasif, belum terbiasa menyampaikan pendapat, dan kesulitan memahami materi abstrak seperti makna nilai-nilai Pancasila. Guru menyampaikan bahwa bahan ajar yang digunakan belum cukup menarik atau mendukung penguatan bernalar kritis siswa. Sementara itu, siswa menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran yang melibatkan media digital seperti video dan kuis. Temuan ini

menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan karakter P5PPRA.

3.1.2 *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Blooket. Materi disusun berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), dengan cakupan isi meliputi bunyi sila Pancasila, makna sila dalam kehidupan masyarakat, dan contoh sikap yang mencerminkan nilai-nilai tersebut. E-modul ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan bernalar kritis melalui aktivitas analisis, refleksi, dan evaluasi nilai-nilai Pancasila. Proses pengembangan ini berbantuan beberapa platform diantaranya google sites, canva, dan blooket. Google Sites digunakan sebagai platform utama penyusunan e-modul, Canva dimanfaatkan untuk desain visual, dan Blooket digunakan sebagai sarana evaluasi interaktif berbasis permainan. Semua komponen dirancang agar mendukung pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membangun penalaran kritis siswa.

3.1.3 *Development* (Pengembangan)

E-modul kemudian dikembangkan dalam bentuk produk digital interaktif melalui platform Google Sites. Untuk menjamin kualitas produk, dilakukan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi adalah sebagai berikut:

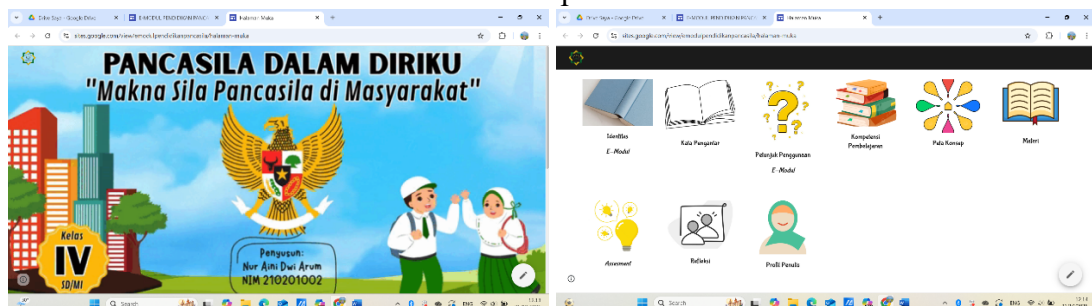
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Persentase	Kategori
Ahli materi	93%	Sangat Valid
Ahli media	93%	Sangat Valid
Ahli bahasa	92%	Sangat Valid

Setelah direvisi sesuai saran para ahli, seperti penyempurnaan ilustrasi, penyederhanaan kalimat, dan penambahan tombol navigasi yang lebih menarik, e-modul dinyatakan siap diimplementasikan.

Berikut tampilan e-modul yang sudah dikembangkan:

Gambar 1. Tampilan E-Modul



Link akses: <https://sites.google.com/view/emodulpendidikanpancasila/halaman-muka>

3.1.4 *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dalam dua taha yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 5 siswa. Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul, lalu mengerjakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan bernalar kritis. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan antara nilai pre-test

sebesar 64 dan nilai post=teset sebesar 88, dengan skor N-Gain 0,67 masuk pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Sementara itu, hasil kuesioner respon siswa menunjukkan angka 92% dalam kategori sangat positif. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih semangat belajar dengan adanya tampilan menarik dan kuis Blooket yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, e-modul yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan. Oleh karena itu, e-modul dilanjutkan ke tahap implementasi secara menyeluruh atau uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan kepada 21 siswa kelas IV MI Al-Falah. Hasil uji coba skala besar sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Besar

Statistik	Nilai	Keterangan
Rata-rata pre-test	67	Sebelum menggunakan e-modul
Rata-rata post-test	90	Setelah menggunakan e-modul
N-Gain	0,70	Kategori tinggi
Z hitung (Wilcoxon)	-3,92	$p < 0,05$

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Blooket efektif meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa kelas IV MI Al-Falah. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil uji statistik menggunakan desain *pretest-posttest one group* dengan jumlah subjek 20 siswa. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dari 67 pada saat *pretest* menjadi 90 pada *posttest*. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Mengingat jumlah sampel kecil, analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test yang menghasilkan nilai Z hitung sebesar -3,92 dengan signifikansi $p < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul efektif meningkatkan hasil belajar dan kemampuan bernalar kritis siswa.

Respon siswa terhadap penggunaan e-modul juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil angket, diperoleh rata-rata persentase tanggapan sebesar 92% yang termasuk kategori sangat layak. Aspek tampilan visual memperoleh penilaian 94%, kemudahan akses 91%, kebermanfaatan 92%, dan daya tarik permainan evaluatif Blooket sebesar 93%. Hal ini mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan menarik, mudah digunakan, serta mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Salah satu siswa menyatakan, “Belajarnya jadi seru karena ada game-nya, jadi semangat dan mudah mengingat makna sila-sila Pancasila.” Pernyataan ini diperkuat oleh guru kelas IV, Ibu Siti Muanifah, S.Pd. mengatakan, “E-modul ini sangat membantu saya karena tampilannya menarik dan mudah diakses. Siswa jadi lebih aktif berdiskusi dan antusias saat bermain kuis di Blooket.” Cuplikan wawancara tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan e-modul tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Keterkaitan e-modul dengan penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA), khususnya dimensi bernalar kritis, tampak jelas dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan. E-modul ini melatih siswa untuk mengolah informasi dari

berbagai sumber melalui video dan teks di Google Sites, menganalisis dan mengevaluasi argumen berdasarkan nilai-nilai Pancasila, serta menghubungkan konsep dengan pengambilan keputusan logis dalam kuis interaktif Blooket. Selain itu, kegiatan refleksi dan diskusi pasca-permainan mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat secara reflektif dan bertanggung jawab. Dengan demikian, e-modul ini secara konkret berkontribusi terhadap pengembangan indikator-indikator dimensi bernalar kritis dalam P5PPRA. Tampilan e-modul yang memanfaatkan menu interaktif seperti *Beranda*, *Materi*, *Video Pembelajaran*, *Refleksi*, dan *Game Blooket* menjadikan proses belajar lebih dinamis dan kontekstual. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites terintegrasi Blooket valid, layak, dan efektif digunakan untuk meningkatkan karakter P5PPRA dimensi bernalar kritis siswa di era pembelajaran digital.

3.1.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis peningkatan kemampuan siswa, kualitas produk dari hasil validasi, serta respon pengguna. Data menunjukkan bahwa e-modul berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Hal ini terlihat dari skor post-test yang meningkat, serta skor N-Gain yang mencapai 0,70.

Refleksi dari siswa menunjukkan bahwa mereka mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan menunjukkan sikap kritis dalam menganalisis nilai-nilai Pancasila. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites terintegrasi dengan Blooket. Materi yang diangkat yaitu “Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat”. E-modul ini dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE, melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Al-Falah Kenongosari. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru hanya mengandalkan bahan ajar berupa modul cetak yang kurang menarik dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi aktif dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara mendalam, terutama pada bagian yang membutuhkan kemampuan berpikir analitis dan kritis. Mereka juga kesulitan menyelesaikan tugas-tugas yang menuntut analisis, penalaran, dan refleksi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan mengasah kemampuan bernalar kritis mereka sehingga lebih sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Pembelajaran di abad ke-21 mengharuskan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga bernalar kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah (Ngatminiati, Hidayah, & Suhono, 2024). Oleh karena itu, diperlukan sumber belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa di era digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Yunita Lastri yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti *e-modul*, dapat menjadi solusi untuk tantangan pembelajaran modern, karena mampu menyajikan konten yang interaktif dan fleksibel sesuai dengan gaya belajar siswa (Lastri, 2023).

Kemampuan bernalar kritis merupakan elemen penting dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA) yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Bernalar kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan berdasarkan penalaran logis serta bukti yang ada (Kemendikbudristek, 2022). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila secara mendalam, menghubungkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari, serta menyampaikan pendapat dengan cara yang reflektif dan argumentatif. Dengan demikian, pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam dan kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong kemampuan bernalar kritis siswa. Salah satu solusi yang tepat adalah penggunaan *e-modul*. *E-modul* merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak yang tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga memuat elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Maulana & Arini, 2024). Dalam konteks penelitian ini, *e-modul* dikembangkan dengan memanfaatkan platform google sites yang diintegrasikan dengan blooket sebagai media kuis interaktif. Melalui fitur interaktif dan pendekatan gamifikasi, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan *e-modul* dalam penelitian ini tidak hanya bertujuan mengatasi keterbatasan modul cetak konvensional, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan penguatan karakter bernalar kritis dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA). Dengan demikian, tahap analisis ini menjadi dasar yang kuat untuk merancang solusi pembelajaran yang tepat dan kontekstual guna meningkatkan karakter bernalar kritis siswa kelas IV MI Al-Falah.

Tahap selanjutnya dalam model ADDIE adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini, peneliti merancang struktur dan komponen *e-modul* yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan peta materi, desain tampilan halaman google sites, serta pemilihan media interaktif seperti kuis blooket. Tujuan utama dari tahap desain ini adalah menciptakan kerangka *e-modul* yang sistematis, menarik, dan mendukung pencapaian dimensi bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil 'Alamin.

Desain *e-modul* disesuaikan dengan prinsip multimedia interaktif, yakni pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip kognitif (Musyaffa' Rafif Naufal & Hindun Hindun, 2023). *E-modul* ini dirancang memuat teks naratif, dilengkapi dengan video pembelajaran, serta tautan interaktif yang mengarah ke platform blooket sebagai sarana latihan bernalar kritis. Selain itu, aspek navigasi juga dirancang agar mudah diakses siswa kelas IV dengan memperhatikan keterbacaan, konsistensi tampilan, serta struktur halaman yang tidak membingungkan.

Peneliti juga menyusun instrumen evaluasi berupa soal-soal berbasis blooket yang dirancang sesuai indikator bernalar kritis, yang meliputi memperoleh dan memproses informasi, menganalisis, merefleksi, mengevaluasi, serta mengambil Keputusan (Kemendikbudristek, 2022). Seluruh desain materi dan evaluasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Melalui desain yang terstruktur ini, diharapkan *e-modul* tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mendorong siswa berpikir reflektif dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk atau media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan *e-modul* Pendidikan Pancasila sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan materi ajar ke dalam platform google sites, dilengkapi dengan konten multimedia seperti gambar, video, dan animasi yang relevan dengan topik "Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat". Materi disusun secara sistematis berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV MI. Menurut Arrifatul Sabrina, pengembangan media pembelajaran digital harus memperhatikan prinsip interaktivitas, aksesibilitas, dan kebermaknaan agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Shabrina, Putri, & Khairi, 2025).

Selain pengembangan konten, peneliti juga menyusun kuis interaktif menggunakan blooket untuk melatih kemampuan bernalar kritis siswa. Kuis tersebut didesain tidak hanya untuk menguji hafalan, tetapi juga melibatkan soal-soal yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi. Hal ini sesuai dengan indikator bernalar kritis dalam P5PPRA yaitu memperoleh dan memproses informasi, menganalisis, merefleksi, mengevaluasi, serta mengambil Keputusan (Kemendikbudristek, 2022). Pemilihan blooket dikarenakan platform ini mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan pendekatan gamifikasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian oleh Detty Andani menunjukkan bahwa penggunaan platform kuis berbasis permainan seperti Blooket dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa (Andani, 2025).

Proses pengembangan *e-modul* juga melibatkan aspek tampilan visual dan navigasi halaman. Peneliti memastikan bahwa desain antarmuka google sites mudah dipahami, menarik, dan ramah anak. Navigasi dibuat sederhana agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengakses setiap bagian materi maupun latihan soal. Tampilan visual yang baik dan ramah pengguna pada media pembelajaran digital berperan besar dalam meningkatkan *user experience*, mempercepat pemahaman konsep, serta membantu siswa tetap fokus saat belajar secara mandiri (Latri, 2023). Oleh karena itu, pemilihan warna, font, layout halaman, serta penempatan elemen interaktif dalam *e-modul* dirancang dengan memperhatikan prinsip estetika dan kognitif.

Setelah *e-modul* selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi menjadi bagian penting agar *e-modul* dapat digunakan secara efektif dan tepat sasaran di lingkungan pembelajaran nyata (Titin et al., 2023). Validasi ini dilakukan untuk mengukur kesesuaian isi, desain, dan kebahasaan produk dengan standar pembelajaran. Validator memberikan penilaian terhadap aspek isi materi, relevansi konten, tampilan visual, konsistensi antarmuka, keterbacaan teks, serta penggunaan bahasa yang komunikatif. Pada tahap awal, para ahli memberikan beberapa catatan perbaikan, seperti penyederhanaan kalimat, penambahan identitas di sampul, serta penyesuaian font dan tombol navigasi agar lebih menarik.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi *e-modul* sesuai saran dan kritik dari para validator. Perbaikan meliputi penyederhanaan kalimat pada soal evaluasi, penambahan identitas di sampul, serta penggantian font dan tombol navigasi. Setelah proses revisi selesai, *e-modul* divalidasi ulang oleh ketiga ahli. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 93% dengan kategori sangat valid, ahli media 92% kategori sangat valid, dan ahli bahasa 92% dengan kategori sangat valid.

Secara keseluruhan, hasil validasi tergolong dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi,

desain media, dan kebahasaan. Dengan demikian, produk dinyatakan siap untuk diuji coba dalam tahap implementasi.

Tahap implementasi adalah proses penerapan produk hasil pengembangan dalam konteks pembelajaran nyata untuk mengevaluasi keterpakaianya, efektivitas, dan respon pengguna. Dalam penelitian ini, *e-modul* Pendidikan Pancasila yang berbasis Google Sites dan terintegrasi dengan Blooket diuji cobakan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 5 siswa dari kelas IV MI Al-Falah Kenongosari. Tujuannya untuk mengamati kelancaran akses *e-modul*, pemahaman siswa terhadap materi, serta respon awal terhadap fitur yang ada dalam *e-modul* dan kuis interaktif blooket. Siswa diminta untuk mengakses *e-modul* dan mempelajari materi melalui google sites, mengisi latihan, dan mengikuti evaluasi berupa kuis interaktif berbasis blooket. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti proses dengan baik dan merasa antusias terhadap pembelajaran yang baru. Angket respon siswa terhadap *e-modul* menunjukkan skor 92%, yang termasuk dalam kategori sangat positif (Mardianto, Abdul Azis, & Amelia, 2022). Selain itu, hasil pre-test dan post-test menunjukkan N-Gain sebesar 0,67 yang tergolong dalam kategori sedang (Sukarelawan, Indratno, & Ayu, 2024).

Selanjutnya, tahap uji coba skala besar yang melibatkan 21 siswa dari kelas IV MI Al-Falah. Pada tahap ini, *e-modul* digunakan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengakses materi dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menganalisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar dan bernalar kritis siswa secara signifikan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 67 meningkat menjadi 90 pada *posttest* setelah penggunaan *e-modul*. Berdasarkan uji Wilcoxon Signed-Rank Test diperoleh nilai $Z = -3,92$ dengan signifikansi $p = < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*. Nilai *effect size* (r) sebesar 0,61 menunjukkan efek pembelajaran yang besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis Google Sites terintegrasi Blooket efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, perhitungan N-Gain sebesar 0,70 juga menunjukkan peningkatan kemampuan pada kategori tinggi.

Peningkatan ini terjadi secara merata pada seluruh aspek bernalar kritis. Pada kemampuan mengolah informasi dari berbagai sumber, siswa mampu membandingkan isi video dan teks *e-modul* sebelum menarik kesimpulan. Pada aspek menganalisis dan mengevaluasi argumen, siswa dapat menilai perilaku masyarakat yang sesuai atau tidak dengan nilai-nilai Pancasila. Aspek refleksi juga mengalami perkembangan, di mana siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan hasil pemikiran secara argumentatif. Sedangkan pada aspek mengambil keputusan logis, siswa menunjukkan peningkatan dalam memilih tindakan yang etis dan rasional berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, seluruh indikator dalam dimensi bernalar kritis mengalami peningkatan yang signifikan, membuktikan bahwa *e-modul* berkontribusi nyata dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Ini menunjukkan bahwa *e-modul* tidak hanya diterima dengan baik oleh siswa, tetapi juga mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Elisa Fitrida Hidayati yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi seperti Blooket

dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Hidayati & Pratiwi, 2024).

E-modul Pendidikan Pancasila berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Blooket telah memenuhi kriteria keterterimaan dan efektivitas. *E-modul* ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga secara signifikan mendorong peningkatan kemampuan bernalar kritis, sesuai dengan karakteristik dimensi Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA).

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wandri Ramadhan yang menunjukkan bahwa *e-modul* Pendidikan Pancasila dinilai valid dan praktis, dengan rata-rata keberhasilan sebesar 84,3% kategori sangat baik. *E-modul* tersebut membantu guru dalam mengajarkan materi dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran mengenai kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia (Ramadhan et al., 2023).

Penelitian oleh Hanan Salsabila Maulana dan Novanita Whindi Arini juga mendukung temuan ini. Mereka mengembangkan Blooket Web Game yang memperoleh nilai kelayakan sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak dan respon siswa sebesar 93,2% yang juga masuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis Blooket efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Maulana & Arini, 2024).

Jika dibandingkan, penelitian ini menunjukkan hasil validasi materi 93% dengan kategori sangat layak. Validasi media juga mendapat kategori sangat layak yakni sebesar 92%. Hasil validasi bahasa mendapat skor 93% dengan kategori sangat layak dan respon siswa sebesar 92% yang masuk pada kategori sangat positif. Uji efektivitas menggunakan N-Gain mendapat skor sebesar 0,7 dengan kategori sedang. Skor tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan tidak hanya sebanding dari sisi kualitas, tetapi juga integrasi keunggulan dua media sekaligus yakni *e-modul* dan blooket.

Keunggulan utama penelitian ini terletak pada integrasi antara *e-modul* berbasis Google Sites dengan kuis interaktif Blooket yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga karakter P5PPRA dimensi bernalar kritis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil-hasil sebelumnya, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan modul pembelajaran digital yang adaptif dan berbasis karakter P5PPRA bernalar kritis.

Efektivitas *e-modul* berbasis google sites dan terintegrasi dengan blooket dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dianalisis dari berbagai perspektif teori pendidikan. Dari sudut pandang kognitif, desain *e-modul* ini sejalan dengan prinsip-prinsip teori kognitivisme, yang menekankan pentingnya pengolahan informasi yang terstruktur (Habsy, Christian, M, & Unaisah, 2023). Materi yang disusun dalam bentuk teks, gambar, video, dan tautan interaktif dapat mendukung pemahaman siswa secara mendalam. Berdasarkan teori Multimedia *Learning* yang dikemukakan oleh Richard Mayer, pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan jalur visual dan verbal secara bersamaan (Rochaendi, Fuadi, & Sholihah, 2024). Hal ini tercermin dalam penyajian konten *e-modul* yang dirancang untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.

Pada perspektif behaviorisme, penggunaan platform blooket memberikan stimulus belajar melalui kuis interaktif yang dilengkapi dengan skor. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip penguatan positif yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, yang berfungsi untuk memotivasi siswa agar tetap terlibat dalam proses pembelajaran (Rahmah & Aly, 2023). Selain itu, jika dilihat dari sudut pandang teori konektivisme, keberadaan *e-modul* ini memungkinkan siswa untuk membangun jaringan pengetahuan melalui akses ke konten

digital dan aktivitas permainan yang terintegrasi, mencerminkan pola belajar yang fleksibel dan mandiri di era digital.

Pendekatan pembelajaran ini juga memiliki dimensi nilai yang kuat, sesuai dengan teori humanistik yang menekankan pendidikan sebagai proses pembentukan kepribadian, tanggung jawab, dan pengambilan keputusan yang bermakna (Syarifuddin, 2022). Nilai-nilai Pancasila yang diintegrasikan dalam *e-modul* berfungsi sebagai landasan untuk melatih siswa dalam bernalar kritis secara etis dan reflektif, sejalan dengan tujuan karakter P5PPRA. Dengan demikian, integrasi berbagai teori ini memperkuat argumen bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan secara psikologis dan pedagogis.

Seiring dengan analisis tersebut, penting untuk memahami interpretasi dan implikasi dari temuan ini dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Interpretasi dari temuan ini menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis google sites yang terintegrasi dengan blookit tidak hanya sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga secara aktif menstimulasi keterampilan bernalar kritis siswa. Penggunaan media ini memungkinkan siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, mengevaluasi permasalahan, serta mengemukakan solusi melalui pola pikir yang logis. Hal ini sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA), khususnya dalam aspek bernalar kritis (Huda, 2023).

Implikasi dari penelitian ini secara teoritis menegaskan bahwa pengembangan media digital interaktif dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang sejalan dengan paradigma Kurikulum Merdeka. Secara praktis, *e-modul* ini menjadi alternatif solusi bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, serta relevan untuk peserta didik abad ke-21. Guru pun bisa memanfaatkannya untuk mengembangkan pembelajaran berbasis karakter, memperkuat kompetensi abad 21, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi antara e-modul berbasis Google Sites dengan platform Blooket yang secara khusus dikembangkan untuk meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin (P5PPRA) pada dimensi bernalar kritis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengembangkan e-modul berbasis satu media atau berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, penelitian ini menghadirkan inovasi dengan menggabungkan dua platform digital dalam satu kesatuan pembelajaran karakter. E-modul ini tidak hanya menyajikan materi Pancasila dalam bentuk teks dan video, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar reflektif dan menyenangkan melalui kuis interaktif Blooket, sehingga siswa dapat menalar, menganalisis, dan merefleksikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga relevan dengan pembentukan karakter siswa di era digital.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu ruang lingkup subjek yang masih terbatas pada satu sekolah dan hanya berfokus pada satu dimensi karakter P5PPRA, yakni bernalar kritis. Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas e-modul ini di berbagai sekolah dengan karakteristik peserta didik yang lebih beragam serta pada jenjang pendidikan yang berbeda, dan mengembangkan media serupa untuk dimensi karakter lainnya seperti gotong royong, mandiri, atau kreatif. Dengan demikian, kontribusi pengembangan media pembelajaran berbasis karakter akan menjadi lebih luas, menyeluruh, dan berkelanjutan dalam memperkuat implementasi Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin di satuan pendidikan.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa proses pengembangan e-modul dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini dipilih karena alur pengembangannya sistematis dan fleksibel untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai kebutuhan.

Hasil pengembangan e-modul menunjukkan kriteria sangat layak berdasarkan penilaian dari tiga validator. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu 93% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 93% dari ahli bahasa. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan e-modul juga sangat positif dengan rata-rata 92%, yang termasuk dalam kategori sangat positif.

E-modul yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 67 pada *pre-test* menjadi 90 pada *post-test*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,70 yang tergolong tinggi. Berdasarkan uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi $p = < 0,05$. Dengan demikian, e-modul ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin, khususnya pada dimensi bernalar kritis.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru, bahwa penggunaan e-modul berbasis Google Sites yang diintegrasikan dengan permainan interaktif Blooket dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkannya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter siswa. Selain itu, guru dapat mengadaptasi struktur e-modul ini untuk mata pelajaran lain yang menuntut penalaran kritis dan reflektif.

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik pada jenjang pendidikan yang berbeda maupun dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila lainnya seperti gotong royong, mandiri, kreatif, dan beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas jumlah subjek dan konteks sekolah agar efektivitas e-modul ini dapat teruji secara lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital, tetapi juga memperkuat arah pendidikan karakter yang berkelanjutan dan adaptif terhadap tuntutan era digital.

Daftar Pustaka

- Alfatih, A. N. (2024). Blooket: Platform Edukasi Online Dengan Berbagai Jenis Permainan yang Menarik. Retrieved February 9, 2025, from <https://www.edoemedia.com/2024/04/blooket-platform-edukasi-online-dengan.html>
- Andani, D. (2025). Penggunaan Permainan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1).
- Dewi, M. K. S. dan D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 6(2), 9940–9945. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Direktorat KSKK, M. (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–108.
- Ghozali, B. S., Supeno, & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Berbasis Bukti dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(2), 1–8.

- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>
- Hidayati, E. F., & Pratiwi, D. A. (2024). Implementasi Model Bergerak dan Media Blooket Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Huda, N. (2023). Perkembangan Kemampuan Bernalar Kritis Berdasarkan Teori Kognitif Agar Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila. *Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 6(4), 204–214.
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Mardianto, Y., Abdul Azis, L., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>
- Musyaffa' Rafif Naufal, & Hindun Hindun. (2023). Efektivitas Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka di Kelas IX SMPN 25 Tangerang. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 56–63. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i1.1737>
- Ngatminiati, Y., Hidayah, Y., & Suhono, S. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Untuk Mengembangkan Kompetensi Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8210–8216.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 89–100. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Revoupedia. (n.d.). Google Sites. Retrieved February 12, 2025, from <https://www.revou.co/kosakata/google-sites>
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (E. Rochaendi, Ed.). Lampung: ITERA Press.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 1(April), 120–131.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Bantul: Suryacahya.
- Syarifuddin. (2022). Teori Humanistik Dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 106–122.

<https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.837>

- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Widiansyah, Y. dan A. (2024). Urgensi Pancasila dalam Pendidikan Dasar di Masa Sekarang dan Masa Depan. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 6(1), 31–41.
- Winaryati, E., Munsorif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Bantul: KBM Indonesia. Retrieved from www.penerbitbukumurah.com