

Penerapan Aplikasi Mentimeter : Media Pembelajaran Digital Untuk Penguatan Nilai Karakter Pelajar Pancasila

Jamaludin ^{a,1*}, Shofia Nurun Alanur ^{a,2}, Sukmawati ^{a,3}, Windy Makmur ^{a,4}, Nasran ^{a,5}

^a Universitas Tadulako, Indonesia

¹ jamal@untad.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 6 Juni 2024;

Revised: 19 Juni 2024;

Accepted: 29 Juni 2024.

Kata-kata kunci:

Digital;

Karakter;

Media Pembelajaran;

Nilai;

Pancasila.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk berkontribusi terhadap transfer ilmu pengetahuan, penguatan karakter bangsa serta Profil Pelajar Pancasila. Salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam pendidikan kewarganegaraan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media kuis pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket melalui *google form* dan wawancara. Informan penelitian ini ialah peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palu kelas X berjumlah 24 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada empat nilai Profil Pelajar Pancasila yang muncul selama pembelajaran yakni nilai akhlak kepada manusia, nilai bernalar kritis, nilai berkebhinekaan global dan nilai gotong royong. Nilai akhlak kepada manusia tercermin dari sikap peserta didik yang menghargai dan menghormati pendapat orang lain dan menerima kelompoknya. Nilai berkebhinekaan global tercermin dari sikap peserta didik yang tidak membedakan agama, suku dan asal daerah dalam bekerja sama. Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran ditunjukkan dengan tanggapan peserta didik pada *google form*. Adanya digitalisasi pendidikan akan memperkuat sistem pendidikan yang membentuk karakter serta akhlak mulia melalui Profil Pelajar Pancasila.

ABSTRACT

Implementation of Mentimeter Application: Digital Learning Media for Strengthening Pancasila Student Character Values. Advances in digital technology can be utilized to contribute to the transfer of knowledge, strengthening of national character and the Pancasila Student Profile. One of them is through the use of interactive learning media. This research aims to describe the strengthening of the Pancasila Learner Profile in civic education through learning media. The learning media in question is learning quiz media using the mentimeter application. This research uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques using questionnaires through *google form* and interviews. The informants of this research were students of SMA Negeri 3 Palu class X totaling 24 people. The results showed that there were four values of the Pancasila Student Profile that emerged during learning, namely the value of morals to humans, the value of critical reasoning, the value of global diversity and the value of mutual cooperation. The value of morals to humans is reflected in the attitude of students who appreciate and respect the opinions of others and accept their groups. The value of global diversity is reflected in the attitude of learners who do not discriminate against religion, ethnicity and regional origin in working together. Learners are enthusiastic about learning as shown by the learners' responses on the *google form*. The digitalization of education will strengthen the education system that builds character and noble character through the Pancasila Student Profile.

Copyright © 2024 (Jamaludin, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Jamaludin, J., Alanur, S. N., Sukmawati, S., Makmur, W., & Nasran, N. (2024). Penerapan Aplikasi Mentimeter : Media Pembelajaran Digital Untuk Penguatan Nilai Karakter Pelajar Pancasila. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 216–224. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.10233>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Digitalisasi pendidikan merupakan inovasi dari berkembangnya era industri 5.0. sebagaimana menurut Haris (2023) bahwa saat ini, Indonesia diyakini berada di era Society 5.0 di mana manusia menjadi penggerak IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) maupun inovasi. Era Society 5.0 merupakan era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Berbagai bidang kehidupan terdampak perkembangan teknologi, salah satunya bidang pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sindiani et al., (2023) perkembangan teknologi yang semakin pesat di sektor pendidikan dan pembelajaran sangat terpengaruh oleh teknologi komunikasi ini. Relasi ternyata kini bisa dibangun melalui media komunikasi yang melampaui batasan jarak dan waktu, yang dulunya hanya bisa dilakukan secara tatap muka, terkendala oleh kendala waktu dan tempat, atau melalui media cetak.

Proses pembelajaran juga tidak lagi menggunakan media konvensional. Guru dapat memodifikasi berbagai bentuk pembelajaran yang berkualitas dengan media pembelajaran berbasis digital. Baik yang diciptakan sendiri maupun menggunakan fasilitas yang telah tersedia di internet, yang disebut dengan media pembelajaran interaktif. Menurut Setiyanto (2023) teknologi perantara yang disebut media pembelajaran interaktif digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber belajar ke teknik pembelajaran yang memberikan umpan balik pengguna. Peserta didik yang menggunakan alat pembelajaran interaktif belajar lebih efisien dan mudah beradaptasi karena mereka memiliki lebih banyak pilihan konten dan dapat meninjau pelajaran dengan kecepatan mereka sendiri. Karena bagaimanapun, proses pembelajaran yang berkualitas tentunya agar menghasilkan pendidikan yang berkualitas pula (Rumtini et al., 2022).

Pembelajaran yang menggunakan teknologi media pembelajaran interaktif akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Elok et al., (2023) melalui pembelajaran multimedia interaktif, proses pembelajaran dibuat lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, yang mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan merasakan situasi dunia nyata. Mereka juga lebih mampu memperhatikan atau menunjukkan kegembiraan atas pelajaran yang diberikan guru di kelas. Media pembelajaran interaktif membantu pertumbuhan dan perkembangan anak karena memungkinkan mereka untuk menggunakan indra penglihatan dan pendengaran mereka secara bersamaan saat belajar, yang memfasilitasi pembelajaran. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi dalam pembelajaran, karena memudahkan peserta didik mempelajari materi (Manurung, 2020).

Proses ini dapat disebut penguatan karakter, yang pada kurikulum terbaru saat ini disebut dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dikuatkan dengan penelitian Erisa et al., (2023) bahwa media pembelajaran interaktif yang menarik, efektif, dan mumpuni dapat menarik minat peserta didik dan menggugah mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Temuan kajian disajikan sebagai penjabaran karakter atau nilai dari profil mahasiswa Pancasila yang terdiri dari enam nilai.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2020-2024, Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif

(Jamaludin et al., 2022). Profil Pelajar Pancasila adalah kepribadian dan keterampilan yang dikembangkan oleh setiap individu melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler (Rahayuningsih, 2022). Salah satu upaya dalam membangun karakter anak di lingkungan sekolah adalah dengan Profil Pelajar Pancasila (Rudiawan et al., 2022). Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif, nilai Profil Pelajar Pancasila yang hendak dikuatkan antara lain akhlak kepada manusia, bernalar kritis, dan berkebhinekaan global. Media pembelajaran interaktif tersebut salah satunya adalah aplikasi mentimeter.

Media kuis pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter, yang tim peneliti menyebutnya dengan mainmast menurut kamus dictionary.cambridge.org adalah tiang terpenting dan tertinggi (=tiang tinggi yang menopang layar) pada perahu atau kapal. Dengan artian, mainmast adalah sebagai tiang terpenting memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Mainmast dapat digunakan oleh guru untuk melibatkan peserta didik dan mendorong kerja sama tim. Dengan aplikasi mentimeter dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menghibur dan menarik saat bekerja dari jarak jauh. Menjadi lebih kreatif dan berkesan dengan mengukur presentasi, kuliah, dan instruksi. Fitur-fitur mentimeter antara lain pembuat presentasi memungkinkan peserta didik untuk membuat presentasi interaktif yang memukau, mengumpulkan polling, data, dan opini anonim dari peserta didik menggunakan smartphone atau tablet, dan ada 13 pertanyaan interaktif berbeda yang dapat digunakan, seperti cloud kata dan kuis, selain stok unsplash gratis perpustakaan gambar dan dalam bentuk GIF (Sumiasyih et al., 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memaparkan bagaimana hasil penelitian penerapan aplikasi mentimeter dalam proses pembelajaran yang dilakukan di perguruan tinggi terhadap peserta didik. Penelitian ini sangat penting dilakukan, mengingat perkembangan teknologi informasi dapat mengancam pribadi seseorang. Sebagaimana pendapat Zeva et al., (2023) bahwa fenomena arus informasi yang signifikan tidak hanya terjadi di negara-negara industri tetapi juga di Indonesia sebagai akibat dari cepatnya akses masyarakat terhadap teknologi.

Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu unsur penting yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Penggunaan istilah “utama” dalam konteks ini menegaskan betapa pentingnya memahami dan menegakkan cita-cita Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tugas utama seorang pelajar adalah memahami dan menginternalisasi “Profil Pelajar Pancasila”. Sikap dan perilaku yang digambarkan dalam profil ini mencerminkan nilai-nilai pancasila seperti persamaan, persatuan, keadilan, kerakyatan, dan kebhinekaan. Peserta didik dapat menjadi agen perubahan yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara dengan memahami dan mempraktikkan ide-ide ini. Profil Pelajar Pancasila juga menggarisbawahi pentingnya menjunjung tinggi keberagaman individu dan memupuk perdamaian antar umat. Dalam hal ini, toleransi dan pemahaman keragaman memainkan peran penting dalam menciptakan profil. Profil ini juga menekankan pada pengembangan karakter jujur, akuntabel, bertanggung jawab, dan disiplin. Ini adalah landasan untuk menghasilkan peserta didik terbaik dengan kemampuan untuk menjadi pemimpin masa depan yang sukses.

Penulis mencatat bahwa “Profil Pelajar Pancasila” dan gagasan sentral sangat erat kaitannya karena profil ini berfungsi sebagai panduan utama dan landasan untuk mengembangkan peserta didik yang sadar, berkomitmen, dan berpengetahuan tentang cita-cita Pancasila. Manusia menyukai kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan yang dibawa oleh era digital, yang memudahkan manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Namun perkembangan

ini juga berdampak buruk pada kesadaran moral. Untuk melatih generasi muda bangsa agar mampu menyesuaikan diri dengan dinamika perubahan zaman dengan tetap mempertahankan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia yang tetap menjunjung tinggi prinsip-prinsip luhur negara, pendidikan kewarganegaraan harus dilaksanakan sebagai upaya preventif dan futuristik (Dewi et al., 2023).

Peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian tentang bagaimana media pembelajaran digital berkontribusi dalam penguatan karakter pancasila. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Siagian et al., (2023) mendapatkan hasil bahwa peserta didik semakin paham Profil Pelajar Pancasila karena didiskusikan melalui media pembelajaran berbasis digital yang diberi nama jamboard. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rahmat & Suparjana (2023) bahwa hasil capaian dan dampak yang terlihat pada diri peserta didik setelah adanya penerapan kartu kendali literasi digital pada pembelajaran blended learning pada peserta didik kelas VI SDN Kampung Bali 07 Pagi, bahwa dinyatakan terdapat penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam blended learning melalui penerapan media kartu kendali literasi digital. Ketiga, kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Lanya et al., (2023) bahwa dengan adanya kegiatan ini, sekolah mitra memiliki media pembelajaran ethno-web digital yang dapat digunakan dalam implementasi kurikulum merdeka, pembelajaran berdiferensiasi, penguatan profil pelajar pancasila dan penggunaan ethno-web digital. Implementasi penggunaan ethno-web digital bagi peserta didik berkebutuhan khusus, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk mendeskripsikan bagaimana penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam pendidikan kewarganegaraan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media kuis pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter atau mainmast.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket melalui google form dan wawancara. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 5 soal dengan materi sistem pembagian kekuasaan Negara Republik Indonesia dan kedudukan warga negara Indonesia. Informan penelitian ini ialah peserta didik SMA Negeri 3 Palu kelas X yang berjumlah 24 orang. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan pembahasan

Penelitian pengembangan mainmast telah dilaksanakan. Dalam proses pengambilan data hingga analisis data, ditemukan beberapa hal berikut ini. Hasil penelitian yang menunjukkan penggunaan media kuis pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter atau *mainmast*.

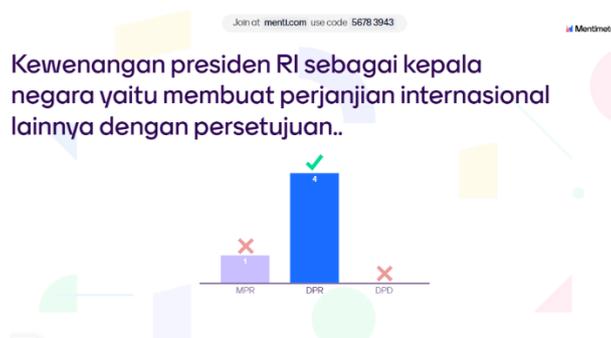
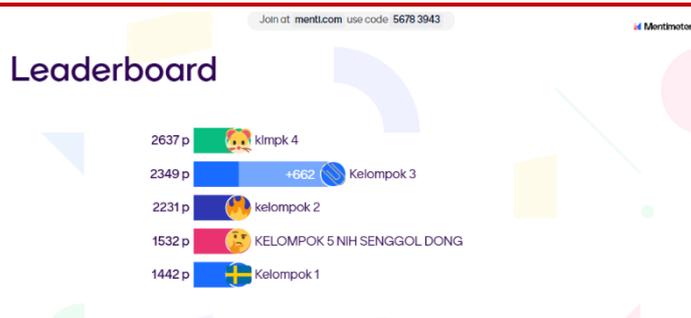


Diagram 1. Tampilan Soal Nomor



Gambar 1. Tampilan urutan nilai dari tertinggi sampai terendah

Setelah melakukan pembelajaran, pertanyaan terkait tanggapan peserta didik terhadap aplikasi tersebut diberikan. Berikut adalah hasil tanggapan dari peserta didik:



Diagram 2. Persentase Tanggapan Peserta didik Setelah Pembelajaran Menggunakan Media Kuis Pembelajaran Aplikasi Mentimeter "Mainmast"

Berdasarkan data tanggapan peserta didik yang didapatkan, terlihat bahwa mayoritas peserta didik (lebih dari 80%) memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media kuis pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter atau "mainmast". Peserta didik menyatakan senang, tertarik, dan antusias mengikuti kuis yang diberikan oleh guru. Selain itu, mayoritas responden juga aktif dalam memberikan pendapat dalam kelompok saat mengerjakan kuis dan berusaha untuk menemukan kunci jawaban yang benar.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *mainmast* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif, interaktif, dan memotivasi bagi peserta didik. Media tersebut juga dinilai mempermudah dalam menjawab pertanyaan, sehingga mendukung efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Dapat disimpulkan pula, bahwa penggunaan *mainmast* memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, motivasi belajar, dan kolaborasi antar peserta didik dalam mencari jawaban yang benar.

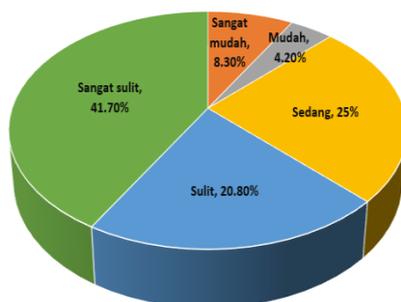


Diagram 3. Tanggapan peserta didik mengenai kemudahan isi materi pada soal yang diberikan

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, mayoritas peserta didik (41.70%) menyatakan bahwa isi materi pada soal yang diberikan sangat sulit. Sebanyak 20.80% peserta didik menganggapnya sulit, sementara 25% peserta didik menyatakan tingkat kesulitannya sedang. Hanya 4.20% peserta didik yang merasa soal tersebut mudah, dan hanya 8.30% peserta didik yang menganggapnya sangat mudah. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada soal tersebut memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Terlihat hanya sebagian kecil peserta didik yang merasa soal tersebut mudah atau sangat mudah, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik menghadapi tantangan dalam mengisi materi pada soal yang diberikan.

Dari hasil penelitian, pertama-tama ditemukan mayoritas peserta didik merasa tertarik dengan pembelajaran karena guru menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Artinya, guru menunjukkan kreatifitasnya dalam mengolah media pembelajaran. Sebagaimana menurut Prihadi (2018) bahwa pembelajar abad 21 harus mampu memperoleh kemampuan kompetitif yang dibutuhkan di abad 21, yang berkonsentrasi pada pembangunan keterampilan abad 21 yang meliputi literasi media, literasi TIK, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini diperkuat dengan berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik bernama NA, bahwa sangat kreatif dan membuat peserta didik menjadi antusias dan semangat untuk mengerjakan dan menjawab soal-soal serta materi yang di berikan oleh guru

Kedua, dari hasil penelitian bahwa peserta didik antusias dan ikut serta dalam kelompoknya untuk belajar dan menemukan jawaban dari kuis. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara bersama peserta didik atas nama IE "aplikasinya seru, bisa sama sama bekerja". Sikap ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila elemen bergotong royong. Untuk berkolaborasi, menyelesaikan suatu masalah, atau memenuhi permintaan, Gotong-royong membutuhkan keterlibatan dan keterlibatan aktif dari setiap anggota (Mantra et al., 2023). Profil Pelajar Pancasila berkonsentrasi tidak hanya pada keterampilan kognitif tetapi juga pada sikap dan perilaku yang sesuai dengan identitas seseorang sebagai anggota bangsa Indonesia dan sebagai warga dunia (Alanur et al., 2022). Hal tersebut mencirikan nilai keberagaman yang berimplikasi pada terbentuknya perilaku menghormati dan menghargai orang lain (Aryani, 2020).

Ketiga, peserta didik berupaya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kuis. Hal ini disebut dengan elemen bernalar kritis. Definisinya menurut Diputera et al., (2022) Pelajar Pancasila dapat menganalisis dan menilai secara kritis setiap topik dan ide, serta menilai secara kritis dan merefleksikan pemikiran dan penalaran mereka sendiri. Aspek bernalar kritis sebagai Profil Pelajar Pancasila memiliki keterkaitan dengan keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 yakni pendekatan *student center* sebagai upaya dalam menciptakan peserta didik sebagai sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dalam berpikir yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, metakognitif, berkomunikasi, bekerja sama, dan literasi informasi (Rahmawati et al., 2022).

Keempat, dalam proses pembelajaran peserta didik menunjukkan sikap sportif dan menghargai satu sama lain serta menghargai hasil dari pembelajaran. Hal ini dapat disebut sebagai elemen akhlak mulia kepada manusia. Sikap sportif dan menghargai menunjukkan sebuah kebaikan dalam diri peserta didik sebagai Pelajar Pancasila. Kunci kebaikan bagi manusia adalah karena mempunyai akhlak yang mulia (Bahar & Sham, 2023). Pelajar Indonesia juga berakhlak mulia, senantiasa menjunjung tinggi kejujuran, serta menjaga kesehatan

jasmani, rohani, dan rohaninya (Suardi, 2023). Kelima, dalam proses pembelajaran peserta didik juga menunjukkan sikap tidak membedakan saat memilih kelompok belajarnya.

Menurut A'yun et al. (2023) Pelajar Indonesia dimungkinkan untuk menciptakan budaya luhur yang konstruktif dan tidak bertentangan atau menyimpang dari budaya luhur negara. Namun, ruang lingkup budaya yang begitu mulia harus selalu diingat ketika berhadapan dengan budaya yang berbeda. Mengetahui dan menghormati budaya, mampu berkomunikasi melintasi batas-batas budaya ketika berinteraksi dengan orang lain, merefleksikan dan memiliki pengalaman sendiri yang beragam adalah komponen utama dari keragaman global atau keragaman umum.

Digitalisasi pendidikan dengan penggunaan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran, tidak menghilangkan nilai-nilai Pancasila, melainkan memperkuat jati diri peserta didik sebagai Pelajar Pancasila. Pancasila mengandung prinsip-prinsip luhur yang mengatur tatanan sosial dan mendefinisikan Indonesia sebagai negara milik rakyat Indonesia. Sebagaimana tertuang dalam alinea ke-4 Pembukaan UUD 1945, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat membantu bangsa Indonesia mencapai tujuannya, termasuk membangun masyarakat sejahtera yang mencerdaskan kehidupan bangsa dan turut menjaga tatanan global (Endrawati, 2023). Jadi, pendidikan bukan sekedar mentransfer pengetahuan atau keterampilan, tetapi untuk menanamkan dan memberikan keteladanan seperti sikap, moral, karakter, ucapan, tindakan, nilai, moralitas dan gaya hidup kepada setiap peserta didik

Simpulan

Simpulan penelitian ini adalah ternyata pendidikan akan lebih bermakna pada peserta didik apabila menerapkan hal baru dalam proses pembelajaran yaitu penerapan teknologi digital. Karena itulah pendidikan abad 21 menginginkan terciptanya keterampilan 4C abad 21 yang dikuatkan dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Adanya digitalisasi pendidikan akan memperkuat sistem pendidikan yang membentuk karakter serta akhlak mulia melalui Profil Pelajar Pancasila. Perkembangan teknologi informasi bukan menuntut kita untuk mengikuti tanpa memfilter, melainkan digunakan dengan cara yang bijaksana. Melek teknologi dan literasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mulai dari tingkat pendidikan awal sekolah PAUD hingga di perguruan tinggi.

References

- A'yun, Q., Pamungkas, M. B. A., Agustin, I. S. D., Zahroh, I., Afandi, R. G., & Zulkarnaen. (2023). Penerapan Nilai Iman, Takwa dan Akhlak Mulia Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Islami Siswa. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 9–20. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i1.8650>
- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15281>
- Aryani, W. D. (2020). Implementasi TPS Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong, Keterampilan Berkomunikasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IXC di SMPN 1 Kandeman. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 5(1), 1–11.
- Bahar, A. J., & Sham, F. M. (2023). Pendekatan Sabar dalam Pembentukan Akhlak Muslim Pelajar. *E-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities*, 20(1), 1–16.
- Dewi, D. A., Yunarti, Y., Mulyati, T., & Wahid, R. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*, 7(2), 1610–1617.
- Diputera, A. M., Damanik, S. H., & Wahyuni, V. (2022). Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 8(1), 1–12.
- Elok, U., Rasmani, E., Wahyuningsih, S., Eka, N., Kristiani, Y., & Widiastuti, W. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Endrawati, E. A. (2023). Mengimplementasikan Pembelajaran PPKn Di Era Kemajuan Teknologi. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(1), 511–521.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 123–135.
- Haris, M. A. (2023). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Pesantren Di Era Society 5.0 (Peluang dan Tantangannya di Pondok Pesantren Al-Amin Indramayu). *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 49–64. <https://doi.org/10.30868/im.v4i02.3616>
- Jamaludin, J., Alanur S, S. N., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698–709.
- Lanya, H., Zayyadi, M., Linarsih, Y., Mosdalifah, & Saputra, A. (2023). Pendampingan Sekolah Inklusi Melalui Media Ethno Web Digital Dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensi Dan Penguatan Profil Belajar Pancasila. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 799–807. <https://doi.org/10.51574/patikala.v3i1.881>
- Mantra, G. ., Lasmawan, I. ., & Suarni, N. . (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Ngayah Untuk Mengembangkan Karakter Gotong-Royong Pada Dimensi Profil Pelajar Pancasila. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 156–168.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID 19. *Jurnal Ilmiah Al Fikru*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Prihadi, E. (2018). Pengembangan Keterampilan 4c Melalui Metode Poster Comment Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti (Penelitian di SMA Negeri 26 Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 2(1), 464–479.
- Rahayuningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://doi.org/10.51878/social.vii3.925>
- Rahmat, A. S., & Suparjana. (2023). Penerapan Kartu Kendali Literasi Digital Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berorientasi Literasi di Sekolah Dasar. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 3(1), 22–32.
- Rahmawati, J., Muhlisin, A., & Rahayu, R. (2022). Pengembangan Desain Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Karakter Pelajar Pancasila Pada Aspek Bernalar Kritis dan Kreatif di SMPIT Ihsanul Fikri Kota Magelang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 88–109.
- Rudiawan, R., Cahyono, H., & A, A. P. (2022). Praktik Profil Pelajar Pancasila di SMANegeri Tulakan Pacitan. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 23–35. <https://doi.org/10.24269/jpk.v7.n2.2022.pp23-35>
- Rumtini, Kasimin, Arent, E., & Jalil, A. (2022). Analisis Penilaian Afektif Kemampuan Bernalar Kritis Ditinjau Dari Jenis Kelamin Peserta Didik di SMAN 5 Yogyakarta. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 115–120.
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint pada Mata Kuliah Pendidikan Agama. *RESTIA (Jurnal Riset Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(1).
- Siagian, B. A., Ganda, H. Y., Pakpahan, Y. K., & Manurung, W. O. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SMA N 1 Sei Baman.

- Journal of Social Responsibility by Higher Education Forum*, 3(3), 242–246.
<https://doi.org/10.47065/jrespro.v3i3.3286>
- Sindiani, P., Dewi, R. S., & Bahrudin, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Moodle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, XI(2), 203–214.
- Suardi. (2023). Penguatan Karakter Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia melalui Kegiatan HIMA Prodi PPKn. *Padaringan : Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 05(2), 117–130.
- Sumiasyih, Okimustava, & Sharfina. (2023). Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Cooperatif Learning. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 19–27.
- Zeva, S., Rizqiana, I., Novitasari, D., & Radita, F. R. (2023). Moralitas Generasi Z di Media Sosial : Sebuah Esai. *Literaksi : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 1–6.