

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain mendapatkan pengetahuan, pendidikan juga dapat mengasah keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis, keterampilan ini membantu peserta didik dalam menganalisis informasi, mengevaluasi permasalahan dan mengambil keputusan secara logis dan rasional. Berpikir kritis adalah keterampilan dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara tepat. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan sejak dini agar peserta didik mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Rahayu, 2025).

Dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk karakter kepribadian siswa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, sikap nasionalisme, serta bersikap dan bertindak sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Selain berfokus pada pengetahuan, Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik agar dapat menghadapi berbagai permasalahan sosial dengan cara yang kritis dan bijaksana.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kementerian Pendidikan (2022) bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk membentuk peserta didik yang berakarakter sesuai Profil Pelajar Pancasila,

termasuk memiliki kemampuan bernalar kritis dalam memahami dan menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. Selain itu, Sarfa Wasahua (2021) juga menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis penting dikembangkan dalam proses pendidikan karena membantu peserta didik berpikir secara logis dan reflektif dalam mengambil keputusan.

Salah satu topik dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah konsep pola hidup bergotong royong. Materi ini memegang peranan krusial dalam menanamkan kebersamaan, kerjasama, serta kepedulian sosial. Gotong royong merupakan sikap saling membantu dan bekerja sama tanpa mengharapkan imbalan (Hijriyati & Putri, 2024). Sementara itu, Suciptaningsih dan Wahyuni (2024) menyatakan bahwa gotong royong mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan memudahkan penyelesaian tugas berat melalui usaha bersama tanpa paksaan.

Materi tentang pola hidup bergotong royong berkaitan erat dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Dalam proses pembelajarannya peserta didik tidak hanya dapat memahami secara teoritis, tetapi juga diajak untuk mengidentifikasi permasalahan sosial, memberikan solusi, serta mengambil keputusan yang tepat. Hal itu sejalan dengan penelitian Peggy Melati Sukma & Arif Mahya Fanny (2025), peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi permasalahan sosial dan mencari solusi yang dapat dilakukan bersama.

Melalui diskusi, pemecahan masalah dan kerja kelompok, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menangani berbagai persoalan sosial. Dengan demikian, materi pola hidup bergotong royong memiliki keterkaitan yang erat dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Namun, kondisi pembelajaran di sekolah dasar belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Secara ideal (*das sollen*), pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga keterampilan berpikir kritis dapat berkembang secara optimal. Peserta didik diharapkan mampu mengemukakan pendapat, menganalisis masalah sosial, serta memberikan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 3 Sambangan, pelaksanaan pembelajaran belum mencapai kondisi yang ideal sebagaimana diharapkan. Kondisi nyata di lapangan (*das sein*) menunjukkan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Guru masih berperan sebagai pusat aktivitas belajar, sedangkan peserta didik menerima informasi secara pasif. Kegiatan peserta didik sebagian besar hanya mendengarkan penjelasan, mencatat materi, dan mengerjakan tugas dari buku paket. Meskipun sesekali guru menggunakan media PowerPoint, namun penggunaannya masih kurang optimal karena sebagian besar hanya menampilkan teks tanpa dukungan visual interaktif.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil pemberian *pretest* kepada 40 peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sambangan. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,75, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang ditetapkan sekolah adalah 70. Meskipun nilai rata-rata kelas telah mencapai KKTP, hasil analisis menunjukkan bahwa masih terdapat 17 peserta didik (42,5%) yang memperoleh nilai di bawah KKTP, sedangkan 23 peserta didik (57,5%) telah mencapai KKTP. Data tersebut

menunjukkan bahwa masih terdapat hampir setengah dari jumlah peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat, memberikan alasan secara logis, menganalisis permasalahan, serta menentukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Kesumawijaya (2025) menunjukkan penggunaan PowerPoint minim unsur interaktif menyebabkan keterlibatan peserta didik belum maksimal karena media berfokus pada penyajian materi secara satu arah. Mirda Delita (2025) menjelaskan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik sering disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Kondisi ini mengakibatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang optimal sehingga pengembangan keterampilan berpikir kritis belum maksimal. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam kurangnya keberanian untuk menyampaikan pendapat, kesulitan memberikan alasan secara logis, serta ketergantungan yang masih tinggi pada arahan guru dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Terbatasnya penggunaan media pembelajaran turut berkontribusi pada rendahnya daya tarik proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga motivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif menjadi kurang optimal. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan keterampilan berpikir kritis mereka tidak berkembang secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga meningkatkan keterlibatan serta

pemahaman peserta didik (Arianto & Suyitno, 2023).

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal (*das sollen*) dengan kondisi nyata (*das sein*). Jika kondisi ini tidak segera diatasi, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan, mengambil keputusan, serta memahami nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan gotong royong. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu memanfaatkan media presentasi Interaktif berbasis *Levidio*. *Levidio* merupakan template presentasi berbasis PowerPoint yang dilengkapi animasi visual, gambar, dan audio menarik yang membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui media ini, materi tentang kebersamaan dan keadilan sosial dapat disampaikan secara interaktif sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan mengevaluasi tindakan yang sesuai dalam berbagai situasi sosial. Peserta didik dapat diajak untuk mengamati permasalahan sosial, menganalisis situasi, memberikan pendapat, serta menentukan solusi yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, media presentasi interaktif *Levidio* tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi

interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep peserta didik. Marlina (2025) menyatakan bahwa media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Nurul (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena melibatkan secara langsung peserta didik bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media presentasi interaktif berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, penelitian mengenai pengembangan media presentasi Interaktif *Levidio* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi pola hidup bergotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan penelitian terdahulu, kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media presentasi interaktif berbasis *Levidio* yang difokuskan pada peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan media yang menarik secara visual, tetapi juga merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menganalisis masalah sosial, memberikan alasan, dan menentukan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media presentasi interaktif berbasis *Levidio* yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk membantu meningkatkan

keterampilan berpikir kritis pada materi pola hidup bergotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Presentasi Interaktif *Levidio* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 3 Sambangan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 3 Sambangan, khususnya dalam Pendidikan Pancasila, sebagai berikut:

- 1) Aktivitas pembelajaran yang diciptakan oleh guru masih bersifat monoton. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran cenderung terbatas pada mendengarkan penjelasan guru, penugasan, dan diskusi sederhana, sehingga belum memberikan ruang yang optimal bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
 - 2) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan di kelas dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran belum maksimal.
 - 3) Metode pembelajaran yang digunakan belum diselingi dengan model atau strategi pembelajaran lain yang bervariasi, sehingga peserta didik jarang merespons pertanyaan guru, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dan aktivitas peserta didik masih terbatas pada kegiatan mencatat materi.
 - 4) Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif masih minim.
- Berdasarkan hasil observasi, guru belum optimal memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan

teknologi masih terbatas pada penggunaan video pembelajaran dari YouTube yang dibagikan melalui WhatsApp Group kelas tanpa diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Sehingga peserta didik bersifat pasif dalam menerima informasi dan belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang diidentifikasi, maka penelitian ini perlu dibatasi agar pengkajian masalah lebih terfokus dan memperoleh hasil yang optimal. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dibatasi pada pengembangan aktivitas pembelajaran yang memuat keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila.
- 2) Aktivitas pembelajaran yang dikembangkan berbantuan media presentasi interaktif *Levidio*.
- 3) Penelitian ini tidak membahas keterampilan lain selain keterampilan berpikir kritis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancangan media presentasi interaktif *Levidio* Muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas media presentasi interaktif *Levidio* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD?

- 3) Bagaimana kepraktisan media presentasi interaktif Levidio dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media presentasi interaktif Levidio dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 3 Sambangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancangan media presentasi interaktif levidio Muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD
- 2) Untuk mengetahui validitas media presentasi interaktif Levidio untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media presentasi interaktif Levidio dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media presentasi interaktif Levidio dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 3 Sambangan

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif *Levidio* ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif *Levidio* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

b) Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar.

c) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

d) Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah modul ajar yang di dalamnya memuat aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif

Levidio untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 3 Sambangan tahun 2026. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Aktivitas pembelajaran menggambarkan kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Aktivitas pembelajaran dikembangkan berbantuan media presentasi interaktif *Levidio*.
- 3) Aktivitas pembelajaran dirancang untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.
- 4) Aktivitas pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi pola hidup bergotong royong kelas IV semester II.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif *Levidio* penting dilakukan karena Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan berpikir peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Sambangan, diperoleh fakta bahwa aktivitas pembelajaran yang diciptakan oleh guru masih kurang bervariasi dan belum sepenuhnya memberikan ruang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Aktivitas peserta didik masih didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan tugas tertulis, serta diskusi sederhana yang belum mengarah pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Proses pembelajaran juga masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan,

serta merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik dan kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pola hidup bergotong royong, yang seharusnya dipahami melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil observasi selanjutnya menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan video, pembelajaran yang belum diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan aktivitas pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dengan memanfaatkan media presentasi interaktif *Levidio*. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengintegrasikan aktivitas pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan merefleksikan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif *Levidio* juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, literasi teknologi, dan penguatan karakter, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif *Levidio* ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- 1) Aktivitas pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terstruktur dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional.
- 2) Penggunaan media presentasi interaktif *Levidio* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- 3) Aktivitas pembelajaran yang diintegrasikan dengan media interaktif dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan menganalisis, berdiskusi, dan merefleksikan materi pembelajaran.
- 4) Media presentasi interaktif *Levidio* sesuai digunakan pada peserta didik Sekolah Dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret karena menyajikan materi dalam bentuk visual dan kontekstual.
- 5) Pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media interaktif dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Meskipun pengembangan aktivitas pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Aktivitas pembelajaran berbantuan media presentasi interaktif *Levidio* yang dikembangkan hanya difokuskan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan belum mencakup

pengembangan keterampilan lain.

- 2) Pengembangan aktivitas pembelajaran hanya dilakukan pada materi pola hidup
- 3) bergotong royong muatan Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Produk yang dikembangkan hanya dirancang untuk digunakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sambangan dan belum diuji pada jenjang atau sekolah lain.
- 5) Pengembangan media dan aktivitas pembelajaran masih bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat komputer dan LCD proyektor.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan penjelasan batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Aktivitas pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk melibatkan peserta didik secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun emosional, dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan bermakna.
- 3) Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang beriman, berakhlak mulia, demokratis, dan bertanggung jawab.

- 4) Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan peserta didik dalam mengolah informasi secara mendalam melalui kegiatan menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, serta mengambil keputusan secara logis dan rasional berdasarkan bukti yang relevan.
- 5) Presentasi interaktif *Levidio* adalah media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dilengkapi dengan desain grafis dan animasi interaktif yang dirancang untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif.
- 6) Model pengembangan 4-D adalah model pengembangan yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*), yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk pembelajaran.

