

E – Magazine Aku Cinta Pancasila [E – Magazine I Love Pancasila]

Kurniawati Wulanjani¹⁾, Feri Tirtoni²⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: feritirtoni@umsida.ac.id

Abstract. Education serves as a vital social institution responsible for shaping excellent human resources with strong character and noble values. One of the main goals of education in Indonesia is to instill the values of Pancasila, the state ideology rooted in diverse cultural, religious, and philosophical sources. To support Pancasila learning, digital learning media such as *E-Magazine* offer an innovative alternative that can enhance students' learning motivation and improve digital literacy. This media contains thematic material titled "I Love Pancasila," designed to be engaging and interactive, and accessible through various digital devices. *E-Magazine* is not only environmentally friendly but also provides a strategic reference for educators and policymakers to promote the use of digital media in education. With diverse content including songs, short stories, interactive activities, and real-life applications of Pancasila values, this media is expected to serve as an effective tool for fostering national values from an early age.

Keywords – *e-magazine, learning media, pancasila education*

Abstrak. Pendidikan merupakan lembaga sosial yang berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan berkepribadian mulia. Salah satu tujuan utama pendidikan di Indonesia adalah menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara yang mencerminkan keberagaman budaya, agama, dan pemikiran luhur bangsa. Dalam mendukung pembelajaran Pancasila, media pembelajaran digital seperti *E-Magazine* hadir sebagai alternatif inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung literasi digital. Media ini berisi materi tematik tentang "Aku Cinta Pancasila" yang dirancang menarik dan interaktif, serta dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital. *E-Magazine* tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga mampu menjadi referensi strategis bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam mendorong penggunaan media digital di dunia pendidikan. Dengan konten yang variatif seperti lagu, cerpen, aktivitas interaktif, dan refleksi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, media ini diharapkan dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan semangat kebangsaan sejak usia dini.

Kata Kunci – *majalah elektronik, media pembelajaran, pendidikan pancasila*

I. DESKRIPSI PRODUK

Pendidikan adalah sebuah lembaga sosial yang bertanggung jawab dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dengan individu lainnya [1]. Pendidikan juga berfokus pada peningkatan kemampuan dalam membentuk karakter dan kepribadian yang mulia [2]. Sebagai ideologi negara pancasila juga memiliki peran yang sangat penting karena ideologi juga mencakup beragam sumber, termasuk agama, budaya, dan pemikiran para tokoh, yang memberikan makna nilai-nilai manusiawi dalam berperilaku [3]. Tujuan pendidikan pancasila ialah membentuk warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari [4]. Media pembelajaran digital meliputi e-book, multimedia interaktif, dan platform edukatif-mendorong motivasi belajar siswa SD karena sifatnya yang lebih menarik dan tidak monoton [5]. Selaras dengan hal tersebut, literasi digital siswa berperan signifikan dalam hasil belajar, dengan motivasi belajar sebagai variabel moderasi [6].

E-Magazine merupakan data digital yang dapat diakses melalui media elektronik pada perangkat seperti laptop, PC, dan ponsel. Setiap halaman mencakup lambang, pengertian dan contoh sederhana dalam lingkungan sehari-hari. Media ini dirancang untuk dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran pancasila serta media pembelajaran yang ramah lingkungan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran digital adalah sarana berbasis teknologi seperti *E-Magazine* ini dapat berdampak positif bagi siswa [7]. Media pembelajaran ini juga dapat memberikan wawasan baru bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran [8].

II. ISI PRODUK

Berikut adalah aplikasi dan platform yang digunakan dalam proses pembuatan media E-Magazine :

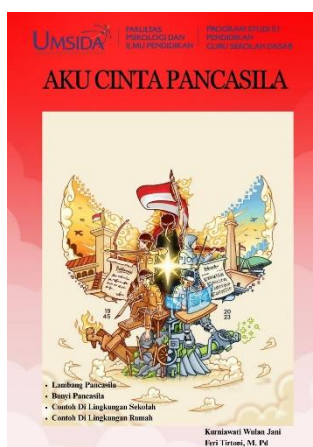
1. Perancangan desain awal menggunakan template dalam aplikasi canva.
2. Pada bagian materi diperoleh dari jurnal, buku online, dan artikel dari website lainnya.
3. Sumber gambar diperoleh dari platform pinterest dan google foto
4. Menunduh file canva dalam tipe file PDF

Berikut ialah komponen isi modul pembelajaran :

1. Materi Pembelajaran tentang Aku Cinta Pancasila
2. Pada halaman pertama dan kedua terdapat daftar isi dan kata pengantar
3. Pada halaman ketiga terdapat pengertian Pancasila
4. Kemudian pada halaman ke 4 sampai 8 terdapat penjelasan tentang sila ke 1 sampai dengan sila ke 5
5. Halaman ke 9 terdapat lirik lagu yang dapat dinyanyikan bersama agar siswa lebih semangat
6. Halaman ke 10 sampai dengan 11 terdapat cerpen yang berjudul “Kue Ulang Tahun Untuk Ibu”
7. Halaman ke 12 dan 13 terdapat soal menyusun kata dan tarik garis
8. Halaman 14 terdapat percakapan antar siswa yang dapat diperagakan
9. Halaman 15 terdapat cerita inspiratif
10. Halaman 16 terdapat ajakan untuk bernyanyi bersama lagu “Maju Tak Gentar”
11. Pada halaman ke 17 dan 18 terdapat contoh sikap pancasila di lingkungan sekolah dan rumah.
12. Selanjutnya pada halaman ke 19 terdapat quis
13. Lalu halaman 20 terdapat pesan semangat untuk generasi penerus bangsa
14. Dan yang terakhir halaman 21 terdapat daftar pustaka.

Berikut adalah cara menggunakan media E-Magazine sebagai media pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan oleh guru, siswa, maupun umum :

1. Menyiapkan salah satu perangkat elektronik boleh laptop, komputer, tablet, atau smartphone. Sebagai tambahan perangkat elektronik yang digunakan jika melaksanakan pembelajaran dikelas adalah proyektor.
2. Pastikan koneksi internet memadai hingga dapat mengakses tautan atau link
3. Hanya Akses atau unduh E-Magazine
 - a. Jika Online : E-Magazine bisa diakses melalui tautan website, google drive, atau platform pembelajaran seperti google clasroom aau LMS sekolah
 - b. Jika Offline : Pastikan sudah diunduh berupa format PDF, ePub, atau flipbook
4. Mengakses tautan atau link E-Magazine berikut :
<https://drive.google.com/file/d/1vaDzldWuFOGga92BLPRRkiw6VY-Vwme/view?usp=drivesdk>
5. Setelah mengakses lalu guru, siswa, maupun umum dapat menjadikannya sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Cover E-Magazine



Gambar 2. Daftar Isi



Gambar 3. Pengertian Pancasila



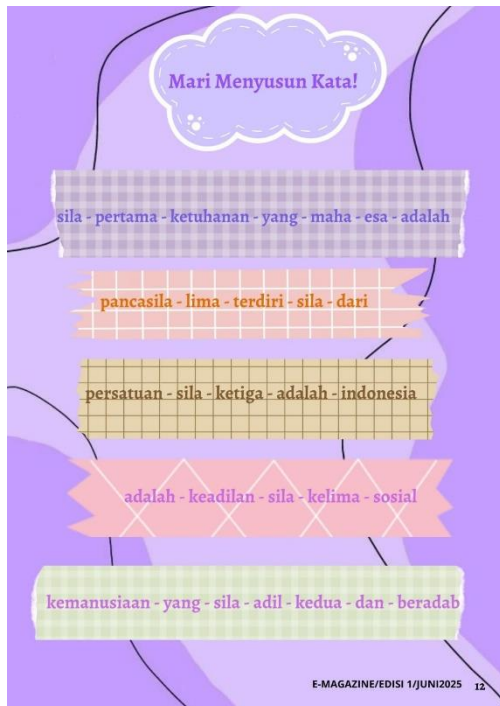
Gambar 4. Lambang Pancasila Sila Ke 1



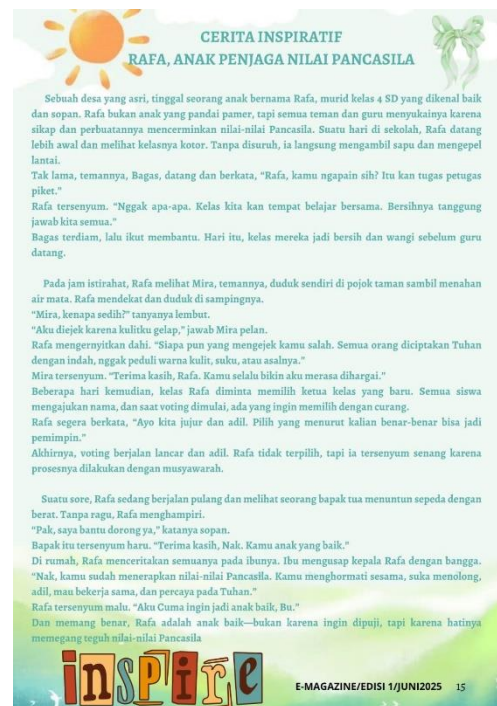
Gambar 5. Lirik Lagu Garuda Pancasila



Gambar 6. Cerita Pendek



Gambar 7. Menyusun Kata



Gambar 8. Cerita Inspiratif



Gambar 9. Quiz

REFERENSI

- [1] A. Hindun Habibah and M. Fathurrahman, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora," *J. Classr. Action Res.*, vol. 7, no. 1, pp. 215–222, 2025, [Online]. Available: <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- [2] B. Arifin, A. N. Salim, A. Muzakki, Suwarsito, and O. Arifudin, "Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 13547–13555, 2024.
- [3] I. L. R. Junia, S. Stella, D. Kristina, and C. Cindy, "Pancasila Sebagai Ideologi dan Filsafat Negara," *JUSTITIA J. Ilmu Huk. dan Hum.*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2025, doi: 10.31604/justitia.v8i1.1-8.
- [4] S. I. Ainun, D. A. Dewi, and Y. F. Furnamasari, "Peran Nilai Pancasila Sebagai Landasan Pendidikan Moral Bagi Generasi Muda," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, pp. 9039–9044, 2021, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2418%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2418/2110>
- [5] F. R. Hanafi, N. A. F. Nawangsari, and N. H. Yoenanto, "Apakah MVP dapat Meningkatkan Ketertarikan Siswa dalam Matematika: Pendekatan Literature Review," *J. Educ. Res.*, vol. 6, no. 2, pp. 323–335, 2025, doi: 10.37985/jer.v6i2.2201.
- [6] A. A. Hidayad, A. I. Agung, M. S. Sumbawati, and P. Wanarti, "The Relationship between Digital Literacy Skills and Learning Motivation with DLE Learning Outcomes Hubungan Kecakapan Literasi Digital dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar D," *JKIP J. Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 356–367, 2025.
- [7] A. S. A. Bella, A. Kasmawati, and Ahmad Nurul Ihsan, "Pengaruh Media E-Magazine Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di Sma Negeri 30 Bone," *BEGIBUNG J. Penelit. Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 207–214, 2024, doi: 10.62667/begibung.v2i1.51.
- [8] N. W. Wardani, W. Kusumaningsih, and S. Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 134–140, 2024, doi: 10.54371/jiepp.v4i1.389.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.