

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ni Nyoman Cintya Widhiya Kusuma Dewi¹, I Made Ari Winangun², I Ketut
Ngurah Ardiawan³.

¹²³Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Indonesia

Kata kunci:

Kata kunci media
pembelajaran,
Pendidikan Pancasila,
interaktif

Corresponding authors
email:

cintyavidhiya@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD di Gugus III Kecamatan Buleleng. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran masih berpusat pada guru, media masih bersifat konvensional, serta rendahnya pemanfaatan teknologi. Selain itu, nilai kearifan lokal Bali Tri Kaya Parisudha belum diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan kebutuhan nyata akan media interaktif yang praktis dan menarik untuk meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Implikasinya, penggunaan media seperti PowerPoint interaktif berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif dalam internalisasi nilai Pancasila. Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan landasan empiris bagi pengembangan media digital yang relevan dengan karakteristik siswa SD, sekaligus menawarkan strategi integrasi kearifan lokal dalam teknologi pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik di era digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai fondasi utama dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter, sehingga peserta didik dapat bertransformasi menjadi warga negara yang menjadikan prinsip luhur Pancasila sebagai panduan hidupnya (Gesmi & Hendri, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurgiansah (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki karakter sebagai pendidikan yang menekankan pada penanaman nilai dan moral. Pembelajaran ini tidak sekadar hanya mengharapakan agar peserta didik memahami Pancasila sebagai landasan ideologis negara, tetapi juga mampu menerapkannya sebagai panduan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan Pancasila menekankan pengembangan sikap religius, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, serta keadilan sosial secara terpadu, sekaligus mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, toleran, dan bertanggung jawab dalam menghadapi keberagaman.

Di tingkat sekolah dasar, terutama bagi siswa kelas V, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan krusial dalam mengonstruksi kepribadian siswa dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam aktivitas harian mereka. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan sebatas berfokus pada penguasaan pengetahuan saja, namun juga diarahkan pada

pembentukan sikap serta mengonstruksi tindakan nyata peserta didik agar sesuai dengan nilai moral, norma, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Dengan adanya pembelajaran ini, generasi muda Indonesia diharapkan tidak sekadar unggul dari sisi kecerdasan kognitif semata, namun juga berkarakter kuat, berintegritas, dan mampu melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara yang amanah (Ninawati dkk., 2025). Oleh sebab itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu disusun secara bermakna agar peserta didik tidak hanya mencapai pemahaman konseptual, tetapi juga sanggup mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial setiap hari.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman kewarganegaraan peserta didik di Indonesia masih tergolong lebih rendah dibandingkan rata-rata internasional (Apriliani dkk., 2022). Selain itu, berbagai fenomena pelanggaran norma yang sering terjadi di lingkungan sekitar seperti perundungan, mengejek teman, kurangnya kedisiplinan, dan hingga perbuatan yang tidak menghargai orang lain yang dilakukan oleh oknum peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai Pancasila belum berjalan secara optimal (Bate'e & Wahana, 2025).

Menurut Ali dkk. (2025), kurang optimalnya dukungan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama masalah ini. Pembelajaran yang masih didominasi pola komunikasi searah sering kali gagal menarik perhatian siswa, sehingga keterlibatan mereka terhambat dan berdampak negatif pada hasil serta motivasi belajar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik lebih sering bersikap pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan sebagai alat peraga dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memfasilitasi guru dalam memaparkan materi agar lebih mudah dicerna oleh peserta didik. (Meliana dkk., 2025).

Guna menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik serta pemanfaatan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sejalan dengan itu, Dewi dkk. (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif mampu mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, serta animasi yang dipadukan dengan aktivitas interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda, seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Sari dkk., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Sawitri dkk. (2024)

yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Gulo & Harefa (2022) menjelaskan bahwa media interaktif memiliki keunggulan dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan autentik, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang dimaksud diwujudkan dalam bentuk *PowerPoint* interaktif yang dirancang dengan memanfaatkan fitur seperti *hyperlink*, animasi, kuis interaktif, serta umpan balik langsung. Tidak hanya itu, menambahkan game edukasi berupa *Wordwall* sebagai kuis dan permainan edukatif juga dapat memicu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Mubaroq dkk., 2025). Pemilihan bentuk tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan akses, Tingkat familiaritas guru, serta kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Secara teori, penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan pandangan konstruktivisme yang menjelaskan bahwa peserta didik membentuk pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif (Piaget, 1970). Selain itu, teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa integrasi berbagai elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif (Mayer, 2009). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berpotensi menunjang peserta didik dalam menguasai dan menanamkan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan aplikatif.

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif perlu didasarkan pada analisis kebutuhan yang komprehensif. Selama ini, terdapat gap teoretis di mana sebagian penelitian lebih berfokus pada pengembangan media secara teknis tanpa didahului dengan analisis kebutuhan yang mendalam terhadap integrasi nilai kearifan lokal dalam platform digital. Sejalan dengan itu, Prastowo (2020) menegaskan bahwa analisis kebutuhan penting untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta kesesuaian media dengan konteks pembelajaran. Secara empiris, ditemukan kesenjangan di mana penggunaan media di lapangan masih didominasi pola konvensional dan belum mengintegrasikan nilai *Tri Kaya Parisudha* yang sangat relevan dengan pembentukan karakter siswa di Bali. Selain itu, terdapat gap metodologis dalam literatur sebelumnya yang sering kali mengabaikan keterlibatan subjek guru dan siswa secara mendalam melalui pendekatan kualitatif deskriptif untuk memetakan kendala teknologi yang sebenarnya di tingkat sekolah dasar.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif yang secara operasional diwujudkan dalam bentuk *PowerPoint* interaktif untuk anak sekolah dasar khususnya kelas V pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menekankan pada kesesuaian antara fitur interaktif media dengan karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik dan guru. Oleh sebab itu, hasil analisis diharapkan dapat menjadi landasan dalam mengembangkan media yang lebih kontekstual, praktis, dan efektif untuk membantu penanaman nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif menjadi penting dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V sekolah dasar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berfungsi sebagai dasar pengembangan media yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, analisis ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung, sehingga media yang dikembangkan benar-benar mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam kebutuhan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Pendekatan tersebut dipilih karena dapat menggambarkan fenomena secara alami sesuai kondisi nyata di lapangan melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian (Creswell, 2014). Penelitian dilaksanakan di Gugus III Kecamatan Buleleng dengan subjek penelitian meliputi guru kelas V, peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Prosedur penelitian diawali dengan penentuan fokus kajian yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Langkah selanjutnya, peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang meliputi pedoman observasi serta pedoman wawancara. Pengumpulan data dilakukan di lingkungan sekolah untuk memperoleh informasi yang komprehensif terkait kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi terkait aktivitas pembelajaran dan pemanfaatan media, serta pedoman wawancara terstruktur yang bertujuan memperoleh informasi mengenai pengalaman, kendala, dan kebutuhan guru maupun peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengamati pendekatan yang digunakan guru, tingkat keterlibatan peserta didik, serta jenis media yang digunakan. Sementara itu, pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara kepada pihak guru dan

perwakilan peserta didik dengan tujuan meraih data terkait kebutuhan media pembelajaran interaktif serta harapan terhadap media yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Sugiyono (2019), wawancara diterapkan sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dari responden terkait masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dkk., 2014).

Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memusatkan perhatian pada data yang sesuai dengan tujuan penelitian, terutama data yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran interaktif. Setelah itu, tahap penyajian data dilakukan secara naratif untuk memberikan pemahaman yang sistematis mengenai hasil penelitian. Proses ini ditutup dengan penyimpulan hasil yang merujuk pada data-data yang telah diperoleh sebelumnya. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan memberikan gambaran mendalam tentang prasyarat pengembangan media interaktif dalam kurikulum Pendidikan Pancasila di jenjang SD.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian berhasil dikumpulkan melalui observasi langsung serta wawancara guna menangkap perspektif guru kelas V Gugus III Kecamatan Buleleng. Penelitian ini memfokuskan pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media, karakteristik siswa, kendala yang dihadapi guru, serta kebutuhan media pembelajaran digital. Ringkasan temuan penelitian disajikan dalam Tabel 1.

Table 1. Hasil Observasi dan Wawancara

Aspek	Temuan Observasi	Hasil Observasi
Metode Pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi metode konvensional, aktivitas siswa kurang variatif, dan pembelajaran berpusat pada guru.	Guru menyatakan metode konvensional masih digunakan karena keterbatasan waktu dan belum terbiasa menggunakan media interaktif.
Media Pembelajaran	Media terbatas pada buku teks, LKPD cetak, dan <i>PowerPoint</i> sederhana, belum terdapat media	Guru mengakui penggunaan media digital belum optimal karena keterbatasan keterampilan teknologi dan ketersediaan media.

	pembelajaran interaktif yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.	
Pemahaman Materi	Siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dan kurangnya visualisasi menyebabkan pemahaman terbatas.	Guru mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika disampaikan melalui tampilan visual dan interaktif.
Kendala Pembelajaran	Media kurang variatif dan keterbatasan waktu.	Guru menghadapi kendala dalam menemukan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
Kebutuhan Media	Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual.	Guru membutuhkan media interaktif yang menarik, mudah digunakan, serta dapat membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari.
Media Bermuatan Nilai Kearifan Lokal Bali	Nilai-nilai kearifan lokal Bali belum tampak dalam media maupun proses pembelajaran.	Guru menyatakan perlunya media pembelajaran yang bermuatan <i>Tri Kaya Parisudha</i> agar siswa mampu berpikir, berkata, dan berperilaku sesuai nilai moral dalam aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan Tabel 1, hasil dari observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum optimal. Siswa terlihat kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang lama tanpa adanya variasi media. Antusiasme siswa meningkat ketika guru menggunakan media visual, namun hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Kurangnya visualisasi dan interaksi dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa. Guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan keterampilan teknologi serta minimnya ketersediaan media interaktif menjadi kendala utama dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menggambarkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran belum maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran juga masih terbatas dan belum sepenuhnya mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif. Keadaan tersebut berpengaruh pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan perspektif Jean Piaget (1970) mengenai konstruktivisme, siswa sejatinya membentuk pemahaman mereka melalui partisipasi aktif dan hubungan timbal balik dengan situasi sekitar. Atas dasar tersebut, integrasi media pembelajaran yang relevan mampu mengakomodasi proses kognitif peserta didik agar lebih efisien dalam mencerna materi. Mayer (2009) menjelaskan bahwa kombinasi elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, Temuan ini didukung oleh kajian Sawitri dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan menjadi jawaban tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran juga dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap siswa dan retensi anak-anak dalam memahami berbagai materi yang diajarkan (Trimansyah, 2021).

Selain itu, hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal Bali, terutama *Tri Kaya Parisudha*, masih belum diterapkan dalam media maupun proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, penerapan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik yang lebih kontekstual. Mahartini (2025) menyatakan bahwa *Tri Kaya Parisudha* merupakan konsep dalam ajaran Hindu Bali yang mengajarkan pentingnya berpikir, berkata, dan berbuat baik. Sejalan dengan itu, Yasa (2024) mengungkapkan bahwa nilai *Tri Kaya Parisudha* yang mencakup berpikir, berkata, dan berperilaku baik dapat menjadi landasan penting dalam penguatan pendidikan karakter serta meningkatkan kesadaran moral peserta didik. Namun, hasil observasi juga menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran masih terbatas sehingga penggunaan media interaktif belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya praktis dioperasikan oleh guru, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal. Dalam penelitian ini, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *PowerPoint* interaktif yang dilengkapi fitur animasi, hyperlink, dan kuis interaktif

sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, serta mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V dengan kondisi penggunaan media pembelajaran di Gugus III Kecamatan Buleleng yang masih didominasi oleh media konvensional dan kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik menjadi rendah, serta pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari belum berjalan secara optimal. Hasil penelitian ini juga mempertegas bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi kebutuhan utama dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Di samping itu, pengintegrasian nilai kearifan lokal Bali khususnya *Tri Kaya Parisudha* memberikan makna yang lebih mendalam dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bukan hanya menitikberatkan pada penguasaan intelektual, melainkan juga pada pembinaan moral dan kepribadian siswa secara holistik melalui pembiasaan berpikir, berkata, dan berperilaku baik.

REFERENSI

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Apriliani, M. A., Nurhasanah, N., & Maksum, A. (2022). Hubungan efikasi diri dengan hasil belajar PPKn kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21831>
- Bate'e, V. H., & Wahana, P. (2025). Pembelajaran pendidikan Pancasila dalam menanamkan nilai dan norma kesusilaan bagi peserta didik kelas V-B SD Negeri Nglempung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24448>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dewi, L. C., Yudaparmita, G. N. A., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 11(1), 76–86. [Baru+Art+Storyline+ardiawan_removed.pdf](#)
- Gesmi, I., & Hendri, Y. (2018). *Buku ajar pendidikan Pancasila*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1(1),

- 291–299. <https://www.academia.edu/download/93877464/85.pdf>
- Mahartini, K. T. (2025). Analisis kepraktisan buku cerita anak bermuatan Tri Kaya Parisudha dalam peningkatan literasi IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 15–25. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4738>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., & Putri, S. M. (2025). Peran pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22139>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.
- Prastowo, A. (2020). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Kencana.
- Sari, P. E., Suparya, K., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengembangan LKPD berdiferensiasi berbasis berkebhinekaan global pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 4(2), 92–100. [4.+PUTU+92-100.pdf](#)
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102. <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trimansyah, T. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27. <https://www.ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/311>
- Yasa, K. N. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis Tri Kaya Parisudha di SD Negeri 3 Madenan. *Widyalaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3). [501-Article Text-851-1-10-20241013.pdf](#)