

Multimedia as Innovation in Pancasila Education Learning: Perception of Junior High School Students

Multimedia sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Persepsi Siswa SMP

Pandu Rudy Widyatama*¹

¹Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Jl. Semolowaru No. 84 Kec. Sukolilo Surabaya Jawa Timur 60118, Indonesia, pandu.ruw@gmail.com

Received: 2025-02-28

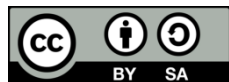
Rev. Req: 2025-03-01

Accepted: 2025-03-02

ABSTRACT: *The research is motivated by conventional learning methods in learning Pancasila Education in junior high schools, causing low student involvement. Along with the development of technology, multimedia is a solution to increase the effectiveness of learning. The research aims to explore students' perception of the use of multimedia in learning Pancasila Education at SMPN 16 Surabaya. The research method is qualitative with a descriptive approach. The sample consisted of 20 students in class 8B who were selected using convenience sampling. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the use of PowerPoint, learning videos, regional songs, and digital and printed LKPD increases student engagement and understanding. The Cognitive Theory of Multimedia Learning supports these findings, suggesting the combination of visual and audio elements improves student comprehension. However, the obstacle to digital LKPD internet access is still a challenge. In conclusion, multimedia increases the effectiveness of Pancasila Education learning. However, it is necessary to improve infrastructure and teacher training so that the use of multimedia is optimal and inclusive for students.*

Keywords: *Multimedia in Learning, Pancasila Education, Student Involvement.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Era globalisasi berkembang pesat, dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan sistem pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan bagi generasi muda. Pendidikan Pancasila, sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum nasional, memiliki peran

penting dalam membentuk karakter siswa agar memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai kebangsaan [1]. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP masih dilakukan secara konvensional dengan metode pembelajaran satu arah [2][3]. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya minat mereka untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Ketidakefektifan metode konvensional ini menjadi masalah utama dalam mencapai tujuan pembelajaran ideal Pendidikan Pancasila [4].

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara siswa memperoleh dan memproses informasi. Generasi saat ini, sering disebut sebagai generasi digital, terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone dalam kehidupan sehari-hari mereka [5][6]. Namun kesenjangan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih cukup besar. Banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap teoritis dan kurang menarik [7][8]. Akibatnya, siswa cenderung bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak rendahnya pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan efektivitas dan motivasi siswa. Penelitian [9] bahan ajar berbasis multimedia seperti LKPD meningkatkan kemandirian belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep Pancasila secara interaktif. Selain itu, penelitian [10] menyoroti pentingnya penggunaan media seperti PowerPoint dalam pembelajaran PPKn, yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajarnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital dapat mengubah metode pembelajaran yang sebelumnya pasif menjadi aktif dan partisipatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Namun, masih ada keterbatasan dalam penerapan teknologi pembelajaran di sekolah, seperti kurangnya fasilitas dan kesiapan guru mengadopsi metode digital. Kebutuhan mengeksplorasi bagaimana secara spesifik siswa SMP memandang efektivitas multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan hambatanannya diatasi dengan baik.

Di sisi lain, meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan dampak positif dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi persepsi siswa terhadap inovasi ini, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Sebagian besar penelitian yang lebih berfokus pada efektivitas penggunaan multimedia secara umum, tanpa menggali lebih dalam bagaimana siswa menanggapi pendekatan ini dan sejauh mana mereka merasa terbantu dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui media interaktif. Masih ada kesenjangan penelitian yang perlu diisi, memahami bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah teridentifikasi, diperlukan upaya konkret untuk mengintegrasikan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan multimedia yang menarik dan interaktif, seperti video pendidikan, simulasi digital, lembar kerja kreatif, dan presentasi berbasis teknologi, dapat membantu menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan kebutuhan belajar siswa saat ini [11][12]. Penggunaan multimedia yang tepat diharapkan meningkatkan keterlibatan siswa,

mengaktifkan partisipasi mereka dalam diskusi kelas, dan membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan [13][14].

Selain itu, dukungan guru sebagai fasilitator dalam penggunaan multimedia merupakan faktor penting yang dapat menentukan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi ini [15][16]. Guru perlu diberikan pelatihan dan wawasan tentang bagaimana mengembangkan dan memanfaatkan berbagai multimedia agar sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga inovasi dalam pembelajaran ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa tetapi juga meningkatkan kompetensi guru dalam mengadaptasi metode pengajaran yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan era yang semakin maju dan berkembang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP. Dengan memahami bagaimana siswa merespons inovasi tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang lebih adaptif, sehingga Pendidikan Pancasila dapat diajarkan dengan cara yang lebih menarik, bermakna, dan relevan bagi generasi muda penerus bangsa.

II. METODE

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam bagaimana siswa SMP merespons penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang terjadi di lapangan, terutama dalam konteks penerapan multimedia sebagai inovasi dari pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian berfokus pengalaman, persepsi, dan pemahaman siswa tentang efektivitas multimedia dalam membantu mereka untuk lebih memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang interaktif dan menarik serta menghibur serta mengetahui minat mereka untuk belajar [17].

Populasi penelitian ini adalah siswa SMP yang mengalami proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis multimedia. Sampel penelitian diambil menggunakan *teknik convenience sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan ketersediaan dan kemudahan akses bagi peneliti [18]. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas 8B SMPN 16 Surabaya, yang telah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media digital seperti PowerPoint, video edukasi, dan Lembar Kerja Siswa (LKPD). Teknik pengumpulan data yang melibatkan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara ini dilakukan menggali pemahaman dan pengalaman siswa yang terkait penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung bagaimana multimedia diterapkan di kelas dan bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang disampaikan. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan alat pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan modul pengajaran yang digunakan guru dalam mengintegrasikan multimedia ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat tahapan utama, antara lain reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan

verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyortir dan menyederhanakan data wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga hanya informasi relevan yang dianalisis lebih lanjut. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif menggambarkan temuan penelitian secara sistematis, termasuk pola interaksi siswa dengan multimedia. Kesimpulan ditarik dengan mengidentifikasi pola yang muncul dari data yang telah dianalisis. Tahap terakhir adalah verifikasi, yaitu membandingkan dan mengkonfirmasi temuan dengan data lain untuk memastikan keakuratan dan konsistensi hasil penelitian sehingga menjadi penelitian relevan.

Untuk memastikan validitas data, penelitian menerapkan berbagai teknik, seperti triangulasi sumber, triangulasi, dan *member checking* [19][20]. Untuk triangulasi sumber, dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi alat pembelajaran untuk melihat konsistensi informasi. Teknik triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil berbagai metode pengumpulan data untuk memastikan validitas temuan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan *member checking*, di mana peserta diberikan kesempatan untuk meninjau hasil wawancara atau analisis pendahuluan memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman mereka. Dengan menerapkan teknik-teknik tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang kredibel dan dapat diandalkan dengan hasil data untuk dijadikan acuan di masa depan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana siswa kelas 8B SMPN 16 Surabaya merespon penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang implementasi pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa guru menggunakan berbagai multimedia, seperti PowerPoint, video pembelajaran, video lagu rakyat kota Surabaya, gambar cetak larangan membuang sampah sembarangan, serta LKPD individu digital berbasis Google Form dan LKPD kelompok berbasis cetak. PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran menampilkan kombinasi teks, gambar, dan animasi membuat materi lebih menarik bagi siswa. Teknologi berupa multimedia yang diterapkan juga dikenal masyarakat oleh siswa. Selain itu, guru juga menampilkan video pembelajaran yang berisi ilustrasi konsep dan praktik Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, membantu siswa memahami nilai-nilai tersebut secara lebih konkret dan relevan dengan kehidupan mereka seperti ditunjukkan pada gambar 1. bawah.



Gambar 1. Guru menunjukkan video seseorang membuang sampah sembarangan

Dalam pembelajaran, guru menggunakan video lagu kota Surabaya untuk menghubungkan materi dengan konteks budaya lokal, yang bertujuan membuat siswa lebih memahami nilai-nilai persatuan dan kerja sama yang terkandung dalam lagu-lagu khas daerah seperti yang ditunjukkan pada gambar 2. di bawah. Selain itu, gambar cetak larangan membuang sampah sembarangan digunakan sebagai media mengajarkan kesadaran lingkungan dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari implementasi nilai-nilai Pancasila gambar 3. berikut.



Gambar 2. Guru memainkan lagu Rek Ayo Rek dari Surabaya; Gambar 3. Guru menunjukkan gambar dilarang membuang sampah sembarangan.

Selain penggunaan media digital, pembelajaran juga dilengkapi dengan LKPD digital individu berbasis Google Form seperti yang ditunjukkan gambar 4. di bawah ini, yang memungkinkan siswa mengakses dan mengerjakan tugas secara mandiri dengan memindai kode batang yang ditampilkan di layar. Sementara itu, LKPD kelompok berbasis cetak digunakan dalam kegiatan diskusi dan presentasi gambar 5. di bawah ini, yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama antar siswa. Di akhir sesi pembelajaran, siswa mengisi lembar refleksi untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Guru mengarahkan siswa untuk memindai kode batang LKPD digital; Gambar 5. Guru yang memberikan LKPD cetak kepada siswanya.

Hasil wawancara dengan mahasiswa menunjukkan sebagian besar dari mereka merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan multimedia dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka menyatakan bahwa penggunaan PowerPoint dan video pembelajaran

memudahkan mereka untuk memahami materi karena ada ilustrasi visual yang mendukung pemahaman. Beberapa mahasiswa juga menyatakan bahwa video lagu daerah Kota Surabaya yang dimainkan juga menarik karena mereka dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan budaya yang mereka kenal. Namun, beberapa mahasiswa mengalami kendala dalam mengakses LKPD digital perorangan berbasis Google Form, terutama karena koneksi internet yang tidak stabil. Di sisi lain, mereka merasa lebih nyaman mengerjakan kelompok berbasis cetak LKPD karena mereka dapat berdiskusi dan memahami materi dengan teman-teman mereka. Kelompok LKPD mendorong siswa untuk saling menghormati dan peduli sekaligus memperkuat cinta tanah air untuk diri mereka sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berdampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. PowerPoint yang digunakan dalam penelitian ini berisi kombinasi teks, gambar, dan animasi membantu siswa memahami materi dengan jelas, sesuai prinsip modalitas dalam Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikembangkan oleh Mayer [21]. Selain PowerPoint, video pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang mereka pelajari [22][23]. Teori Mayer menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik dibandingkan hanya menggunakan teks atau kuliah lisan [24][25]. Dalam penelitian ini, video pembelajaran membantu siswa melihat langsung bagaimana implementasi nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam kehidupan nyata, sehingga mereka mudah memahami konsep yang diajarkan guru.

Penggunaan video lagu Kota Surabaya, *Rek Ayo Rek*, dalam pembelajaran menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami nilai-nilai kebangsaan dengan cara yang lebih relevan. Hal ini sejalan dengan konsep pengajaran berlabuh yang dikemukakan Bransford, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika dikaitkan dengan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan siswa [26][27]. Lagu *Rek Ayo Rek* mengandung pesan-pesan moral dan sosial yang berkaitan dengan rasa persatuan dan kebersamaan, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat relevan dan memperkuat pemahaman siswa tentang nilai-nilai tersebut. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa LKPD digital individu berbasis Google Form lebih disukai oleh sebagian mahasiswa karena fleksibilitasnya dalam mengakses dan mengerjakan tugas secara mandiri. Namun, kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil menjadi tantangan dalam implementasinya. Di sisi lain, LKPD kelompok berbasis cetak memberikan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, yang mendukung prinsip pembelajaran berbasis diskusi. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang melibatkan kerja kelompok dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui interaksi sosial dan diskusi reflektif [28][29]

Penggunaan gambar cetak yang berisi larangan membuang sampah sembarangan sebagai media pembelajaran mendukung konsep pembelajaran berbasis contoh kehidupan nyata. Bransford menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa, karena mereka dapat melihat langsung relevansi konsep yang dipelajari

dengan kehidupan mereka [30]. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan gambar larangan membuang sampah sembarangan membantu mahasiswa memahami penerapan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan sekitar dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan nyata untuk menjadi warga negara yang baik.

Hasil refleksi siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar menggunakan multimedia, meskipun ada beberapa yang masih lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan guru perlu menerapkan diferensiasi pembelajaran, yaitu menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda di antara siswanya. Perbedaan dalam proses pembelajaran ini sejalan dengan prinsip bahwa tidak semua siswa memiliki cara belajar yang sama, sehingga kebutuhan akan variasi dalam pendekatan pembelajaran sangat diperlukan untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memahami materi dengan baik. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Namun, ada beberapa tantangan dalam implementasi, seperti kesiapan teknologi dan preferensi belajar siswa yang beragam, yang harus diperhatikan pendidik agar penggunaan multimedia dioptimalkan untuk mencapai hasil belajar siswa yang maksimal dan pendidik melekat eksistensi tentang keberadaan teknologi.

IV. KESIMPULAN

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 16 Surabaya berdampak positif terhadap keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Integrasi berbagai media seperti PowerPoint, video pembelajaran, video lagu daerah kota Surabaya, gambar cetak larangan membuang sampah sembarangan, serta LKPD individu digital berbasis Google Form dan LKPD kelompok berbasis cetak telah membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan interaktif. Penggunaan slide PowerPoint dan video pembelajaran mendukung Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia bahwa kombinasi elemen visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, penggunaan video lagu daerah menunjukkan bahwa pembelajaran yang terkait dengan konteks budaya lokal dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata, yang didukung *teori anchored instruction*. Namun, masih terdapat beberapa tantangan dalam penerapan multimedia, seperti kendala akses internet dalam penggunaan LKPD digital dan preferensi siswa yang berbeda untuk metode pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan infrastruktur sekolah dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga pemanfaatan multimedia berjalan lebih efektif dan inklusif bagi seluruh siswa. Sehingga inovasi dalam pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(5), 171-175. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- [2] Baehaqi, M. L., & Andriyani, D. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Konstruktivisme Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Paguyangan. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 5(02), 348-363. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.943>
- [3] Ritonga, N., & Saleh, S. (2024). Penerapan hidden curriculum untuk meningkatkan nilai-nilai toleransi dan kerjasama pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah menengah pertama. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 661-669. <http://dx.doi.org/10.29210/1202424414>
- [4] Purnama, Y. E., & Fauzi, M. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XB di SMAN 6 Madiun pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 3, No. 3, hlm. 730-737). <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5997>
- [5] Jones, C. (2011). Students, the net generation, and digital natives: Accounting for educational change. Dalam *Deconstructing digital natives* (hlm. 30-46). Routledge. <http://www.routledge.com/books/details/9780415889964/>
- [6] Putra, R. K. T., Saputro, F. R., Hakim, L., Ramadhan, Y., & Fuadin, A. (2023). Fenomena ChatGPT: Peningkatan civic skill digital native generation. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 140-147. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/744>
- [7] Andarwati, N., & Pujilestari, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(4), 844-851. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n4.p844-851>
- [8] Widyatama, P. R., Uyun, Q., Risky, E. A., Ngene, P. K., Lestari, A. W. D., Jannah, A. N., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1305–1322. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1023>
- [9] Angraeni, D., Lestari, R. Y., & Legiani, W. H. (2022). Proses Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kurikulum 2013 Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Studi Deskriptif di Kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 455-465. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2518>
- [10] Aini, T., Nindya, A., Sumaryati. (2022). Penerapan Pembelajaran PPKn Menggunakan Power Point di SMP Muhammadiyah Pleret. Dalam *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD* (Vol. 3, No. 1, hlm. 86-91). <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10893>
- [11] Ilham, M., Sari, D. D., Sundana, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- [12] Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- [13] Jatiyasa, I. W., Dahlan, T., Iskandar, A., Mertayasa, I. K., Kurdi, M. S., & Kurdi, M. S. (2024). *Guru Membangun Kelas Aktif dan Inspiratif*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- [14] Miranda, M., Amus, S., & Purwaningsih, C. (2024). Increasing Student Activeness and Interest in Learning Through the Application of Interactive Media in Learning Pancasila Education in Class IX Literacy at SMP Negeri 1 Palu. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 1277-1286. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v4i1.4978>
- [15] Sugiharto, F. B., Rozhana, K. M., & Iten, F. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 99-110. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.5628>
- [16] Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252-275. <https://doi.org/10.59404/ijce.v4i3.190>
- [17] Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- [18] Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American journal of theoretical and applied statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- [19] Zamili, M. (2015). Menghindar dari bias: Praktik triangulasi dan kesahihan riset kualitatif. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 9(2), 283-304. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v9i2.97>
- [20] Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>
- [21] Laksana, D. N. L. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis budaya lokal masyarakat Flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/549>
- [22] Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- [23] Febriari, E. E. (2023). *Penggunaan media pembelajaran Power Point dan video dalam meningkatkan pemahaman siswa Kelas X IPS pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Ngoro Kabupaten Mojokerto* (Disertasi Doktor, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/49283/>
- [24] Mulia, H. R. (2019). Pembelajaran berbasis multimedia: upaya memahami keberagaman gaya belajar anak. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(02), 144-154. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i2.857>
- [25] Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [26] Ariyanto, L. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Berjangkar (Anchored Instruction) Materi Luas Kubus dan Balok Kelas VIII. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/aks.v2i2/Septembe.39>

- [27] Sukestiyarno, Y. L. (2013). Pembelajaran Matematika Kelas V Dengan Model Berjangkar Dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal of Primary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jpe.v2i1.1251>
- [28] Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72-84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- [29] Novitasari, L., Listyaningsih, L., & Estuningsih, K. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI 9 SMA Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 292-306. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9304>
- [30] Rahayu, I. M., & Fathiyah, K. N. (2023). Peran Transfer dalam Pembelajaran pada Pembelajaran Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1828-1835. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>