PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NORMA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V

Siti Munawaroh[1],Rakhmawati Mulyani[2],Susilo Tri Widodo[3],
Estherina Ratih Isnawang Wulan[4]
[1,2,3,4] PGSD FIPP UNNES
[1]smunawaroh56789@stundents.unnes.ac.id,[2]rakhmawatimulyani@students.unnes.ac.id, [3]susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id, [4]rinaratih83@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the application of an interactive learning model to improve elementary school students' understanding of norms in everyday life. The background of this study is based on students' low understanding of various types of norms and their application in social contexts, both at school and at home. This study uses a qualitative method with a case study type, focusing on the learning process in one class as a single research context. Data were collected through in-depth observations during learning, interviews with students, and documentation of student activities and work results. The results show that the application of an interactive learning model can provide a more meaningful learning experience for students, marked by an increase in their ability to recognize types of norms, explain the function of norms, and apply them in everyday situations. In addition, students appeared more active, enthusiastic, and able to work together during the learning process. These findings confirm that an interactive learning model can be an alternative, effective learning strategy in strengthening elementary school students' understanding of norms.

Keywords: interactive learning, understanding norms, qualitative methods, case studies, elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman norma dalam kehidupan sehari-hari pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap berbagai jenis norma serta penerapannya dalam konteks sosial baik di lingkungan sekolah maupun rumah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe studi kasus, dengan fokus pada proses pelaksanaan pembelajaran di satu kelas sebagai konteks tunggal penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi mendalam selama pembelajaran, wawancara dengan siswa, serta dokumentasi aktivitas dan hasil kerja siswa.Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif mampu

memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, ditandai dengan meningkatnya kemampuan mereka dalam mengenali jenis-jenis norma,

menjelaskan fungsi norma, serta menerapkannya dalam situasi sehari-hari. Selain itu, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman norma pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, pemahaman norma, metode kualitatif, studi kasus, siswa sekolah dasar.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai sosial yang menjadi bekal penting bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan siswa. Pendidikan yang baik mampu mengantarkan siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki (Niswah et al., 2023). Kurikulum memegang peran penting dalam keberhasilan proses pendidikan, karena kurikulum yang dirancang dengan baik dan tepat akan mengarahkan pelaksanaan pendidikan menuju tujuan yang ingin dicapai (Julaeha et al., 2021).

Sejalan dengan itu, Indarta et al. (2022) menegaskan bahwa kurikulum merupakan elemen utama yang memastikan metode pembelajaran yang digunakan dapat berjalan secara efektif dan selaras dengan tujuan pembelajaran.Salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter adalah pemahaman terhadap norma. Norma adalah seperangkat aturan yang berperan sebagai acuan perilaku bagi setiap individu dalam kehidupan social Azizah (2020). Norma berfungsi sebagai pedoman perilaku yang membantu siswa membedakan tindakan yang sesuai dan tidak sesuai dalam lingkungan sosial. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang belum mampu memahami dan menerapkan norma dengan baik, terutama dalam situasi yang membutuhkan keputusan cepat

atau interaksi dengan teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran PKn di SD merupakan upaya yang dilakukan untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai, hak, dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga setiap tindakan yang dilakukan siswa dapat sejalan dengan tujuan serta cita-cita bangsa (Ayumi et al.,2025). Melalui pembelajaran ini, peserta didik dibimbing untuk memahami peran mereka dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sekaligus membentuk karakter yang mencerminkan sikap tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya. Tujuan dari pembelajaran PKn adalah mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi diri sehingga mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Melalui proses ini, siswa diharapkan mampu memahami serta menghargai hak dan kewajiban setiap individu, menyadari keberagaman yang ada dalam kehidupan berbangsa, dan pada akhirnya dapat berperan serta secara positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai figur teladan dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa melalui sikap, cara berkomunikasi, dan interaksi sehari-hari (Buan, 2021). Pendidikan karakter yang optimal harus dilaksanakan secara menyeluruh dan berkelanjutan, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai institusi pendidikan, sekolah memegang tanggung jawab besar untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya unggul dalam akademik, tetapi juga memiliki kepribadian serta moral yang baik. Namun, pada praktiknya, pembelajaran PKn khususnya pada materi norma di kehidupan sehari-hari masih cenderung bersifat teoritis dan belum sepenuhnya menekankan penerapan nilai dalam konteks nyata (Anggraeni et al., 2021).Penelitian sebelumnya Fitriana et al. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran PKn dengan mengintegrasikan nilai dan norma dapat memperkuat proses

internalisasi karakter pada siswa di sekolah dasar. Selain itu, Putri et al. (2021) juga menemukan bahwa perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran PKn di SD yang melibatkan komitmen guru dan kerja sama dengan orang tua memberikan pengaruh besar terhadap pembentukan karakter siswa.

Pembelajaran interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan norma secara langsung, sehingga pemahaman tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga muncul melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan norma dalam kehidupan Media pembelajaran interaktif mampu mendukung jalannya proses belajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif serta efisien. Media sendiri merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima, sehingga penerima dapat menangkap dan memahami pesan tersebut dengan lebih baik (Afifah et al.,2022). Media pembelajaran interaktif hadir sebagai salah satu solusi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma.

Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka dapat mengamati, mencoba, dan berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mencakup media digital dan media konkret. Media digital meliputi penggunaan PPT, kuis interaktif, serta penayangan video yang membantu menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, media konkret yang digunakan antara lain kartu norma dan kantong norma, yang memungkinkan siswa belajar secara langsung melalui aktivitas praktik. Kombinasi kedua jenis media tersebut membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe studi kasus. Menurut Hasan et al. (2025),

pendekatan penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu gejala atau fenomena sosial melalui analisis data yang bersifat non-angka.Melalui penelitian, seseorang dapat memahami suatu fenomena (need to know), memandu pelaksanaan tugas (need to do), serta membantu dalam membuat keputusan yang tepat (need to choose) (Murthy & Page, 2023; Sugiyono, 2021).

Penelitian ini dilakukan SD Negeri Mangkangkulon 01, Kecamatan Tugu, Kota Semarang, Jawa Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan November. Penelitian dilaksanakan pada lingkungan sekolah dasar dengan kondisi nyata yang melibatkan siswa kelas V sebagai subjek utama. Pemilihan subjek dilakukan secara cermat oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik siswa terhadap tujuan penelitian sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan situasi pembelajaran dengan tepat. Keterlibatan guru dan siswa dalam proses penelitian menjadi bagian penting untuk memperoleh informasi

yang akurat, mendalam, dan relevan, mengingat interaksi langsung dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran nyata mengenai kondisi kelas, respons siswa, serta efektivitas media atau strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, konteks penelitian ini memberikan landasan yang jelas mengenai lingkungan, waktu, dan subjek penelitian yang mendukung tercapainya hasil penelitian secara optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi langsung selama dua kali pertemuan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru kelas V dan beberapa peserta didik, serta analisis dokumen berupa modul ajar, LKPD, dan hasil pekerjaan siswa. Penerapan model *Discovery Learning* pada pertemuan pertama dan *Problem Based Learning* (PBL) pada pertemuan kedua memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan proses dan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi "Penerapan Norma dalam Kehidupan Sehari-hari" di SD Negeri Mangkang Kulon 01. Temuan penelitian menunjukkan adanya

perubahan perilaku belajar siswa yang cukup signifikan dibandingkan kondisi awal sebelum penerapan model pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran, sebagian besar peserta didik menunjukkan keterbatasan dalam memahami konsep norma. Hal ini tampak dari respon siswa yang masih bersifat umum, ragu-ragu saat menjawab pertanyaan, serta kesulitan dalam membedakan jenis norma, seperti norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, dan norma hukum. Siswa cenderung memberikan jawaban yang bersifat hafalan tanpa mampu menjelaskan makna dan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa masih berada pada tingkat permukaan (superficial understanding).

Setelah penerapan model *Discovery Learning*, tampak adanya perubahan positif dalam cara siswa memahami materi. Melalui kegiatan mengamati video, mengidentifikasi contoh perilaku, serta diskusi kelompok kecil, siswa mulai mampu menemukan sendiri konsep norma. Mereka aktif menyampaikan hasil pengamatannya dan mulai berani memberikan pendapat. Beberapa siswa sudah mampu mengaitkan materi dengan pengalaman langsung, seperti sikap tertib saat upacara bendera, antri di kantin, dan sopan saat berbicara kepada guru dan orang tua. Proses ini menunjukkan terjadinya pergeseran dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran yang lebih eksploratif dan bermakna.

Pada pertemuan kedua yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), perubahan yang lebih signifikan terlihat. Siswa dihadapkan pada permasalahan kontekstual melalui aktivitas “Kantong Norma”, yang berisi berbagai kasus pelanggaran norma dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya diminta menyebutkan jenis norma, tetapi juga menganalisis permasalahan, mencari penyebab terjadinya pelanggaran, serta merumuskan solusi yang tepat. Hasilnya, sebagian besar siswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih berkembang, ditandai dengan argumentasi yang lebih logis dan sistematis dalam menjelaskan jawabannya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik

dan termotivasi dengan pembelajaran yang menggunakan media dan model interaktif. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk masalah nyata dan kegiatan permainan edukatif. Guru kelas juga mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan hampir di seluruh siswa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Selain perubahan pada aspek kognitif, hasil penelitian juga menunjukkan adanya perubahan pada aspek afektif dan sosial siswa. Siswa menjadi lebih terbiasa bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai pendapat teman, dan mampu menyampaikan ide dengan bahasa yang lebih sopan. Nilai-nilai norma mulai terlihat dalam perilaku nyata siswa selama proses pembelajaran, seperti sikap saling menghormati, kedisiplinan mengikuti aturan kelas, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* secara berurutan mampu memperkuat pemahaman konsep norma, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta membentuk sikap sosial dan karakter siswa secara lebih positif. Kombinasi kedua model pembelajaran ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa kelas tinggi sekolah dasar.

Pembahasan

Dari hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi ketika mereka terlibat langsung menggunakan media pembelajaran interaktif. Aktivitas belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi beralih pada keterlibatan siswa melalui pengamatan video, diskusi kelompok, permainan edukatif, serta simulasi situasi nyata. Media interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara visual, auditorial, dan kinestetik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Sejalan dengan temuan tersebut, dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat dikaji lebih

mendalam melalui tiga aspek utama yaitu:

1. Media Interaktif Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa

   Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum penerapan media interaktif, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan jenis-jenis norma dan cenderung menafsirkan materi sebatas hafalan. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Andari, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran PKn tanpa dukungan media interaktif cenderung membuat siswa pasif dan hanya mengandalkan ingatan jangka pendek.

   Setelah pembelajaran dilaksanakan dengan dukungan media interaktif seperti video animasi, simulasi kasus, kartu ilustrasi norma, dan permainan edukatif, pemahaman siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan. Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian (Hidayat et al., 2025) yang menjelaskan bahwa media digital interaktif efektif dalam menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar.

   Media interaktif juga berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret siswa. Melalui tayangan visual dan situasi simulatif, siswa dapat melihat secara langsung penerapan norma dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan temuan (Ariani et al., 2025) yang menegaskan bahwa multimedia interaktif mampu memperkuat pemahaman dan retensi konsep Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar.

   Dengan demikian, penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga membantu siswa membangun struktur pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual.

2. Media Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu strategi efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan memanfaatkan media berbasis digital, multimedia, atau augmented reality, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif terlibat melalui simulasi, kuis, refleksi, dan tugas problem solving yang mendorong mereka menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis web atau augmented reality dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional (Nuriman & Handayani, 2025). Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya menyediakan konteks belajar yang relevan dan kontekstual, sehingga siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran norma sosial, misalnya, media interaktif memungkinkan siswa menganalisis situasi nyata, menilai apakah tindakan sesuai norma, serta memahami konsekuensi dari keputusan yang diambil. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Media Interaktif sebagai Sarana Penguatan Pendidikan Karakter

Selain berperan dalam aspek kognitif, media interaktif juga berfungsi sebagai sarana penting dalam penguatan pendidikan karakter. Melalui representasi nilai, simulasi situasi kehidupan nyata, dan aktivitas refleksi atau diskusi, siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kepedulian sosial, dan toleransi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis pendidikan karakter efektif memperkuat profil pelajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pengembangan karakter secara holistik di sekolah dasar (Hidayah et al., 2021).

Media interaktif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman, bukan hanya melalui

teori, sehingga nilai-nilai karakter lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penerapan materi norma sosial di kelas V, media interaktif dapat menghadirkan skenario kehidupan sehari-hari yang menantang siswa untuk mengambil keputusan yang sesuai norma dan mengevaluasi konsekuensi tindakannya. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami norma, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter positif, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media dan model pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas V sekolah dasar secara signifikan. Peningkatan tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial, ditandai dengan sikap kerja sama, kedisiplinan, serta saling menghargai. Penggunaan video, permainan edukatif, diskusi, dan pemecahan masalah kontekstual membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif layak dijadikan strategi efektif untuk memperkuat pemahaman norma sekaligus membentuk karakter siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–42.

Anggraeni, P. N., Dewi, D. A. ., & Furnamasari, Y. F. . (2021). Implementasi Pendidikan Nilai Moral dan Norma dalam Pembelajaran PKn di SD. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7908–7912.

Ayumi, N. G., Amanda, R. D., Putri, R. A., Surayanah, & Putri, M. A. (2025). Analisis perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran PKn pada materi norma-norma di kelas V SD Negeri Minggirsari. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2132–2143.

Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd. Nusantara, 2(1), 129-138.

Buan, Y. A. L. (2021). Guru dan pendidikan karakter: Sinergitas peran guru dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di era milenial. Penerbit Adab.

Fitriana, A., Eta Parera, M. M., & Tong, J. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 7(01), 121-128.

Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., ... & Hakim, A. R. (2025). Metode penelitian kualitatif.

Indarta, Y., Jalinus, N., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5 . 0. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(2), 3011–3024.

Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 02(1), 1–26.

Murthy, D.N.P., Page, N.W. (2023). Nature of Research. In: Education and Research for the Future. Springer, Cham.

Niswah, N., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2023). Pendidikan Karakter Peserta Didik Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Abstrak. PAKAR Pendidikan, 21(2), 179–190.

Putri, F. A. ., Dewi, D. A. ., & Furnamasari, Y. F. . (2021). Implementasi Pembelajaran PKn sebagai Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7362–7368.

Andari, N. W. P. (2025). *Multimedia Interaktif Berbasis Web Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar*.

Ariani, S. E., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2025). *Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning for PancasilaContent in Grade IV Elementary School Students*.

Hidayah, Y., Suyitno, S., & Ali, Y. F. (2021). A Study on Interactive–Based Learning Media to Strengthen the Profile of Pancasila Student in Elementary School. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, *6*(2), 283–291. https://doi.org/10.26618/jed.v6i2.5591

Hidayat, E., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). *Pengembangan*

Media Pembelajaran PPTInteraktifuntukMeningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKndi Sekolah Dasar.

Nuriman, I. K. S., & Handayani, R. D. (2025). Developing Augmented Reality-Based Interactive Learning Media to Improve Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy*, *9*(1), 2022. https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index