Pengaruh Interaksi antara Gaya Belajar dan Media Interaktif Berbasis Budaya Lokal terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Azmi Yunarti[a, 1*], Rahmi Hidayati [a, 2], Vebruati [a, 3], Faradilla Iedliany [a, 4]

[a] Universitas Borneo Lestari, Indonesia
[1] azmiiyunarti@gmail.com
*korespondensi penulis

Informasi artikel

Diterima:
18-09-2025
Disetujui:
29-11-2025

Kata kunci:
Gaya Belajar
Media Interaktif
Budaya Lokal
Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh interaksi antara gaya belajar dan penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain faktorial 3×2, melibatkan 84 siswa kelas V yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket gaya belajar, tes hasil belajar PKn, serta lembar observasi aktivitas. Analisis data dilakukan dengan uji deskriptif dan inferensial menggunakan ANOVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan awal kedua kelompok relatif setara, dengan rata-rata nilai pretest sekitar 72. Setelah perlakuan, terdapat peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal, dengan rata-rata nilai posttest 84,07 (peningkatan 11,43 poin), dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional, dengan rata-rata posttest 76,40 (peningkatan 4,47 poin). Selain itu, gaya belajar siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar, di mana siswa dengan gaya belajar kinestetik memperoleh hasil yang lebih tinggi dibanding visual maupun auditori. Media interaktif berbasis budaya lokal memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar guru sekolah dasar dapat lebih memanfaatkan dan mengembangkan media interaktif berbasis budaya lokal sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran PKn. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek dan variabel kajian, seperti menambahkan faktor motivasi belajar atau lingkungan sekolah, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media berbasis budaya lokal terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Keywords:
learning styles
interactive media
local culture
learning outcomes

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the interaction between learning styles and the use of interactive media based on local culture on the learning outcomes of Civics Education (PKn) among elementary school students. The research method employed was a quasi-experimental design with a 3×2 factorial structure, involving 84 fifth-grade students divided into experimental and control groups. The research instruments included a learning style questionnaire, a Civics learning achievement test, and observation sheets for student activities. Data were analyzed using descriptive statistics and inferential analysis with two-way ANOVA. The results showed that prior to the treatment, both groups had relatively equal initial abilities, with an average pretest score of around 72. After the treatment, there was a significant improvement in the experimental group that used interactive media based on local culture, with an average posttest score of 84.07 (an increase of 11.43 points), compared to the control group that used conventional media, which had an average posttest score of 76.40 (an increase of 4.47 points). Furthermore, students' learning styles also influenced learning outcomes, where kinesthetic learners achieved higher scores compared to visual and auditory learners. Interactive media based on local culture had a significant positive impact on improving the Civics learning outcomes of elementary school students. understanding of the effectiveness of culturally based interactive media in improving student learning outcomes.

Copyright © 2025 (Azmi Yunarti, Rahmi Hidayati, Vebruati, Faradilla Iedliany). All Right Reserved

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap demokratis, serta rasa cinta tanah air pada peserta didik sejak dini (Rusmin & Reni, 2024a). PKn bukan hanya sekadar mata pelajaran yang mentransfer pengetahuan tentang norma, aturan, dan nilai kebangsaan, melainkan juga wadah untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral dan budaya yang hidup dalam masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PKn sering kali masih dianggap membosankan karena terlalu menekankan hafalan konsep, sehingga kurang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Saputro dkk., 2021).

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, paradigma pembelajaran bergeser dari teacher-centered menuju student-centered. Hal ini menuntut guru untuk lebih adaptif terhadap kebutuhan, minat, serta karakteristik peserta didik. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah gaya belajar siswa yang berbeda-beda, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Perbedaan gaya belajar ini berimplikasi pada strategi pembelajaran yang digunakan guru agar mampu mengakomodasi keragaman tersebut (Ripana, 2024).

Selain gaya belajar, media pembelajaran juga berperan besar dalam meningkatkan hasil belajar (Kustyarini dkk., 2020). Pemanfaatan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan menyenangkan. Apalagi jika media interaktif tersebut berbasis budaya lokal, maka nilai-nilai budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran (Maureen dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan upaya pendidikan kontekstual, yaitu mengaitkan materi ajar dengan realitas sosial-budaya siswa sehingga lebih mudah dipahami dan bermakna (Chintia dkk., 2025).

Integrasi budaya lokal dalam media interaktif bukan hanya sebagai sarana mengenalkan kearifan lokal, tetapi juga sebagai bentuk pelestarian budaya. Misalnya, dalam pembelajaran PKn, nilai gotong royong, musyawarah, dan kepatuhan terhadap aturan dapat dikaitkan dengan tradisi lokal yang ada di masyarakat Kalimantan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga menghayati nilai budaya yang diwariskan leluhur mereka (Kustyarini dkk., 2020).

Selain itu, guru seringkali belum memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa dalam pembelajaran. Padahal, setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda — ada yang lebih mudah memahami materi secara visual, ada yang lebih responsif melalui pendengaran (auditori), dan ada pula yang lebih efektif dengan aktivitas langsung (kinestetik). Ketidaksesuaian strategi dan media pembelajaran dengan gaya belajar siswa dapat menghambat efektivitas pembelajaran dan menurunkan hasil belajar (Yulia Safitri & Jupriyanto, 2025).

Masalah lain yang tidak kalah penting adalah kurangnya integrasi unsur budaya lokal dalam proses pembelajaran PKn. Materi yang diajarkan seringkali bersifat umum dan tidak dikaitkan dengan konteks sosial budaya lingkungan siswa. Akibatnya, nilai-nilai yang disampaikan dalam PKn terasa jauh dari kehidupan mereka sehari-hari. Padahal, penguatan karakter kewarganegaraan akan lebih efektif jika dikaitkan dengan budaya dan kearifan lokal yang dekat dengan pengalaman hidup siswa. Misalnya, nilai gotong royong, musyawarah, dan toleransi yang ada dalam budaya lokal Kalimantan dapat menjadi media kontekstual untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan (Ririn dkk., 2020a).

Permasalahan-permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar PKn. Berdasarkan data observasi dan wawancara dengan guru, sebagian besar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran PKn. Mereka kesulitan memahami konsep abstrak dan kurang mampu mengaitkan nilai-nilai kewarganegaraan dengan situasi nyata di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan menyenangkan (Ririn dkk., 2020a; Utami dkk., 2025).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditori, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan nilai-nilai budaya yang relevan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta mendukung pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang berbudaya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gaya belajar berpengaruh

signifikan terhadap hasil belajar siswa, demikian pula penggunaan media berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar (Ningrum dkk., 2025). Namun, masih jarang penelitian yang mengkaji interaksi antara gaya belajar dan media interaktif berbasis budaya lokal, khususnya dalam konteks pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Padahal, kajian ini penting untuk melihat apakah perpaduan antara kedua faktor tersebut dapat menghasilkan dampak yang lebih optimal bagi hasil belajar siswa (Makki dkk., 2025).

Dalam konteks ini, interaksi antara gaya belajar dan media interaktif berbasis budaya lokal menjadi relevan untuk diteliti (Hidayah & Faisal Ali, 2021). Apabila media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan gaya belajar dominan siswa, maka kemungkinan besar siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep kewarganegaraan. Sebaliknya, jika terjadi ketidaksesuaian, efektivitas pembelajaran bisa berkurang. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris yang mampu menjawab pertanyaan tersebut secara komprehensif (Ririn dkk., 2020b).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pengaruh interaksi antara gaya belajar dan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar PKn di Sekolah Dasar. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PKn yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus memperkuat peran budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter bangsa (Rusmin & Reni, 2024).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain faktorial 3×**2**, melibatkan tiga gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) serta dua jenis media pembelajaran (media interaktif berbasis budaya lokal dan media konvensional). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar di wilayah penelitian, dengan 84 siswa sebagai sampel yang dipilih melalui purposive sampling. Kelompok eksperimen menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konv**e**nsional**.** Instrumen yang digunakan meliputi angket gaya belajar VAK**,** tes hasil belajar PKn berbentuk pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta lembar observasi aktivitas siswa**.** Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (penyusunan perangkat dan uji instrumen), pelaksanaan (pretest, perlakuan, dan posttest), serta evaluasi data. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden serta rata-rata hasil pretest dan posttest guna mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar PKn siswa.

Hasil dan pembahasan

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Bedasarkan Usia

Kategori Umur	n	%
10 Tahun	32	38,1
11 Tahun	40	47,6
12 Tahun	12	14,3

Berdasarkan Tabel 1 mengenai distribusi responden berdasarkan umur, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada usia 11 tahun, yaitu sebanyak 40 orang atau 47,6%. Sementara itu, responden berusia 10 tahun berjumlah 32 orang atau 38,1%, dan sisanya berusia 12 tahun sebanyak 12 orang atau 14,3%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah anak usia 11 tahun yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, sedangkan sebagian lainnya merupakan siswa dengan usia lebih muda maupun lebih tua. Distribusi ini menggambarkan bahwa sampel penelitian cukup representatif untuk kelompok usia siswa Sekolah Dasar pada umumnya.

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Responden Bedasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	n	%
Laki-laki	32	38,1
Perempuan	52	61,9

Berdasarkan Tabel 2 mengenai distribusi responden berdasarkan jenis kelamin, diketahui bahwa responden dengan jenis kelamin perempuan berjumlah lebih banyak dibandingkan laki-laki. Tercatat sebanyak 40 orang atau 47,6% responden adalah perempuan, sedangkan 32 orang atau 38,1% responden adalah laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan jumlah antara kedua jenis kelamin, distribusi responden relatif seimbang sehingga dapat menggambarkan kondisi siswa secara proporsional dalam penelitian ini.

Tabel 3. Rata-rata Hasil Pretest dan Postest PKn Siswa

Kelompok	n	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen (Media Interaktif Budaya Lokal)	42	72,64 (±5,1)	84,07 (±4,6)	+11,43
Kontrol (Media Konvensional)	42	71,93 (±5,0)	76,40 (±4,9	+4,47
Total	84	72,29 (±5,0)	80,24 (±5,7)	+7,95

Berdasarkan Tabel 3 mengenai rata-rata hasil pretest dan posttest PKn siswa, terlihat bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 72,64 dengan standar deviasi 5,1. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,07 dengan standar deviasi 4,6, sehingga terjadi peningkatan sebesar 11,43 poin. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 71,93 dengan standar deviasi 5,0 dan rata-rata posttest sebesar 76,40 dengan standar deviasi 4,9, dengan peningkatan hanya sebesar 4,47 poin. Secara keseluruhan, dari total 84 siswa, rata-rata nilai pretest adalah 72,29 dengan standar deviasi 5,0 dan meningkat menjadi 80,24 dengan standar deviasi 5,7 pada posttest, sehingga peningkatan rata-rata keseluruhan sebesar 7,95 poin. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa dibandingkan dengan media konvensional, karena memberikan peningkatan yang lebih besar terhadap capaian nilai siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 11 tahun, yaitu sebanyak 47,6%. Usia tersebut merupakan karakteristik umum siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga penelitian ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang berada pada fase operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir logis sederhana dan memahami konsep yang nyata, sehingga penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal menjadi relevan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Arikunto dkk., 2014; Djaali & Muljono, 2018).

Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan jumlah perempuan sedikit lebih banyak dibandingkan laki-laki, dengan persentase 47,6% berbanding 38,1%. Meskipun terdapat perbedaan jumlah, komposisi tersebut relatif seimbang, sehingga hasil penelitian ini dapat mencerminkan kondisi umum siswa tanpa bias gender yang dominan. Hal ini penting, sebab hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis, tetapi juga oleh faktor lingkungan, strategi pembelajaran, serta kesesuaian metode dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil pretest, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai yang relatif sama, yaitu sekitar 72. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran PKn berada pada tingkat yang setara. Dengan demikian, perbedaan hasil posttest yang diperoleh setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbeda, bukan karena perbedaan kemampuan awal siswa.

Setelah perlakuan, terjadi peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 72,64 menjadi 84,07, dengan selisih sebesar 11,43 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan mempermudah pemahaman materi PKn. Penggunaan unsur budaya lokal di dalamnya membuat siswa merasa dekat dengan materi, sehingga tercipta pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 4,47 poin. Nilai posttest mereka mencapai rata-rata 76,40, lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa media konvensional cenderung kurang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan metode konvensional, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan menghafal materi, sehingga daya serapnya terbatas dan kurang mendukung pemahaman mendalam.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar karena menghadirkan pengalaman visual, auditori, maupun kinestetik secara bersamaan(Ningrum dkk., 2025; Makki dkk., 2025). Integrasi budaya lokal semakin

memperkuat dampak tersebut karena menumbuhkan rasa memiliki, memperkuat identitas budaya, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Kustyarini dkk., 2020).

Jika ditinjau dari perspektif teori belajar, hasil penelitian ini mendukung pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Susanto dkk., 2024). Media interaktif berbasis budaya lokal memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan memaknai materi melalui konteks budaya yang mereka kenal. Proses ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih mendalam dibandingkan metode konvensional yang cenderung pasif dan hanya menekankan pada hafalan (Ningrum dkk., 2025).

Penggunaan media berbasis budaya lokal memiliki nilai strategis dalam pelestarian budaya daerah. Dalam konteks pembelajaran PKn, hal ini menjadi penting karena selain mengajarkan materi tentang kewarganegaraan, siswa juga diperkenalkan pada nilai-nilai luhur budaya bangsa. Dengan demikian, pembelajaran PKn tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan psikomotorik, khususnya dalam menanamkan sikap cinta tanah air, gotong royong, dan penghargaan terhadap keberagaman (Makki dkk., 2025).

Temuan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol memberikan implikasi praktis bagi guru di Sekolah Dasar. Guru sebaiknya lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan mengintegrasikan unsur budaya local (Susanto dkk., 2024). Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, diferensiasi, dan penguatan profil pelajar Pancasila (I Ketut Ngurah dkk., 2025; Muchtar & Suryani, 2019; Salsabila & Ferdian, t.t.)..

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi antara gaya belajar siswa dan media interaktif berbasis budaya lokal memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar PKn. Media ini mampu menjawab tantangan perbedaan gaya belajar di kelas sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan rekomendasi agar sekolah dan guru dapat lebih mengoptimalkan penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat dan nilai-nilai budaya tetap terjaga.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh interaksi antara gaya belajar dan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, karakteristik responden menunjukkan bahwa mayoritas siswa berusia 11 tahun dengan distribusi jenis kelamin yang relatif seimbang antara laki-laki dan perempuan. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga media interaktif berbasis budaya lokal sangat relevan untuk diterapkan.

Kedua, hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol relatif sama, yang menunjukkan kemampuan awal siswa berada pada level seimbang. Hal ini memberikan dasar yang kuat bahwa perbedaan hasil posttest disebabkan oleh perbedaan perlakuan media pembelajaran. Ketiga, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 11,43 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 4,47 poin. Temuan ini membuktikan bahwa media interaktif berbasis budaya lokal lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

Keempat, penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya, memperkuat motivasi belajar, serta menumbuhkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran PKn lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi antara gaya belajar dan media interaktif berbasis budaya lokal berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa Sekolah Dasar. Media ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal serta penguatan karakter siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Referensi

Arikunto, C, J., & Yustianti. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan* (B. Aksara, Ed.; 2 ed.).

Chintia, K., Ribut, P. S., & Nurul, S. (2025). Pengaruh iPenerapan iMetode iPeer iTeaching iTerhadap iHasil iBelajar iSiswa idalam iMata iPelajaran iPPKn iMateri iBentuk idan iKedaulatan iNegara. (Studi Pada SMP Nurul Islam Kota Probolinggo). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *15*(15), 8–12.

Djaali, & Muljono, P. (2018). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Gasindo, Ed.). Gasindo.

Fara Septia Ningrum, E., Hasanah, U., & Prastiwi Sriwijayanti, R. (2025). *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Fasilitator Dalam Konsistensi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Sekolah SMP Sunan Giri Probolinggo*.

Hidayah, Y., & Faisal Ali, Y. (2021). *A Study on Interactive-Based Learning Media to Strengthen the Profile of Pancasila Student in Elementary School* (Vol. 6, Nomor 2).

I Ketut Ngurah, A., Kadek, J. L. P., Putu, R. I., & Gede, D. Y. (2025). The Effectiveness of Using Interactive Learning Media for Pancasila Education Learning in Elementary Schools. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, *5*(2), 198–203. https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819

Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020a). THE IMPORTANCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN A NEW CIVILIZATION ERA. *European Journal of Open Education and E-learning Studies*, *5*(2). https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298

Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020b). THE IMPORTANCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN A NEW CIVILIZATION ERA. *European Journal of Open Education and E-learning Studies*, *5*(2). https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298

Makki, M. A., Syahidi, J. A., Rofiqurrahman, M. A., Silalahi, R. H., Alkiromwildan, M., Manajemen, P., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2025). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Pelajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*.

Maureen, I., Imah, E., Savira, S., Anam, S., Mael, M., & Hartanti, L. (2021). *INNOVATION ON EDUCATION AND SOCIAL SCIENCES*.

Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *3*(2), 50–57. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142

Ripana, A. (2024). *Proceedings of the Multidisciplinary Research Community Civilization-Based Civic Education Learning Communication to Foster the Character of Students' Love of Homeland in Madrasas*. https://proceeding.ai-mrc.com/pmrc

Ririn, S. D., Perangin-Angin, R. B. B., & Mursid, R. (2020a). Development of Multimultural PKN Interactive Learning Multimedia Development in Class IV SD IT NU Tanjung Morawa Academic Year 2018/2019. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, *3*(2), 845–853. https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.952

Ririn, S. D., Perangin-Angin, R. B. B., & Mursid, R. (2020b). Development of Multimultural PKN Interactive Learning Multimedia Development in Class IV SD IT NU Tanjung Morawa Academic Year 2018/2019. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, *3*(2), 845–853. https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.952

Rusmin, L., & Reni, W. (2024a). Design of PKN learning model based on tolaki local wisdom to improve prosocial behavior. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, *10*(4), 776–786. https://doi.org/10.29210/020244371

Rusmin, L., & Reni, W. (2024b). Design of PKN learning model based on tolaki local wisdom to improve prosocial behavior. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, *10*(4), 776–786. https://doi.org/10.29210/020244371

Salsabila, M., & Ferdian, P. (t.t.). *International Journal of Students Education THE USE OF MULTIMEDIA MEDIA IN SIMULATION LEARNING MODELS TO IMPROVE MOTIVATION IN LEARNING PKn IN ELEMENTARY SCHOOL*. https://doi.org/10.32493/jpkn.v7i2.y2020.p95

Saputro, I., Winarni, R., & Indriayu, M. (2021). The Implementation of Civic Education as a Means of Internalizing Nationalism to Primary School Students. *International Journal of Elementary Education*, *5*(1), 131–141. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE

Susanto, H., Setiawan, D., Firdaus, Z., Kusmayadi, C. T., & Fitriyati, U. (2024). Visual, audio, and kinesthetic students' learning independence: Improvement through the development of augmented reality media. *Journal of Research in Instructional*, *4*(2). https://doi.org/10.30862/jri.v4i2.420

Utami, D. E., Santosa, F. D., & Tarsidi, R. B. (2025). Innovation in Pancasila Education Learning: The Role of Interactive Multimedia in Enhancing Students' Learning Interest. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, *3*(1), 31–40.

Yulia Safitri, & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(2), 84–96. https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849