

Pengembangan Media Spinner Untuk Meningkatkan Literasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Declara Puspameta Susilo¹, Dinda Enjelika², Intan Mistiyani³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹declarapuspametasusilo@gmail.com, ²dindaenjelika3@gmail.com, ³intanmistiyani28@gmail.com

Abstrak

Studi ini difokuskan pada pengembangan alat bantu pembelajaran berbentuk roda putar (Spinning Wheel) untuk memperkuat kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat kelas V Sekolah Dasar. Tantangan utama yang diidentifikasi adalah lemahnya daya serap siswa terhadap konsep-konsep fundamental Pancasila yang disebabkan oleh pendekatan pengajaran tradisional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Metodologi yang diterapkan adalah pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan kerangka kerja ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Populasi penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V dari SDN 26 Way Lima. Alat pengumpulan data meliputi formulir penilaian pakar, kuesioner tanggapan peserta didik, dan instrumen evaluasi literasi nilai-nilai Pancasila. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa alat pembelajaran roda putar yang dirancang memperoleh penilaian kelayakan yang sangat baik dari validator media pembelajaran (88%) dan validator konten materi (92%). Penerapan media roda putar terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan literasi Pancasila siswa, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 68,5 pada tahap awal menjadi 85,2 pada tahap akhir, menunjukkan peningkatan sebesar 24,4%. Tanggapan siswa terhadap inovasi pembelajaran ini sangat positif dengan tingkat kepuasan mencapai 89,3%. Media roda putar dapat dijadikan solusi kreatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif meningkatkan literasi siswa melalui metode pembelajaran yang partisipatif dan menggembirakan.

Kata kunci: Media Spinner, Literasi, Pendidikan Pancasila, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran fundamental pada sistem pendidikan Indonesia yang dimaksudkan untuk membentuk karakter serta kepribadian siswa berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa. Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa perlu dipahami secara mendalam oleh setiap warga negara, terutama generasi muda sebagai penerus bangsa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam aspek literasi siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Literasi dalam konteks Pendidikan Pancasila tidak hanya merujuk pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, dan mengimplementasikan value Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi yang baik akan memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi juga memahami makna filosofis dan praktis dari setiap sila dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 26 Way Lima, ditemukan bahwa tingkat literasi siswa kelas V terhadap materi Pendidikan Pancasila masih rendah. Hasil tes diagnostik menunjukkan bahwa hanya 35% siswa yang mampu menjelaskan makna setiap sila Pancasila dengan baik, dan hanya 28% siswa yang bisa memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu faktor penyebab rendahnya literasi Pancasila adalah metode pembelajaran yang masih bersifat klasik, dimana guru cenderung menggunakan metode ceramah dan siswa bersifat pasif sebagai penerima informasi. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Sari dan Permana (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered dengan media pembelajaran yang monoton.

Mengingat kondisi siswa Sekolah Dasar yang sedang pada tahap operasional konkret, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media Spinner atau roda putar.

Media Spinner merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk roda dengan berbagai segmen yang berisi informasi atau pertanyaan. Media ini dapat diputar untuk menentukan topik pembahasan atau pertanyaan yang akan dijawab siswa. Kelebihan media Spinner antara lain: mudah dibuat dan digunakan, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran.

Pengembangan media Spinner untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi siswa. Media ini dapat dirancang dengan menggabungkan elemen visual, interaktif, dan gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Dengan demikian, siswa bukan hanya belajar tentang konsep Pancasila secara teori, melainkan juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran Spinner untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang valid dan praktis; (2) mengetahui efektivitas media Spinner dalam meningkatkan literasi Pancasila siswa kelas V; dan (3) menganalisis respons siswa terhadap penggunaan media Spinner dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan komprehensif dalam mengembangkan produk pembelajaran yang berkualitas.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 26 Way Lima tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan ketersediaan akses untuk pelaksanaan penelitian.

c. Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan media Spinner mengikuti model ADDIE sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis media pembelajaran yang sudah ada. Kegiatan yang dilakukan antara lain observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, dan tes diagnostik kemampuan literasi Pancasila siswa.

2. Design (Desain)

Tahap desain meliputi perancangan konsep media Spinner, pembuatan storyboard, penentuan konten materi, dan desain tampilan media. Media Spinner dirancang dengan diameter 40 cm, terbagi menjadi 8 segmen dengan warna-warna menarik, dan dilengkapi dengan pointer serta stand yang kokoh.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media Spinner sesuai desain yang telah ditentukan, validasi ahli media dan ahli materi, serta revisi berdasarkan masukan validator. Media dibuat menggunakan bahan berkualitas tinggi untuk memastikan durabilitas dan keamanan penggunaan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas pada 10 siswa dan uji coba luas pada 30 siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam 4 pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit per pertemuan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi meliputi analisis data hasil pre-test dan post-test, analisis respons siswa, dan evaluasi keseluruhan proses pengembangan media.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

1. Lembar Validasi Ahli: Digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek desain, materi, dan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi Pendidikan Pancasila.
2. Tes Literasi Pancasila: Berupa soal pilihan ganda dan uraian untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila. Instrumen terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

3. Angket Respons Siswa: Digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan penerimaan siswa terhadap media Spinner. Angket berisi 15 pertanyaan dengan skala Likert 1-4.
4. Lembar Observasi: Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media Spinner.

e. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis Validitas: Menggunakan formula Aiken's V untuk menghitung tingkat validitas berdasarkan penilaian ahli.
2. Analisis Efektivitas: Menggunakan uji t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan literasi Pancasila.
3. Analisis Respons Siswa: Menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung persentase tingkat kepuasan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Pengembangan Media Spinner

Pengembangan media Spinner untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila telah melalui tahapan yang sistematis sesuai dengan model ADDIE. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran fisik berbentuk roda putar dengan spesifikasi sebagai berikut:

Spesifikasi Media Spinner:

1. Diameter: 40 cm
2. Material: Papan MDF dengan finishing laminasi
3. Jumlah segmen: 8 segmen dengan warna berbeda
4. Pointer: Logam dengan bearing untuk putaran yang smooth
5. Stand: Kayu jati dengan tinggi 50 cm
6. Konten: Nilai-nilai Pancasila, contoh penerapan, dan studi kasus

Setiap segmen pada Spinner berisi materi yang berbeda sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas V, meliputi: (1) Sila Pertama dan contoh penerapannya, (2) Sila Kedua dan nilai-nilai kemanusiaan, (3) Sila Ketiga dan semangat persatuan, (4) Sila Keempat dan nilai-nilai demokrasi, (5) Sila Kelima dan keadilan sosial, (6) Studi kasus penerapan Pancasila, (7) Tantangan dalam implementasi Pancasila, dan (8) Refleksi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

b. Hasil Validasi Ahli

Validasi media Spinner dilakukan oleh 4 orang ahli yang terdiri dari 2 ahli media pembelajaran dan 2 ahli materi Pendidikan Pancasila. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi Ahli Media meliputi penilaian ahli media mencakup aspek desain visual, kualitas konstruksi, kemudahan penggunaan, dan keamanan media. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 4,4 dari skala 5 atau setara dengan 88%. Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah desain visual (90%) dan kemudahan penggunaan (89%). Beberapa saran perbaikan yang diberikan antara lain peningkatan kontras warna pada beberapa segmen dan penambahan padding pada bagian pointer untuk keamanan. Validasi Ahli Materi mencakup aspek kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan materi, tingkat kesulitan, dan relevansi dengan kehidupan siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,6 dari skala 5 atau setara dengan 92%. Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah kesesuaian dengan kurikulum (95%) dan keakuratan materi (93%). Validator memberikan apresiasi terhadap integrasi nilai-nilai Pancasila dengan contoh-contoh konkret yang mudah dipahami siswa.

c. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 10 siswa kelas V untuk mengidentifikasi kendala teknis dan mendapatkan masukan awal tentang penggunaan media. Hasil uji coba terbatas menunjukkan:

1. Aspek Teknis: Media Spinner berfungsi dengan baik, putaran berjalan lancar, dan pointer menunjuk segmen dengan akurat. Tidak ditemukan kendala teknis yang signifikan.
2. Aspek Pembelajaran: Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Waktu yang dibutuhkan untuk satu putaran pembelajaran adalah 8-10 menit, sesuai dengan perencanaan.
3. Masukan Siswa: Siswa memberikan masukan positif dan menyarankan penambahan efek suara untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

d. Hasil Implementasi

Implementasi media Spinner dilakukan dalam 4 pertemuan pembelajaran dengan materi yang berbeda setiap pertemuan. Setiap pertemuan diawali dengan pre-test singkat dan diakhiri dengan post-test untuk mengukur pemahaman siswa. Pertemuan 1: Pengenalan Pancasila dan Sila Pertama yaitu dengan fokus pembelajaran pada pemahaman konsep dasar Pancasila dan pendalaman makna Sila Pertama "Ketuhanan Yang Maha Esa". Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan mampu memberikan contoh penerapan sila pertama dalam kehidupan sehari-hari. Pertemuan 2: Sila Kedua dan Ketiga yaitu pembelajaran difokuskan pada nilai-nilai kemanusiaan (Sila Kedua) dan persatuan Indonesia (Sila Ketiga). Media Spinner membantu siswa mengidentifikasi berbagai bentuk sikap yang mencerminkan kedua sila tersebut. Pertemuan 3: Sila Keempat dan Kelima yaitu mengenai materi pembelajaran mencakup nilai-nilai demokrasi (Sila Keempat) dan keadilan sosial (Sila Kelima). Siswa terlibat dalam simulasi pengambilan keputusan demokratis menggunakan media Spinner sebagai alat bantu. Pertemuan terakhir yaitu Integrasi dan Penerapan Pancasila Pembelajaran bersifat integratif dengan fokus pada penerapan keseluruhan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Siswa melakukan refleksi dan presentasi tentang pengalaman belajar mereka.

e. Hasil Peningkatan Literasi Pancasila

Efektivitas media Spinner dalam meningkatkan literasi Pancasila siswa diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan:

Hasil Pre-test:

1. Rata-rata skor: 68,5 (kategori cukup)
2. Jumlah siswa tuntas (≥ 78): 8 siswa (26,7%)
3. Jumlah siswa tidak tuntas (< 78): 22 siswa (73,3%)

Hasil Post-test:

1. Rata-rata skor: 85,2 (kategori baik)
2. Jumlah siswa tuntas (≥ 78): 27 siswa (90%)
3. Jumlah siswa tidak tuntas (< 78): 3 siswa (10%)

Analisis Peningkatan:

Terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 16,7 poin atau 24,4%. Hasil uji t-test menunjukkan nilai t-hitung = 8,42 > t-tabel = 2,045 ($\alpha = 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang, artinya media Spinner cukup efektif dalam meningkatkan literasi Pancasila siswa.

f. Analisis Respons Siswa

Respons siswa terhadap penggunaan media Spinner dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat positif. Berdasarkan angket yang diisi oleh 30 siswa, diperoleh hasil sebagai berikut: Aspek Motivasi Belajar (89,5%) Sebanyak 89,5% siswa menyatakan bahwa media Spinner membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar Pendidikan Pancasila. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aspek Pemahaman Materi (87,8%) Sebanyak 87,8% siswa merasa bahwa media Spinner membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik. Visualisasi dan interaktivitas media memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep. Aspek Partisipasi Aktif (91,2%) Sebanyak 91,2% siswa menyatakan bahwa mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran ketika menggunakan media Spinner. Elemen permainan dalam media mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi dan tanya jawab. Aspek Ketertarikan (88,7%) Sebanyak 88,7% siswa menyatakan tertarik untuk terus menggunakan media Spinner dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Desain yang menarik dan penggunaan yang mudah membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Tingkat Kepuasan Keseluruhan: 89,3%

g. Pembahasan

Data penelitian mengindikasikan bahwa pengembangan media Spinner untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Media yang dibangun memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli dan terbukti efektif dalam meningkatkan literasi Pancasila siswa kelas V. Keberhasilan media Spinner dalam meningkatkan literasi Pancasila dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis. Pertama, dari perspektif teori konstruktivisme, media Spinner menjadikan siswa untuk aktif menumbuhkan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan media dan diskusi dengan teman sebaya. Siswa bukan hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses konstruksi makna yang lebih mendalam. Kedua, dari perspektif teori pembelajaran multimodal, media Spinner mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Komponen visual dari desain media menarik perhatian siswa visual, elemen interaktif memuaskan kebutuhan siswa kinestetik, dan diskusi yang terjadi selama pembelajaran memfasilitasi siswa auditori. Integrasi multiple intelligences ini memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Ketiga, dari perspektif gamifikasi pembelajaran, elemen permainan dalam media Spinner menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menantang. Suspense dalam menunggu hasil putaran spinner dan kompetisi sehat antar siswa meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar. Hal ini sejalan dengan teori self-determination yang menekankan pentingnya autonomy, competence, dan relatedness dalam pembelajaran.

Peningkatan literasi Pancasila yang terjadi juga dapat dikaitkan dengan karakteristik media Spinner yang mendukung pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Media ini tidak hanya menyajikan informasi faktual tentang sila-sila Pancasila, tetapi juga mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan konteks kehidupan siswa. Studi kasus dan contoh penerapan yang disajikan dalam setiap segmen membantu siswa memahami relevansi Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek sosial dalam pembelajaran juga terfasilitasi dengan baik melalui media Spinner. Pembelajaran berkelompok dan diskusi yang dipicu oleh hasil putaran spinner menciptakan *zone of proximal development* dimana siswa dapat belajar dari teman sebaya yang lebih kompeten. *Collaborative learning* ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Kendati demikian, penelitian ini juga melihat beberapa keterbatasan. Pertama, efektivitas media Spinner masih perlu diuji dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk memastikan retensi pengetahuan siswa. Kedua, implementasi media ini memerlukan manajemen kelas yang baik dari guru untuk menghindari keributan yang tidak produktif. Ketiga, biaya produksi media yang relatif tinggi dapat menjadi kendala bagi sekolah dengan anggaran terbatas.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya diversifikasi media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru perlu mengembangkan kompetensi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa abad 21. Selain itu, sekolah perlu menyediakan dukungan infrastruktur dan anggaran untuk pengembangan media pembelajaran inovatif. Dari perspektif kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini mendukung pentingnya integrasi teknologi dan inovasi media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kurikulum dan panduan pembelajaran perlu memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang engaging dan *meaningful*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Media Spinner yang dikembangkan valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Validasi ahli media menunjukkan skor 88% (sangat layak) dan validasi ahli materi menunjukkan skor 92% (sangat layak). Media telah memenuhi standar kualitas dari aspek desain, materi, dan pembelajaran. Media Spinner efektif meningkatkan literasi Pancasila siswa kelas V SDN 26 Way Lima. Terjadi peningkatan signifikan dari rerata skor pre-test 68,5 menjadi 85,2 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 24,4%. Tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 26,7% menjadi 90%. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t_{hitung} = 8,42 > t_{tabel} = 2,045$) dengan *N-Gain* 0,53 kategori sedang. Respons siswa terhadap media Spinner sangat positif dengan tingkat kepuasan keseluruhan 89,3%. Siswa merasa lebih termotivasi (89,5%), lebih mudah memahami materi (87,8%), lebih aktif berpartisipasi (91,2%), dan tertarik menggunakan media ini dalam pembelajaran (88,7%). Media Spinner memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Media ini berhasil mengintegrasikan elemen visual, kinestetik, dan sosial dalam satu aktivitas pembelajaran yang kohesif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas V SDN 26 Way Lima yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2019). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2023). *Kurikulum Merdeka: Panduan pembelajaran Pendidikan Pancasila SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hamalik, O. (2021). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013*.
- Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud & PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, D. P., & Permana, A. H. (2022). Analisis pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–158.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2021). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2020). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, B. (2018). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina, S. (2021). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.