

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila

Received: 14/03/2025 **¹Yulia Safitri, ²Jupriyanto**
Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

Accepted: 26/03/2025 ¹yuliasa1234@std.unissula.ac.id *Corresponding author)

Published: 31/03/2025 ²jupriyanto@unissula.ac.id

Abstract

Pancasila education plays a crucial role in shaping the character and identity of the Indonesian nation, particularly in addressing the challenges of globalization that threaten local cultural values. Therefore, the development of culture-based interactive learning media is highly relevant for enhancing students' understanding of Pancasila education. This study aims to explore and analyze the effectiveness of culture-based interactive learning media in supporting Pancasila education. Through a systematic literature review of 21 articles published over the past decade, this study identifies that integrating local cultural values into learning media has the potential to strengthen students' character, creativity, and motivation. The findings of this study contribute to the advancement of culture-based education and provide innovative recommendations for educators and media developers to continuously enhance culture-based learning methods.
Keywords: learning media; culture; pancasila education

Abstrak

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi yang mengancam nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya menjadi sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan systematic literature review terhadap 21 artikel yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir, penelitian ini mengidentifikasi bahwa pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal ke dalam media pembelajaran berpotensi memperkuat karakter, kreativitas, dan motivasi siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan berbasis budaya dan memberikan rekomendasi inovatif bagi pendidik dan pengembang media untuk terus memajukan metode pembelajaran berbasis budaya.

Kata kunci: media pembelajaran; budaya; pendidikan pancasila

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan pilar utama dalam sistem pendidikan Indonesia yang dirancang untuk membentuk generasi muda yang memiliki karakter dan identitas bangsa yang kuat. Sebagai mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai fundamental negara, Pendidikan Pancasila memiliki dimensi yang luas, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan konsep dan teori, tetapi juga menanamkan nilai-nilai

luluh yang menjadi pedoman perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari (Ridho, 2023; Sumarni et al., 2023). Pendekatan tersebut mendukung penguatan pendidikan karakter di lingkungan pendidikan yang semakin penting dalam era Revolusi Industri 4.0

Dalam konteks globalisasi yang semakin menguat, arus informasi yang masif serta penetrasi budaya asing telah memberikan dampak signifikan terhadap pola pikir, sikap, dan perilaku generasi muda Indonesia. Dominasi budaya asing yang sering kali tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila menimbulkan tantangan yang serius, yaitu bagaimana mempertahankan identitas budaya lokal yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia (Mahayani et al., 2018; Pasaribu et al., 2024; Tabrani et al., 2021). Fenomena ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila perlu terus beradaptasi dan memperkuat pendekatannya agar tetap relevan dengan dinamika sosial budaya saat ini, serta mendorong pendidikan yang berbasis pada konteks budaya murid.

Salah satu cara yang strategis untuk menghadapi tantangan globalisasi terhadap identitas dan budaya lokal adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya. Media pembelajaran interaktif telah diakui sebagai pendekatan yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Dwipi et al., 2020; Siswoyo et al., 2023). Namun, efektivitas media pembelajaran ini tidak hanya terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga pada desainnya yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan bermakna (Hilal & Aulia, 2021).

Media pembelajaran interaktif berbasis budaya merupakan salah satu solusi inovatif untuk menghadirkan konteks lokal dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen visual, audio, dan fitur interaksi langsung, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan imersif, sekaligus relevan dengan budaya siswa (Saputra et al., 2023; Wasito, 2022). Visualisasi seperti gambar, animasi, atau video yang menggambarkan budaya lokal, adat istiadat, atau cerita rakyat dapat memberikan ilustrasi konkret tentang nilai-nilai Pancasila yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Elemen audio, seperti lagu tradisional atau narasi yang menggunakan bahasa daerah, dapat memperkuat keterhubungan emosional siswa dengan materi pembelajaran (Adiatma & Thana, 2022; Pasaribu et al., 2024). Sementara itu, menurut Nurhayati, (2020) dan Syafira et al. (2022) mengungkapkan bahwa fitur interaktif, seperti simulasi, kuis, atau permainan edukatif berbasis nilai budaya lokal, memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, media interaktif berbasis budaya dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Melalui aktivitas seperti analisis cerita rakyat yang relevan dengan nilai Pancasila atau pengembangan proyek kelompok yang mengangkat budaya lokal, siswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai Pancasila tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang esensial, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi (Kristin, 2015). Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran tetapi juga memperkuat kompetensi sosial dan budaya mereka.

Efektivitas media pembelajaran berbasis budaya juga bergantung pada bagaimana media ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi siswa dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan belajar mereka. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alat untuk memfasilitasi diskusi yang bermakna dan refleksi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks budaya siswa (Istiqlal, 2017). Hal ini penting karena Syafira et al. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna tidak hanya terjadi pada level individu, tetapi juga melalui interaksi sosial yang membangun pemahaman bersama.

Media pembelajaran interaktif berbasis budaya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila tetapi juga sebagai wahana untuk memperkuat identitas budaya siswa, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan nyata mereka (Mahayani et al., 2018; Widada et al., 2022). Pendekatan ini menegaskan pentingnya media pembelajaran sebagai katalisator dalam menjawab tantangan globalisasi terhadap budaya lokal, sekaligus memastikan relevansi Pendidikan Pancasila dengan kebutuhan dan dinamika zaman (Triyani, 2023).

Tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan adanya kecenderungan yang berulang, yaitu fokus yang terlalu sempit pada aspek teknis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada inovasi desain, fitur teknologi, dan metode penyampaian konten tanpa memberikan perhatian yang memadai pada substansi materi yang disesuaikan dengan konteks budaya lokal (Dewi et al., 2022). Akibatnya, media pembelajaran yang dihasilkan sering kali bersifat generik dan tidak mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan secara budaya (Pratama et al., 2022). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, kekurangan ini menjadi signifikan karena nilai-nilai Pancasila memiliki akar yang dalam pada budaya lokal, yang seharusnya menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan media pembelajaran (Mandang & Medellu, 2019).

Kesenjangan ini semakin mencolok jika dibandingkan dengan tantangan globalisasi yang terus menggerus identitas budaya lokal. Globalisasi telah mendorong arus informasi dan budaya asing yang mendominasi kehidupan sehari-hari generasi muda Indonesia, sehingga Pendidikan Pancasila berisiko kehilangan relevansi jika hanya disampaikan melalui pendekatan yang abstrak dan tidak kontekstual. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal sebagai sarana untuk menjembatani konsep Pancasila yang abstrak dengan kehidupan nyata siswa, yang dapat memperkuat karakter dan identitas mereka sebagai warga negara Indonesia.

Analisis literatur juga menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran jarang dieksplorasi secara mendalam. Sebagian besar penelitian yang membahas integrasi budaya hanya memberikan contoh kasus atau penerapan parsial tanpa kerangka konseptual yang jelas mengenai bagaimana elemen budaya lokal dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila. Misalnya, visualisasi budaya lokal sering kali hanya digunakan sebagai elemen dekoratif tanpa

strategi pedagogis yang mendalam untuk menghubungkannya dengan materi ajar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat pengakuan akan pentingnya budaya lokal, implementasinya dalam media pembelajaran sering kali tidak optimal dan tidak terukur dampaknya terhadap pemahaman siswa.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, nilai-nilai budaya lokal tidak hanya memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai jembatan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Namun, literatur yang tersedia masih sangat terbatas dalam mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran interaktif dapat dirancang secara strategis untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal secara holistik, baik dari aspek konten, desain, maupun metode penyampaian. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan analisis literatur yang komprehensif untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan ini serta merumuskan strategi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih efektif. Analisis ini tidak hanya akan mengisi kesenjangan penelitian tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas Pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan berbasis budaya, media pembelajaran diharapkan dapat menghubungkan konsep abstrak Pancasila dengan kehidupan nyata siswa, memperkuat identitas budaya mereka, serta memastikan relevansi nilai-nilai Pancasila dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain mengisi kekurangan dalam penelitian terdahulu, penelitian ini juga berupaya memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan secara luas di institusi pendidikan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, media pembelajaran ini diharapkan mampu memperkuat karakter bangsa, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan meningkatkan relevansi Pendidikan Pancasila dengan tantangan global yang terus berkembang.

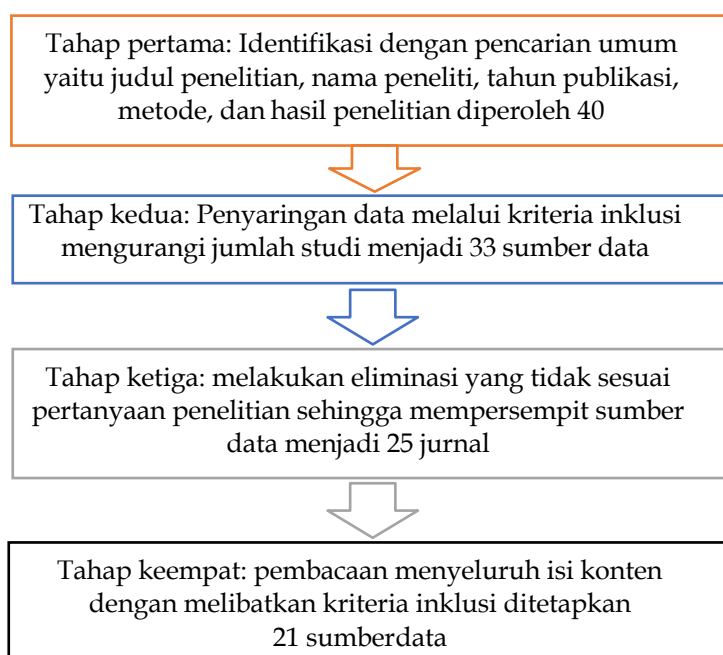
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan naratif dalam menganalisis literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam konteks Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini dipilih karena sifat penelitian yang eksploratif, dengan tujuan untuk mengidentifikasi tren dan kesenjangan dalam topik yang dikaji (Ridwan et al., 2021). Kriteria inklusi meliputi artikel yang diterbitkan dalam jurnal akademik terakreditasi, membahas siswa pada tingkat pendidikan dasar, serta menyoroti dampak media pembelajaran interaktif berbasis budaya. Artikel yang diikutsertakan harus relevan dengan fokus penelitian, yaitu implementasi media pembelajaran, dan diterbitkan dalam 10 tahun terakhir untuk menjaga relevansi informasi.

Proses penyaringan literatur dilakukan sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1, yang menampilkan tahapan seleksi literatur dari tahap pencarian awal hingga finalisasi artikel terpilih. Penyaringan dimulai dengan melakukan pencarian literatur

melalui basis data akademik, seperti Google Scholar dan JSTOR, menggunakan kata kunci yang relevan. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi lebih lanjut dengan membaca abstrak dan kesimpulannya untuk memastikan relevansi dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian (Pahleviannur, 2021).

Data yang terkumpul dianalisis dengan mengelompokkan artikel berdasarkan tema utama, seperti implementasi media pembelajaran interaktif dan relevansinya dengan Pendidikan Pancasila. Setiap artikel dirangkum untuk mengidentifikasi metodologi yang digunakan dan temuan utama yang dilaporkan. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menghasilkan narasi yang menjelaskan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis budaya, serta menyusun rekomendasi praktis bagi pendidik (Nur et al., 2023).



Gambar 1 Flowchart proses seleksi artikel

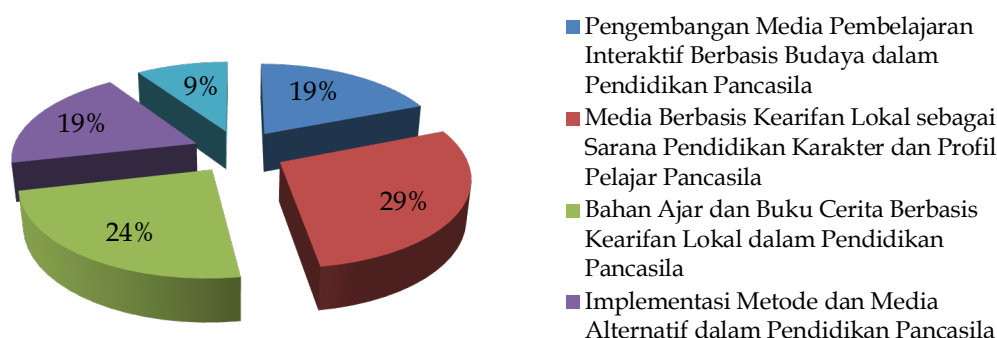
Hasil

Penelitian ini mengidentifikasi 21 artikel yang secara spesifik membahas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Artikel-artikel tersebut berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kreativitas, motivasi belajar, serta dampaknya terhadap capaian hasil belajar.

Analisis yang dilakukan menghasilkan sejumlah temuan utama yang dapat dijadikan dasar pengembangan lebih lanjut. Tabel 1 menyajikan distribusi literatur yang mengelompokkan penelitian terkait media pembelajaran interaktif, dengan penekanan pada aspek-aspek yang mendukung pengembangan karakter siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap budaya lokal.

Tabel 1 Distribusi Literature Review

No.	Topik	Tahun	Jumlah Artikel	Sumber Data
1	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila	2022	1	(Ngazizah & Laititia, 2022) ,
		2023	2	(Assabilah & Murni, 2023),
		2024	1	(Fitriyani et al., 2023), (Marsithah & Jannah, 2024)
2	Media Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sarana Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila	2019	1	(Azizah, 2019) , (Andhini et al., 2022),
		2022	2	(Sumerta & Windu Mertha Sujana, 2022),
		2023	2	(Aditya et al., 2023),
		2024	1	(Sulistiawati et al., 2023), (Sujana et al., 2024)
3	Bahan Ajar dan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal dalam Pendidikan Pancasila	2017	1	(Wijiningsih et al., 2017),
		2021	1	(Luthpiana et al., 2021)
		2023	3	,(N.M.D.A. Astari et al., 2023), (Lestaringrum et al., 2023)
4	Implementasi Metode dan Media Alternatif dalam Pendidikan Pancasila	2021	1	(Aswandi et al., 2021), (Utami et al., 2022),
		2022	1	(AGEL et al., 2022),
		2023	2	(Andriyani et al., 2023)
5	Pengembangan Media Digital dan Game Berbasis Kearifan Lokal untuk Pendidikan Pancasila	2023	1	(Listyowati et al., 2023),
		2024	1	(Jayanti et al., 2024)



Gambar 2 Diagram persentase Literature yang digunakan

Tabel 1 dan Gambar 2 menunjukkan distribusi penelitian berdasarkan topik utama yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam pendidikan Pancasila. Distribusi ini memberikan gambaran tentang bagaimana penelitian pada setiap topik telah berkembang dalam kurun waktu tertentu, dengan jumlah artikel yang berbeda-beda untuk setiap topik.

Analisis terhadap tabel dan diagram ini menunjukkan bahwa fokus penelitian yang paling banyak ditemukan adalah pada topik Media Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sarana Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila (6 artikel), diikuti oleh Bahan Ajar dan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal dalam Pendidikan Pancasila (5 artikel). Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal memiliki perhatian besar dalam konteks pendidikan karakter. Sementara itu, penelitian tentang Pengembangan Media Digital dan Game Berbasis Kearifan Lokal untuk Pendidikan Pancasila masih terbatas (2 artikel), meskipun media digital dan permainan berbasis

kearifan lokal memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Distribusi waktu publikasi juga menunjukkan peningkatan jumlah penelitian dalam beberapa tahun terakhir, terutama pada 2022 hingga 2024, yang menunjukkan meningkatnya perhatian terhadap isu ini di kalangan akademisi.

Hasil ini memberikan landasan penting untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian, misalnya, kurangnya eksplorasi terkait media digital dan game berbasis kearifan lokal, serta kebutuhan untuk memperluas cakupan penelitian dalam konteks implementasi metode dan media alternatif dalam pendidikan Pancasila. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk merancang penelitian lanjutan yang lebih fokus dan inovatif.

Diskusi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam pendidikan Pancasila telah menjadi fokus dalam beberapa penelitian. Misalnya, Assabilah & Murni (2023) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari" menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, Fitriyani et al. (2023) dalam studi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar" juga menekankan pentingnya media interaktif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian oleh Ngazizah & Laititia (2022) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD" menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis budaya lokal dapat memperkuat karakter siswa. Dari sudut pandang penulis, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya memperkuat identitas nasional dan karakter siswa.

Media berbasis kearifan lokal juga berperan penting sebagai sarana pendidikan karakter dan profil pelajar Pancasila. Penelitian oleh Aditya et al. (2023) dalam studi berjudul "Media Video Pembelajaran Desa Penglipuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila" menunjukkan bagaimana media video dapat membentuk karakter siswa. Selain itu, Azizah (2019) dalam penelitian berjudul "Optimalisasi Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar" menekankan pentingnya nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Penelitian oleh Sumerta & Windu Mertha Sujana (2022) berjudul "Nilai Pancasila, Budaya Lokal, dan Tradisi Ngayah Bali Sebagai Media Pendidikan Karakter Generasi Muda" juga menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dapat memperkuat pemahaman siswa tentang Pancasila. Dari perspektif penulis, penggunaan media berbasis kearifan lokal tidak hanya relevan, tetapi juga sangat diperlukan untuk membangun karakter siswa yang kuat dan berintegritas, karena siswa dapat melihat relevansi nilai-nilai Pancasila dalam konteks budaya mereka sendiri.

Bahan ajar dan buku cerita berbasis kearifan lokal juga memiliki dampak signifikan dalam pendidikan Pancasila. Penelitian oleh Wijiningsih et al. (2017) dalam studi berjudul "Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal" menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang mengangkat tema budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa. N.M.D.A. Astari et al. (2023) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Kecak untuk Menanamkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global" juga menekankan pentingnya buku cerita berbasis kearifan lokal. Penelitian oleh Luthpiana et al. (2021) berjudul "Analisis Kebutuhan Buku Cerita Situs Gunung Padang Berbasis Profil Pelajar Pancasila di Kelas Tinggi Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa buku cerita dapat membantu siswa memahami keragaman budaya Indonesia. Dari sudut pandang penulis, penggunaan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya Indonesia, yang sangat penting dalam konteks globalisasi saat ini.

Implementasi metode dan media alternatif dalam pendidikan Pancasila juga menunjukkan hasil yang positif. Penelitian oleh Aswandi et al. (2021) dalam studi berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Pop-Up Book Melalui Pendekatan CRT Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila Dengan Tema Kearifan Lokal Di UPT SPF SDN Maccini 2" menunjukkan bahwa penggunaan metode alternatif, seperti pop-up book, dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, Utami et al. (2022) dalam penelitian berjudul "Tradisi Lisan Kejhung sebagai Sumber Pendidikan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Madura" menekankan pentingnya tradisi lisan dalam pendidikan. Dari perspektif penulis, metode alternatif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang sejalan dengan teori pembelajaran aktif. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang kreatif, mereka lebih mungkin untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, sehingga mendorong mereka untuk lebih memahami dan menghayati nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pendidikan Pancasila, dan penulis berpendapat bahwa pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif sangat diperlukan untuk menarik minat siswa di era digital ini.

Pengembangan media digital dan game berbasis kearifan lokal juga menjadi alat yang efektif untuk penguatan profil pelajar Pancasila. Penelitian oleh Jayanti et al. (2024) dalam studi berjudul "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SD Al-Kautsar" dan Listyowati et al. (2023) dalam penelitian berjudul "Edutainment Sunkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa dan Profil Pelajar Pancasila Siswa Transisi PAUD ke SD" menunjukkan bahwa media digital dan game edukasi berbasis kearifan lokal tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dari sudut pandang penulis, penggunaan teknologi dalam pendidikan Pancasila sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan media digital, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan relevan, yang pada gilirannya dapat memperkuat

pemahaman mereka tentang Pancasila dan meningkatkan keterampilan abad ke-21 mereka.

Kajian kerangka pembahasan berdasarkan kajian literatur masih minim argumen dan interpretasinya. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya, kearifan lokal, dan metode alternatif memiliki dampak positif dalam pendidikan Pancasila. Namun, perlu lebih banyak penekanan pada inovasi spesifik yang belum dibahas, seperti penerapan teknologi terbaru (AI, AR/VR) dalam media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Integrasi kearifan lokal dalam berbagai bentuk media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memperkuat karakter dan identitas budaya mereka. Dari perspektif penulis, penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual agar pendidikan Pancasila dapat lebih efektif dan relevan dengan tantangan zaman. Dengan memanfaatkan teori-teori belajar yang relevan, pendidikan Pancasila dapat menjadi lebih efektif dan kontekstual, sehingga menghasilkan generasi yang lebih memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Implikasi teoritis dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat memperkaya pendekatan pendidikan Pancasila, sementara implikasi praktisnya adalah perlunya pelatihan bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk membangun masyarakat yang berkeadilan, berintegritas, dan mencintai budaya serta nilai-nilai luhur bangsa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen kearifan lokal, seperti komik, video, dan bahan ajar berbasis budaya, terbukti efektif dalam memperkuat karakter serta identitas budaya siswa. Meskipun demikian, diperlukan sintesis yang membandingkan efektivitas media berbasis budaya dengan metode pembelajaran lainnya guna memberikan wawasan yang lebih holistik. Selain itu, penerapan metode alternatif dan media digital dalam pembelajaran Pancasila mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang sangat relevan untuk menarik perhatian siswa di era digital saat ini. Oleh karena itu, inovasi berkelanjutan dan penerapan pendekatan kontekstual dalam pendidikan Pancasila menjadi hal yang esensial bagi pendidik untuk membentuk generasi yang tidak hanya memahami, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

Adiatma, T., & Thana, P. M. (2022). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Flipbook Mata Kuliah Manajemen Paud. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 155-165. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7731>

- Aditya, M. L. N., Sujana, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Video Pembelajaran Desa Penglipuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58534>
- AGEL, P. R., Dotrimensi, Tardimanto, Y., & Mustika, M. (2022). Karungut Sebagai Media Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila Pada Materi Memperkuat Komitmen Kebangsaan. *Jurnal Paris Langkis*, 3(1), 76–84. <https://doi.org/10.37304/paris.v3i1.5201>
- Andhini, G. P., Nurashiah, I., & Nurmeta, I. K. (2022). Nilai Kearifan Lokal dalam E-LKS Berbasis Wayang Sukuraga sebagai Perwujudan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 92–99. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46776>
- Andriyani, Y., Yayang Furi Furnamasari, & Umar Umar. (2023). Analisis Penerapan Nilai - Nilai Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PPKN Melalui Pengenalan Kearifan Lokal. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 233–246. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2068>
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Aswandi, A. M., Sari, A. M., Wardani, A. S., Ayu, A. T., Razak, N. K., & Abdillah. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Pop-Up Book Melalui Pendekatan CRT Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila Dengan Tema Kearifan Lokal Di UPT SPF SDN Maccini 2. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32.
- Azizah, F. N. (2019). Optimalisasi Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 63–71.
- Dewi, S. R., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2022). Pengembangan Multimedia Aksara Jawa Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(1), 35–43. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i1.55396>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Hilal, A. Y. A., & Aulia, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint Pada Materi Peluang Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 227. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12131>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jipmat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jayanti, R., Hermawan, W., & Rinayuhani, T. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SD Al-Kautsar. *Community Development Journal*, 5(3), 5032–5034.

- Kristin, F. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (Pbb) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 46. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p46-59>
- Lestarinigrum, A., Andyastuti, E., Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Yatmin, Y., & Karisma, D. Y. (2023). Pemanfaatan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Pancasila Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(1), 1-8. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i1.416>
- Listyowati, A., Rosidah, C. T., & Nadhifah, V. (2023). *Edutainment Sunkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa Dan Profil Pelajar Pancasila Siswa Transisi Paud Ke Sd*. 7(2), 210-216.
- Luthpiana, S. V., Indihadi, D., & Mulyadiprana, A. (2021). Analisis Kebutuhan Buku Cerita Situs Gunung Padang Berbasis Profil Pelajar Pancasila di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 1008-1014. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41897>
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas Viii SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.25847>
- Mandang, T., & Medellu, C. S. (2019). Design and Implementation of Thematic Assignment in Integrating the Local Context - Concepts - Global Context. *Ira International Journal of Education and Multidisciplinary Studies*, 14(2), 26. <https://doi.org/10.21013/jems.v14.n2.p2>
- Marsithah, I., & Jannah, M. (2024). Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Kearifan Lokal pada Fase E. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 95-117. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.17017>
- Ngazizah, N., & Laititia, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1258-1263.
- N.M.D.A. Astari, I.W. Lasmawan, & I.M. Ardana. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Kecak Untuk Menanamkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 181-193. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2197
- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501-510.
- Nurhayati, S. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada SMP Negeri 1 Carita. *Joins (Journal of Information System)*, 5(2), 200-207. <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3491>
- Pahleviannur, M. R. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Pasaribu, F. T., Gustiningsi, T., Syafmen, W., Theis, R., Nusantara, D. S., & Sainuddin, S. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AR Untuk Guru SMP Di Kota Jambi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1588-1596. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1061>

- Pratama, T. Y., Izzati, N., & Alpindo, O. (2022). Development of Interactive Learning Media With a Malay Culture Nuances and Characteristics of RME on Cube and Cuboid Materials for Junior High School. *Jurnal Gantang*, 7(1), 69–82. <https://doi.org/10.31629/jg.v7i1.4526>
- Ridho, A. (2023). Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Penguatan Pendidikan karakter Di Era Revolusi Industri 4.0. *Creativity*, 1(1), 63–71. <https://doi.org/10.62288/creativity.v1i1.7>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Saputra, K. B., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Materi Seni Lukis Untuk Siswa SMP. *Akademika*, 12(01), 251–267. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2686>
- Siswoyo, A. A., Nizar, R. C., Patriana, M. P., Puspita, W. P. D., Fikri, A., & Pratama, D. J. (2023). Penerapan Pembelajaran Active Learning Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Lokal. *Pros. Sem. Nas. S. R. I.*, 1(1), 131–140. <https://doi.org/10.31938/psnsri.v1i1.525>
- Sujana, I. W., Goreti, M., Kristiantari, R., Ambara, D. P., & Sujana, I. N. (2024). Kearifan Lokal Bali Lukisan Wayang Kamasan dalam Menguatkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. 7, 13874–13882.
- Sulistiawati, A., Khawani, A., Yulianti, J., Kamaludin, A., & Munip, A. (2023). Implementasi profil pelajar Pancasila melalui proyek bermuatan kearifan lokal di SD Negeri Trayu. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(3), 195–208. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i3.7082>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Lumbantobing, W. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 132–138. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8210>
- Sumerta, G. P., & Windu Mertha Sujana, I. P. (2022). Nilai Pancasila, Budaya Lokal Dan Tradisi Ngayah Bali Sebagai Media Pendidikan Karakter Generasi Muda. *Widya Accarya*, 13(1), 115–119. <https://doi.org/10.46650/wa.13.1.1252.115-119>
- Syafira, A., Ujang, J., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi Di Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Utami, S., Widayati, W., & Tobing, V. M. L. (2022). Tradisi Lisan Kejhung Sebagai Sumber Pendidikan Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Madura. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(2), 671–676.

- Wasito, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hafalan Siswa. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 11-22. <https://doi.org/10.26555/jiei.v3i1.6109>
- Widada, W., Rosyidi, A., & Handoko, H. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Berbasis Adobe Flash. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 167-176. <https://doi.org/10.52643/jti.v8i2.2773>
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). *Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal*. download.garuda.kemdikbud.go.id.