

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT BERBANTUAN WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Ketut Putri Widiari¹, I Komang Wahyu Wiguna², I Ketut Ngurah Ardiawan³.

¹²³Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Indonesia

Kata kunci:

Pendidikan Pancasila,
Powerpoint, Wordwall.

Corresponding authors email:
Putriwidiari24@gmail.com
komangwahyu@stahnmpu.kuturan.ac.id,
ngurahardianwan90@gmail.com

Abstract

Pendidikan Pancasila berperan penting untuk mendidik sikap disiplin, berakhlak, serta kesadaran peserta didik terhadap aturan yang berlaku untuk bekal hidupnya. Artikel ini memiliki tujuan yaitu menganalisis kebutuhan media pembelajaran berupa Powerpoint Wordwall untuk pembelajaran pendidikan pancasila pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hal yang dikaji yaitu kondisi pembelajaran, penggunaan media, karakteristik siswa, serta kebutuhan guru dan sarana prasarana pendukung pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi secara langsung di dalam kelas dan melakukan wawancara terstruktur terhadap guru, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kendala dalam kemampuan siswa memahami serta memberikan contoh yang dipengaruhi oleh perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret, kurangnya variasi media pembelajaran, serta metode mengajar yang cenderung menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah. Guru memerlukan media digital interaktif berupa Powerpoint dan Wordwall yang dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, serta pemahaman siswa melalui penyajian visual, audio, animasi, dan permainan edukatif. Penelitian ini memberikan dasar empiris bagi pengembangan media digital interaktif yang sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bernilai lokal, sekaligus menegaskan pentingnya inovasi media untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif. Implikasinya, pengembangan Powerpoint interaktif dan Wordwall dapat meningkatkan mutu pembelajaran, menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang media yang kreatif dan selaras dengan Kurikulum Merdeka, serta membantu memperkuat nilai karakter melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, integrasi nilai lokal seperti Tri Kaya Parisudha juga diharapkan dapat dimunculkan dalam media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Powerpoint Wordwall sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, mendukung pembelajaran aktif dan bermakna, serta menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada masa ini, anak-anak berada dalam periode perkembangan yang mudah dipengaruhi oleh berbagai bentuk stimulasi belajar yang dapat mengarahkan cara mereka berpikir, bersikap, dan berperilaku. Karena itu, proses pembelajaran di SD tidak sekadar bertujuan untuk memberikan

pengetahuan dasar, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta kemampuan beradaptasi dengan berbagai situasi baru yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dijalankan secara optimal pada tahap ini akan menjadi landasan kuat bagi keberhasilan siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Sejalan dengan Pendapat Ardiawan (2024) menyatakan bahwa pengembangan media ajar pada Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan yang berdiferensiasi agar mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Melalui pembelajaran berdiferensiasi, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna sehingga mampu menumbuhkan karakter nasionalisme serta sikap berkebhinekaan global pada siswa sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan nilai-nilai dasar kebangsaan, melainkan mengajarkan peserta didik melalui pemberian pengalaman langsung sebagai contoh dalam proses pembelajaran yang dapat membentuk karakter, moral, dan perilaku sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Kemendikbudristek, (2022) menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa bukan hanya dibekali pengetahuan kewarganegaraan, melainkan diarahkan agar menjadi pribadi yang berkarakter, beretika, dan bertanggung jawab dalam lingkungan sosialnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, diperlukan sebuah media yang dapat membantu proses belajar dalam kelas yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Sejalan dengan Ardiansyah dkk. (2023) menyatakan bahwa pendidikan sangat berperan penting untuk membantu membentuk karakter, moral, serta kecerdasan siswa. Pada jenjang sekolah dasar ini, siswa bukan dituntut mengetahui dan mendalami aspek akademik saja, melainkan dapat menginternalisasi nilai karakter. Pendidikan bisa diperoleh dari lingkup keluarga, masyarakat sekitar, serta sekolah, Ilmu yang diberikan di sekolah sesuai dari tugas guru. Pembelajaran adalah pemerolehan pengetahuan pada suatu Pelajaran, didalam pembelajaran guru memiliki peran penting pada cara penyampaiannya kepada siswa terutama pada media ajar yang digunakan. Namun, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar masih mengalami berbagai tantangan yang cukup beragam. Sari dkk. (2023) menyatakan bahwa Media pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga pembelajaran nilai dan karakter terasa abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, siswa jadi jarang bisa mencoba sendiri, mengamati langsung, atau mengembangkan rasa ingin tahu. Akibatnya, siswa hanya menerima informasi secara pasif, bukan belajar secara aktif.

Selain itu, Aisah (2020) menekankan bahwa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran pancasila juga karena jumlah materi yang cukup banyak sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif selama mengikuti pembelajaran. Media cetak sering kurang menarik bagi siswa karena tampilan visualnya terbatas dan tidak menyediakan banyak kesempatan untuk berinteraksi.

Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep menjadi lemah dan rasa peduli mereka terhadap lingkungan sekitar ikut menurun. Penggunaan Media cetak juga dapat mengakibatkan kurangnya konsentrasi, siswa sering mengalami kesulitan atau lupa terhadap materi yang diberikan karena pada media cetak terdapat banyak bacaan yang membuat siswa cepat lupa dengan apa yang sudah dibaca.

Sementara itu, sekolah dasar masih kekurangan media digital interaktif yang dapat dipakai untuk membantu proses belajar. Daniatur dkk. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila masih banyak menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKPD cetak. Media tersebut memang masih berguna, tetapi tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital. Sejalan dengan Roza (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran bisa mempermudah siswa dalam memahami materi lebih jelas. Namun, sebelum memilih media yang tepat, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, terutama gaya belajar mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas keterbatasan media konvensional serta pentingnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, masih terbatas kajian yang secara khusus menelusuri kebutuhan guru dan siswa terhadap media interaktif yang mengintegrasikan *Powerpoint* dan *Wordwall* serta memuat nilai lokal seperti Tri Kaya Parisudha pada jenjang sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya ruang penelitian yang perlu diisi melalui analisis kebutuhan yang lebih mendalam. Media pembelajaran digital seperti *Powerpoint* dan *Wordwall* menjadi salah satu solusi yang tepat. *Powerpoint* memungkinkan penyajian materi secara visual, audio, dan animatif, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep (Mayer, 2020). Sementara itu, *Wordwall* merupakan *platform* pembelajaran berbasis game edukatif yang memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas seperti mencocokkan, kuis, dan permainan interaktif yang menyenangkan (Putri & Handayani, 2022). Pernyataan tersebut juga didukung oleh Rahmawati at.al (2024) menyampaikan bahwa Penggunaan *Powerpoint* yang dipadukan dengan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, motivasi belajar, serta pemahaman materi, terutama pada pembelajaran yang berhubungan terhadap sikap serta nilai.

Menurut teori belajar, penggunaan media interaktif memang sangat dianjurkan karena dapat membantu proses belajar menjadi lebih efektif. Pengetahuan tidak didapat secara pasif dari pemberian informasi oleh guru, tetapi dikembangkan secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman serta interaksi mereka dengan lingkungan. (Piaget, 1976). Selajan dengan teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat diberikan secara langsung dari guru kepada peserta didik, sehingga peserta didik perlu terlibat aktif secara mental untuk membentuk sendiri pemahaman mereka sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya (Masgumelar & Mustafa 2021).

Kelebihan utama penelitian ini adalah fokusnya pada analisis kebutuhan sebelum membuat media *Powerpoint* dan *Wordwall* interaktif. Analisis kebutuhan membantu memetakan karakteristik siswa, kebutuhan guru, kondisi sekolah, serta

sarana yang tersedia. Dengan begitu, media yang dikembangkan menjadi lebih tepat, bermanfaat, dan sesuai dengan pembelajaran di SD. *Powerpoint* dan *Wordwall* interaktif dapat mendukung hal tersebut karena menarik, mudah digunakan, dan cocok dengan gaya belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam kebutuhan media *Powerpoint* dan *Wordwall* interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pendekatan ini digunakan karena mampu menggambarkan kondisi sebenarnya melalui pengamatan dan interaksi langsung di lapangan (Creswell, 2014). Penelitian dilakukan di Gugus III Kecamatan Buleleng, dengan subjek penelitian berupa guru kelas, siswa, serta kondisi sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Langkah penelitian dimulai dengan menentukan fokus kajian, menyusun pedoman observasi dan pedoman wawancara, kemudian mengumpulkan data langsung di sekolah. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk melihat kegiatan pembelajaran dan ketersediaan media, serta pedoman wawancara terstruktur untuk mengetahui pengalaman, hambatan, dan kebutuhan guru dalam mengajar pendidikan pancasila, khususnya terkait penggunaan *Powerpoint* dan *Wordwall* (Sugiyono, 2019).

Proses data dikumpulkan dengan dua tahap, yaitu tahap observasi dan tahap wawancara. Observasi dilakukan secara langsung saat pembelajaran berlangsung untuk melihat bagaimana guru mengajar, bagaimana siswa berpartisipasi, serta sejauh mana media digunakan dalam kegiatan belajar. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi tentang kesulitan yang dihadapi, kebutuhan media pembelajaran, dan kesiapan sekolah dalam menggunakan media digital seperti *Powerpoint* interaktif dan *Wordwall* (Miles et al., 2014). Data yang telah diperoleh selanjutnya masuk ke dalam analisis dari model Miles dan Huberman, melalui tiga tahap utama, yaitu memilah serta menyederhanakan data (reduksi data), menyajikan data dalam bentuk yang lebih terstruktur, serta menarik kesimpulan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran seperti *Powerpoint* interaktif dan *Wordwall*. Analisis isi adalah teknik yang memungkinkan seseorang menelaah dan memahami suatu bentuk perilaku secara lebih terperinci atau isi komunikasi secara tidak langsung melalui kajian terhadap teks atau dokumen tertulis, sehingga isi pesan yang dikaji dapat dijelaskan secara sistematis dan objektif sesuai dengan prosedur penelitian (Sumarno, 2020).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru di Gugus III Kecamatan Buleleng. Penelitian ini berfokus pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media, kemampuan siswa memahami serta menerapkan materi pembelajaran, kendala guru dalam pembelajaran, dan kebutuhan media digital berupa *Powerpoint* serta *Wordwall*. Uraian temuan disajikan berdasarkan aspek yang telah dianalisis dan dibahas

secara terpadu. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak bertumpu pada penggunaan metode ceramah, disertai tanya jawab. Guru menjadi pusat utama pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya merespons ketika ditanya. Aktivitas eksploratif belum muncul karena pembelajaran lebih difokuskan pada penyampaian materi secara verbal. Hasil wawancara menguatkan temuan tersebut. Guru menjelaskan bahwa metode ceramah lebih sering dipilih karena dianggap sederhana dan sesuai dengan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Guru juga mengakui belum terbiasa menerapkan metode berbasis teknologi atau aktivitas interaktif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Gugus III Kecamatan Buleleng belum berjalan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional dan didominasi oleh guru dengan metode ceramah menyebabkan siswa tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Ardiawan, dkk (2020) yang menekankan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan strategi yang interaktif, kolaboratif, dan mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa.

Terkait dengan media pembelajaran, observasi mengungkapkan bahwa media yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket, gambar statis, serta LKPD cetak. Tidak ditemukan penggunaan media digital seperti *Powerpoint* interaktif maupun permainan *Wordwall* yang dapat membantu visualisasi contoh aturan. Wawancara menunjukkan bahwa guru sebenarnya ingin menggunakan media digital tetapi belum memiliki pengalaman membuat atau mengoperasikannya. Selain itu, fasilitas pendukung seperti internet dan LCD juga belum selalu tersedia pada setiap pertemuan, sehingga guru lebih memilih media yang sederhana. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat berkembang pesat, tersedia berbagai media digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, seperti menggunakan *Powerpoint* interaktif dan *Wordwall*. Sejalan dengan pendapat Wahyuni, dkk (2020), media pembelajaran berbasis presentasi seperti *Powerpoint* efektif digunakan untuk menyederhanakan materi yang kompleks, memperjelas informasi, serta meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Diperkuat dengan pendapat dari Tjaolo dkk (2025) yang mengungkapkan bahwa *Wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar, alat bantu proses pembelajaran, sekaligus sarana evaluasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik.

Mengenai pemahaman materi, dari hasil observasi terlihat bahwa siswa mampu mengingat definisi aturan tetapi kesulitan saat diminta memberikan contoh penerapan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa dapat menyebutkan “mematuhi aturan di rumah dan sekolah”, namun bingung saat harus menjelaskan contoh perilaku yang sesuai aturan. Guru menjelaskan bahwa kesulitan ini terjadi karena siswa belum terbantu oleh media pembelajaran yang

menarik dan kontekstual. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku menyebabkan siswa mudah bosan dan kehilangan fokus, sehingga pemahaman mereka hanya berada pada tahap mengingat (remembering) dan belum mencapai tahap memahami serta menerapkan (understanding & applying). Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami serta mengaplikasikan materi secara langsung dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya terkait kendala pembelajaran, kendala utama yang ditemukan adalah kurangnya variasi media pembelajaran. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan LKPD cetak karena media digital belum tersedia atau belum dikuasai. Siswa yang memiliki rentang perhatian pendek menjadi cepat tidak fokus ketika penjelasan berlangsung lama. Guru juga menyampaikan kendala lain yaitu kurangnya pengalaman dalam membuat media digital, terutama media interaktif seperti *Powerpoint* yang berisi animasi dan *Wordwall* yang menyediakan kuis dengan umpan balik otomatis. Guru merasa memerlukan media yang praktis dan mudah digunakan. Berdasarkan temuan di lapangan, guru sangat membutuhkan media digital yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami contoh aturan secara nyata. *Powerpoint* interaktif dapat digunakan untuk menampilkan gambar bergerak, ilustrasi situasi nyata, hingga simulasi penerapan aturan. Sementara itu, *Wordwall* dinilai sesuai untuk latihan soal karena menyediakan kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Guru berharap media digital ini dapat membantu siswa mencapai tingkat memahami dan menerapkan materi secara lebih optimal.

Selain itu, terkait dengan integritas nilai kearifan lokal Bali, hasil observasi menunjukkan bahwa nilai-nilai lokal seperti Tri Kaya Parisudha (manacika, wacika, kayika) belum terintegrasi secara maksimal dalam media pembelajaran yang digunakan. Materi yang diberikan guru masih bersifat umum dan belum memberikan contoh penerapan aturan berdasarkan budaya lokal Bali. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa guru ingin menyisipkan nilai-nilai lokal agar siswa tidak hanya memahami aturan, tetapi juga memahami makna budaya seperti berpikir baik, berkata baik, dan berbuat baik dalam kehidupan sehari-hari. Guru berharap media *Powerpoint* dan *Wordwall* dapat menyertakan contoh perilaku sesuai Tri Kaya Parisudha dalam konteks kehidupan siswa. Nilai berpikir baik, berkata baik, dan berbuat baik sangat sesuai untuk membantu siswa memahami aturan dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Sudarsana (2020) yang menyatakan bahwa penguatan nilai budaya lokal dalam media pembelajaran dapat membentuk karakter positif siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi mereka.

Kedua media digital yang dibutuhkan, yaitu *Powerpoint* dan *Wordwall*, dilengkapi dengan unsur visual, audio, animasi, serta permainan edukatif yang mampu meningkatkan perhatian dan semangat belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Budiantini (2023) yaitu media *Powerpoint* memiliki beberapa keunggulan, antara lain mampu menampilkan objek yang tidak dapat dihadirkan

secara langsung secara fisik melalui citra visual, membantu pengembangan materi pembelajaran, mengintegrasikan berbagai unsur media, serta dapat menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik. Sementara itu, penggunaan *Wordwall* sejalan dengan pendapat Putri & Handayani (2022) yang menyatakan bahwa *Wordwall* adalah platform belajar berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan interaktif yang menarik. Penggunaan kedua media ini menjadi solusi terhadap keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media ini mendorong kemandirian belajar sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dengan tampilan visual yang menarik serta adanya umpan balik langsung, siswa lebih mudah memahami materi dibandingkan saat menggunakan media yang bersifat konvensional.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa terdapat kesenjangan signifikan antara kebutuhan belajar siswa kelas IV dengan realitas media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan di Gugus III Kecamatan Buleleng. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media cetak terbukti kurang efektif dalam mendukung tahap perkembangan operasional konkret siswa, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memberikan contoh penerapan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Sintesis dari temuan ini menunjukkan bahwa kehadiran media digital interaktif seperti *Powerpoint* interaktif dan *Wordwall* bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan sebuah kebutuhan mendesak untuk mengalihkan pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi proses belajar yang lebih aktif, melibatkan siswa, dan relevan dengan konteks kehidupan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Nilai penting dari penelitian ini terletak pada penerapan ajaran *Tri Kaya Parisudha Manacika*, *Wacika*, dan *Kayika* yang memberi kedalaman makna dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada materi kognitif, tetapi juga menjadi wahana pembentukan karakter, pembiasaan perilaku positif, serta penguatan kesadaran moral siswa dalam menjalankan aturan di lingkungan mereka.

REFERENSI

- Aisah, R. N. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Apriliani, M. A., Nurhasanah, N., & Maksum, A. (2022). Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21831>

- Ardiansyah, D. R., Saputro, N. A., & Widodo, S. T. (2023). Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Dan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas IV SDN 03 Jatipurwo. *stkipsubang.ac.id*, 1-11. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2176>
- Ardiawan, I. K. N., Kristiana, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). Model pembelajaran jigsaw sebagai salah satu strategi pembelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 57-63. <https://s.id/NXVy7>
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Perangkat Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Pada Pembelajaran Yang Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Karakter Nasionalisme Dan Sikap Berkebhinekaan Global Pada Siswa Kelas Lanjut Di Sekolah Dasar. *Jurnal Undiksha.ac.id*. <https://repo.undiksha.ac.id/21517/>
- Budianti, Y. (2023). Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications. Colorado Mountain College.
- D. R., Rahmawati, N., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Pemanfaatan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *stkipsubang.ac.id*, 1-14. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. https://www.belajarpai.com/wp-content/uploads/2023/09/2022_SK-Nomor-008_H_KR_Capaian-Pembelajaran.pdf
- Kukuh Masgumelar, N., & Setya Mustafa, P. (2021). Teori Belajar onstruktivisme Dan Implikasinya Alam Pendidikan Dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Piaget, J. (1976). *The graps of consciousness : Action and concept in the young child*. Harvard University Press.
- Putri, N. L. P. E., & Handayani, N. N. L. (2022). Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi elajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 45–54. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/323>

- Rahmawati, D., Pratama, I. G. N., & Dewi, N. K. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Keterlibatan Dan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran ilai Dan Karakter. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–78. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Roza, S. (2024). Pentingnya Penggunaan Media Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar SDN 023 Rokan IV Koto. *edp.web.id/*, 1-6 <https://doi.org/10.31004/edp.v1i2.62>
- Sari, N. P., Lestari, N. K. A., & Putra, I. M. D. (2023). Tantangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Penguatan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 89–99. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1139777>
- Sudarsana, I. K. (2020). Pendidikan Arakter Berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha. Jayapangus Press. [https://www.researchgate.net/publication/354947056 Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal](https://www.researchgate.net/publication/354947056_Pendidikan_Karakter_Berbasis_Kearifan_Lokal)
- Sumarno, S. (2020). Analisis Isi Dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(2), 36–55. <https://doi.org/10.47637/elsa.v18i2.299>
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan *Powerpoint* . *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Tjaolo, N. A., Saban, S. M., & Manitu, A. (2025). Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *uncm.ac.id*, 1-9. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/index>