

**PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP GOTONG ROYONG SISWA KELAS
IV SD INPRES OEPURA 2 KUPANG**

Enjel Baun¹, Maxsel Koro², Rista Apriliya Devi³

1,2,3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusa
Cendana

Email: enjelbaun02@gmail.com¹, maxselkoro18@gmail.com²,
rista.aprilia.devi@staf.undana.ac.id³.

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve fourth-grade students' conceptual understanding of gotong royong through interactive learning multimedia in Pancasila Education at SD Inpres Oepura 2 Kupang. The subjects were 24 fourth-grade students, consisting of 12 male and 12 female students. The study was implemented in two cycles following the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through conceptual-understanding tests, teacher and student activity observations, and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The findings showed a progressive improvement in students' conceptual understanding. In Cycle I, 14 students (58.33%) achieved the mastery criterion with a mean score of 72.08. After improving the media presentation, contextual examples, group guidance, and reflective activities, Cycle II showed that 22 students (91.66%) achieved mastery with a mean score of 81.88. Teacher activity increased from 69.44% to 97.22%, while student activity increased from 52.77% to 88.89% and 90.27% based on two observers. The results indicate that interactive learning multimedia can effectively support elementary students' understanding of gotong royong by presenting abstract civic values through visual, audiovisual, and interactive learning experiences.

Keywords: interactive learning multimedia, conceptual understanding, gotong royong, Pancasila Education, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meninggikan pengertian gagasan gotong royong melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila murid kelas IV SD Inpres Oepura 2 Kupang. Subjek penelitian adalah 24 murid kelas IV yang terdiri dari 12 murid laki-laki dan 12 murid perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus melalui fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta renungan. Data dikumpulkan melalui ujian pengertian gagasan, pengamatan aktivitas pengajar dan murid, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Temuan penelitian memperlihatkan kenaikan pemahaman konsep siswa secara bertahap. Pada siklus I, 14 siswa (58,33%) meraih Kriteria Capaian Tujuan Pengajaran dengan skor purata 72,08. Setelah dilakukan perbaikan berupa penyajian multimedia yang lebih kontekstual, pemberian contoh konkret, penguatan bimbingan kelompok, dan refleksi pembelajaran yang lebih terarah, pada siklus II sebanyak 22 siswa (91,66%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 81,88. Aktivitas guru meningkat dari

69,44% menjadi 97,22%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 52,77% menjadi 88,89% dan 90,27% berdasarkan dua pengamat. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep gotong royong karena mampu memvisualisasikan nilai kewargaan yang abstrak menjadi pengalaman pembelajaran yang nyata, memikat, dan berarti bagi murid sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, pemahaman konsep, gotong royong, Pendidikan Pancasila, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi mendorong sekolah dasar untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang bukan sekadar terpaku pada penyampaian materi, melainkan juga memberi kesempatan pengalaman pembelajaran yang nyata, partisipatif, serta selaras dengan ciri-ciri tahap tumbuh siswa. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada di tahap berpikir konkret sehingga konsep yang bersifat abstrak, termasuk nilai kewargaan dan karakter Pancasila, perlu disajikan melalui pengalaman visual, verbal, dan aktivitas belajar yang dapat diamati secara langsung. Penggunaan media digital interaktif menjadi salah satu strategi yang relevan karena mampu menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, latihan, dan umpan balik dalam satu lingkungan belajar.

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila. (Arum et al., 2025) menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Genially* terbukti meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V karena memadukan unsur visual, teks, dan interaktivitas. Sejalan dengan itu, Praja & Andriani (2025) menemukan bahwa media multimedia partisipatif berbasis pembelajaran berorientasi masalah sahah serta ampuh dalam meninggikan capaian pembelajaran IPAS siswa kelas IV dengan nilai *N-Gain* kategori tinggi. Yonanda et al., (2024) juga melaporkan kenaikan nilai rata-rata siswa sekolah dasar dari 48,79 menjadi 81,47 setelah penggunaan media interaktif berbasis multimedia. Temuan-temuan ini memperkuat asumsi bahwa multimedia interaktif tidak hanya memperindah tampilan pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi konstruksi pemahaman melalui representasi ganda dan keterlibatan aktif.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, kebutuhan terhadap media interaktif menjadi semakin krusial karena materi pembelajaran mencakup nilai dan sikap sosial yang sering kali bersifat abstrak. Husaeni et al. (2024) menghasilkan media interaktif *Google Sites* pada materi Pancasila bagi siswa sekolah dasar, sedangkan Fitriya et al. (2024) menyatakan bahwa media multimedia interaktif dapat menjadi terobosan media berbasis teknologi pada pengajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Bara (2024) dan Putri et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa *Google Sites* sebagai media pengajaran berbasis program mampu membantu guru menyajikan materi PPKn/Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan mudah diakses. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat menjadi penghubung antara konsep kewargaan yang abstrak dan pengalaman sosial siswa sehari-hari.

Salah satu nilai utama dalam Pendidikan Pancasila adalah gotong royong. Gotong royong mencerminkan kemampuan bekerja sama, peduli, berbagi, dan mengutamakan tujuan bersama. Kajian tentang penguatan sifat saling

tolong-menolong di sekolah dasar memperlihatkan bahwa nilai ini dapat ditumbuhkan melalui pembiasaan, pembelajaran kooperatif, proyek, dan kegiatan berbasis pengalaman sosial. Hayati & Utomo (2022) menjelaskan bahwa penanaman karakter gotong royong dan tanggung jawab dapat dilakukan lewat cara pelatihan berulang secara konsisten di sekolah dasar. Handayani et al. (2021) menunjukkan bahwa kegiatan gotong royong di sekolah dapat mendorong karakter peduli lingkungan, sedangkan Mulyani et al. (2020) menegaskan pentingnya penguatan karakter gotong royong dalam kultur sekolah dasar. Agatha et al. (2024) dan Dwijayanti et al. (2023) juga memperlihatkan bahwa aspek gotong royong pada Profil Pelajar Pancasila bisa digabungkan lewat pengajaran IPAS dan proyek kontekstual.

Berdasarkan temuan pengamatan awal di kelas IV SD Inpres Oepura 2 Kupang, pemahaman konsep gotong royong siswa belum maksimal. Di fase pra-siklus, cuma 9 dari 24 murid atau 38% yang meraih kelengkapan, sementara 15 murid atau 63% masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Permasalahan yang

muncul tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga rendahnya partisipasi siswa, kurangnya kemampuan memberi contoh yang relevan, belum optimalnya kerja sama kelompok, dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran cenderung masih bertumpu pada buku cetak sehingga materi gotong royong belum tersaji secara kontekstual dan menarik.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan capaian pemahaman siswa. Nilai gotong royong seharusnya tidak hanya dipahami sebagai definisi, tetapi juga dipahami secara mendalam melalui contoh, pengelompokan perilaku, penarikan kesimpulan, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan nilai gotong royong perlu dikembangkan melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan peluang bagi murid guna mengalami, berdiskusi, dan merefleksikan perilaku sosial (Iswayurani & Attalina, 2023; Latifah et al., 2023; Nurdinti & Salimah, 2022). Oleh sebab itu, diperlukan tindakan pembelajaran

yang mengintegrasikan media visual-audiovisual, interaksi, kerja kelompok, serta refleksi nilai secara terarah.

Penelitian ini menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong. Media yang digunakan menyajikan materi melalui teks, gambar, video, animasi, pertanyaan interaktif, dan contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Secara teoritis, penggunaan multimedia didukung oleh prinsip pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa murid lebih mudah mengerti informasi ketika kata dan gambar disajikan secara terpadu. Selain itu, pembelajaran interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons, memilih, berdiskusi, dan memperoleh penguatan. Tujuan penelitian ini adalah meninggikan pengertian gagasan gotong royong melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas IV SD Inpres Oepura 2 Kupang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pola siklus Kurt Lewin yang meliputi perencanaan, pelaksanaan

tindakan, pengamatan, serta renungan. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan pada perbaikan proses pembelajaran secara langsung di kelas. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di SD Inpres Oepura 2 Kupang, Jalan Kenanga, Kelurahan Naikolan, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.

Subjek penelitian adalah semua murid kelas IV SD Inpres Oepura 2 Kupang yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 12 murid laki-laki dan 12 murid perempuan. Objek tindakan adalah penerapan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Pemahaman konsep gotong royong diukur melalui indikator memahami pengertian, memberikan contoh, mengelompokkan contoh dan noncontoh, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan perilaku gotong royong dan non-gotong royong, dan menjelaskan penerapan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Alat penelitian mencakup formulir observasi aktivitas pengajar, formulir pengamatan aktivitas murid,

tes pemahaman konsep, serta dokumentasi. Ujian diberikan di akhir setiap siklus untuk mengetahui kenaikan capaian pembelajaran murid. Observasi dilakukan oleh guru kelas dan dua mahasiswa PGSD untuk mencatat pelaksanaan pembelajaran, penggunaan multimedia, partisipasi siswa, kerja sama kelompok, dan kegiatan refleksi. Data tes dianalisis dengan menghitung skor purata dan persentase ketuntasan kelas. Murid dinyatakan tuntas jika meraih skor minimal 75 sesuai KKTP. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai minimal 75 dan aktivitas pembelajaran berada pada kategori baik.

Pada siklus I, pengajar menyampaikan materi gotong royong melalui multimedia pembelajaran interaktif, mengorganisasikan siswa dalam kelompok, memfasilitasi diskusi LKPD, meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi, dan memberikan tes individu. Refleksi siklus I dipakai untuk menyempurnakan langkah pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyajian video yang lebih kontekstual, penggunaan bahasa yang lebih sederhana, pembagian

peran kelompok yang lebih jelas, peningkatan pembinaan kepada tim yang mengalami kesulitan, pemberian penghargaan, dan refleksi pembelajaran yang lebih terarah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan berdasarkan fase pra-siklus, siklus I, serta siklus II. Pada fase pra-siklus, hasil ujian mula menunjukkan bahwa pemahaman konsep gotong royong siswa masih rendah. Sebagian siswa belum mampu menguraikan pengertian gotong royong, memberikan contoh yang sesuai, dan membedakan perilaku gotong royong dengan perilaku yang tidak mencerminkan gotong royong. Kondisi ini menjadi alasan perlunya tindakan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Tabel 1 Hasil Tes Awal Pra-Siklus

Rentan g Nilai	Katego ri	Frekuen si	Persenta se
86-100	Sangat Baik	1	4%
75-85	Baik	8	33%
60-74	Cukup	6	25%
≤59	Kurang	9	38%
Tuntas	-	9	38%
Tidak tuntas	-	15	63%

Data pra-siklus menunjukkan bahwa pembelajaran perlu ditingkatkan dari sisi media, aktivitas belajar, dan bimbingan konseptual. Rendahnya ketuntasan mengindikasikan bahwa siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang memadai untuk menghubungkan konsep gotong royong dengan situasi rumah, sekolah, dan masyarakat. Temuan ini selaras dengan Retnasari et al. (2024) yang menegaskan bahwa multimedia interaktif terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman visual serta aktivitas belajar yang lebih menarik.

Pada siklus I, pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif mulai digunakan. Guru menyajikan materi melalui tampilan yang memadukan teks, gambar, video, animasi, serta latihan. Siswa diarahkan untuk berdiskusi dalam kelompok serta mengerjakan LKPD. Hasil tes akhir siklus I memperlihatkan kenaikan dibandingkan pra-siklus, tapi belum meraih indikator keberhasilan klasikal.

Tabel 2 Hasil Tes Akhir Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
86-100	5	20,83%

75-85	9	37,50%
60-74	3	12,50%
≤59	7	29,16%
Tuntas	14	58,33%
Tidak tuntas	10	41,66%

Pada siklus I, jumlah murid lengkap naik menjadi 14 orang atau 58,33% dengan nilai rata-rata 72,08. Meskipun terjadi kenaikan, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan 80%. Observasi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa belum berkonsentrasi penuh saat menggunakan media, belum aktif menjawab pertanyaan pemantik, dan belum maksimal dalam diskusi kelompok. Aktivitas guru memperoleh skor 50 atau 69,44%, sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor 38 atau 52,77% dari dua pengamat. Artinya, interaksi belajar sudah mulai terbentuk, tetapi penggunaan multimedia dan pengelolaan kelompok masih perlu dioptimalkan.

Refleksi siklus I mengarahkan guru untuk meningkatkan penyajian multimedia agar lebih kontekstual, memberi contoh konkret yang dekat dengan kehidupan siswa, membagi tugas kelompok secara jelas, dan meningkatkan motivasi. Perbaikan ini selaras dengan temuan Damanik & Fajari (2025) yang menunjukkan

bahwa multimedia interaktif berbasis augmented reality dapat meningkatkan problem solving skills dan literasi digital siswa karena media memberi pengalaman belajar yang lebih konkret. Meskipun dalam bentuk media dalam penelitian ini bukan augmented reality, prinsip visualisasi, interaktivitas, dan konteks nyata menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada siklus II.

Pada siklus II, guru menyajikan video serta contoh yang lebih sesuai dengan rutinitas harian murid, misalnya kerja bakti di sekolah, membersihkan kelas, membantu teman, dan kerja sama dalam kelompok. Guru juga memberi pertanyaan pemantik yang lebih variatif, membimbing kelompok secara lebih intensif, memberi penghargaan, serta memandu siswa menyimpulkan makna gotong royong. Hasil ujian akhir siklus II memperlihatkan kenaikan yang signifikan.

Tabel 3 Hasil Tes Akhir Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
86-100	4	16,66%
75-85	18	75,00%
60-74	2	8,33%
≤59	0	0%

Tuntas	22	91,66%
Tidak tuntas	2	8,33%

Pada siklus II, sebanyak 22 siswa atau 91,66% mencapai kelengkapan, sementara 2 murid atau 8,33% masih belum tuntas. Nilai rata-rata meningkat menjadi 81,88. Aktivitas guru juga meningkat menjadi 97,22%, sementara aktivitas siswa mencapai 88,89% dan 90,27% berdasarkan dua pengamat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif lebih optimal ketika dikombinasikan dengan peran aktif guru, diskusi kelompok yang terstruktur, dan refleksi nilai secara eksplisit.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Nilai rata-rata	72,08	81,88	Meningkat 9,80 poin
Ketuntasan klasikal	58,33 %	91,66 %	Meningkat 33,33%
Aktivitas guru	69,44 %	97,22 %	Meningkat 27,78%
Aktivitas siswa observer 1	52,77 %	88,89 %	Meningkat 36,12%
Aktivitas siswa observer 2	52,77 %	90,27 %	Meningkat 37,50%

Kenaikan capaian pembelajaran dari siklus I ke siklus II memperlihatkan bahwa multimedia pengajaran interaktif mampu memperkuat pemahaman konsep gotong royong. Media membantu siswa melihat contoh perilaku gotong royong secara konkret, mendengar penjelasan melalui unsur audio, memperhatikan ilustrasi visual, dan merespons pertanyaan dalam kegiatan interaktif. Proses tersebut mendukung terbentuknya pemahaman karena siswa tidak hanya menerima definisi, tetapi juga menghubungkan konsep dengan contoh dan situasi nyata.

Temuan penelitian ini selaras dengan studi Arum et al. (2025), Praja & Andriani (2025) dan Yonanda et al. (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan ketertarikan, dorongan, serta capaian pembelajaran murid sekolah dasar. Penelitian ini juga selaras dengan Damanik & Fajari (2025), Retnasari et al. (2024), Husaeni et al. (2024), dan Fitriya et al. (2024) yang memperlihatkan bahwa media interaktif berbasis teknologi relevan diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar, termasuk pembelajaran Pendidikan

Pancasila. Dengan demikian, peningkatan ketuntasan pada siklus II bukan hanya akibat pengulangan materi, tetapi juga karena kualitas pengalaman belajar menjadi lebih konkret, interaktif, dan terarah.

Dalam aspek nilai gotong royong, peningkatan aktivitas diskusi kelompok dan presentasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia perlu kombinasi dengan strategi sosial. Media memantik perhatian siswa, sedangkan diskusi kelompok memberi ruang praktik kerja sama. Hal ini sejalan dengan Hayati & Utomo (2022), Handayani et al. (2021), Mulyani et al. (2020), Agatha et al. (2024), dan Dwijayanti et al. (2023) menegaskan bahwa karakter gotong royong berkembang melalui pembiasaan, kegiatan kolaboratif, dan pengalaman kontekstual di sekolah dasar. Pada penelitian ini, multimedia berfungsi sebagai pendorong pemahaman, sedangkan kerja kelompok dan refleksi berfungsi sebagai ruang internalisasi nilai.

Secara pedagogis, keberhasilan siklus II dipengaruhi oleh tiga faktor utama. Pertama, materi disajikan melalui contoh yang relevan dengan rutinitas murid sehingga murid lebih mudah memberi contoh dan

membandingkan perilaku gotong royong dan non-gotong royong. Kedua, guru lebih aktif membimbing kelompok sehingga siswa yang sebelumnya pasif memperoleh dukungan belajar. Ketiga, refleksi pembelajaran dilakukan lebih intensif sehingga siswa dapat menyimpulkan pentingnya gotong royong dalam kehidupan bersama. Hasil ini memperkuat pandangan Suharjono (2025) bahwa pembiasaan sikap gotong royong perlu dilakukan lebih terarah melalui kegiatan konkret dan keterlibatan langsung siswa.

Keterbatasan penelitian ini berada pada cakupan subjek yang hanya mencakup satu kelas dan pelaksanaan yang terbatas pada dua siklus. Selain itu, efektivitas multimedia masih bergantung pada kesiapan sarana, perangkat, dan kemampuan guru mengelola interaksi belajar. Maka dari itu, penyebaran luas temuan penelitian perlu dilakukan secara waspada. Penelitian selanjutnya bisa menguji multimedia pembelajaran interaktif pada sekolah, materi, dan jenjang yang lebih beragam, serta menambahkan pengukuran jangka panjang terhadap perubahan sikap gotong royong siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep gotong royong siswa kelas IV SD Inpres Oepura 2 Kupang. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata yang bertambah dari 72,08 pada siklus I menjadi 81,88 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 58,33% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .

Multimedia pembelajaran interaktif juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 69,44% menjadi 97,22%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 52,77% menjadi 88,89% dan 90,27%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, serta bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar melalui visualisasi, contoh kontekstual, diskusi kelompok, dan refleksi nilai.

Disarankan agar guru Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif media untuk menyajikan

konsep kewargaan yang abstrak. Sekolah perlu mendukung ketersediaan sarana pembelajaran digital dan pelatihan guru. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan subjek yang lebih luas, variasi media yang lebih beragam, dan pengukuran dampak terhadap perilaku gotong royong dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, S. O., Winarni, R., & Supianto, S. (2024). Implementasi profil pelajar Pancasila dimensi gotong royong dalam pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v10i2.86307>
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a Genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Bara, C. B. (2024). Pengembangan

- media pembelajaran berbasis Google Sites pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3622–3629. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8185>
- Damanik, N., & Fajari, L. E. W. (2025). Multimedia interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan problem solving skills dan literasi digital siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 395–416. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>
- Dwijayanti, M. N. A., Istiyati, S., & Surya, A. (2023). Implementasi profil pelajar Pancasila pada projek IPAS materi Indonesiaku kaya budaya dimensi gotong royong peserta didik kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(4). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i4.82167>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Handayani, S., Jamaludin, U., & Suparno, S. (2021). Penanaman karakter peduli lingkungan melalui kegiatan gotong royong di SDN Unyur. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 144–158. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8019>
- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman karakter gotong royong dan tanggung jawab melalui metode pembiasaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6419–6427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3248>
- Husaeni, F., Hidayat, O. S., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada materi Pancasila bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.125543>

- Iswayurani, U., & Attalina, S. N. C. (2023). Analisis penerapan pendidikan karakter gotong royong di lingkungan kelas IV SDN 04 Bawu Jepara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2705–2715. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.580>
- Latifah, L. N. H., Sulianto, J., & Sumarno, S. (2023). Analisis sikap gotong royong peserta didik kelas II SDN Sambirejo 02 Semarang. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–32. <https://doi.org/10.51836/je.v9i1.510>
- Mulyani, D., Ghufro, S., Akhwani, A., & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan karakter gotong royong di sekolah dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225–238. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4724>
- Nurdinti, I., & Salimah, S. (2022). Penanaman nilai gotong royong sebagai pengamalan sila Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. *Journal of Social Knowledge Education*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.37251/jske.v3i1.396>
- Praja, I. R., & Andriani, A. E. (2025). Problem-based learning interactive multimedia to optimize elementary school natural and social sciences learning. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 8(1). <https://doi.org/10.24042/ijsme.v8i1.26067>
- Putri, D. A., Irianto, D. M., & Furnamasari, Y. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Google Sites berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14091>
- Retnasari, L., Suroto, S., Abdulkarim, A., & Hidayah, Y. (2024). Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(1), 344–358. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i1.2384>
- Suharjono, G. E. S. (2025).

Pembiasaan sikap gotong royong melalui program kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3 di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3), 1279–1298.

<https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.1934>

Yonanda, D. A., Islahuddin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yulianti, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving motivation and learning outcomes of elementary school students with multimedia-based interactive media. *Profesi Pendidikan Dasar*, 11(3), 197–210.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.5761>