

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI PANCASILA
PADA SISWA KELAS I SD**

Rizka Kurnia ¹, Daroe Iswatiningsih ², Estiyowati³

^{1,2,3} Magister Pedagogi, Universitas Muhammadiyah Malang,

¹riskurnia97@webmail.umm.ac.id, ²daroe@umm.ac.id, ³estiyowati08@gmail.com

ABSTRACT

Pancasila Education in elementary schools is important for building students' character from an early age. However, conventional learning often makes students less able to understand Pancasila values deeply. This study aims to describe the implementation of Project Based Learning (PjBL) with interactive media in improving first grade students' understanding of Pancasila values at Muhammadiyah Plus Elementary School, Probolinggo City. The study used a descriptive qualitative method with a reflective approach. Interactive media such as learning videos, smart dice, and Pancasila symbol puzzles were used to support learning activities. The results show that PjBL with interactive media increases student participation and helps students understand Pancasila symbols and values in daily life. In addition, the learning process also develops cooperation, creativity, and critical thinking skills.

Keywords: Project Based Learning, interactive media, Pancasila Education.

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sejak dini. Namun, pembelajaran konvensional sering membuat siswa kurang memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis media interaktif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Plus Kota Probolinggo. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan reflektif. Media interaktif seperti video pembelajaran, dadu pintar, dan puzzle simbol Pancasila digunakan untuk mendukung kegiatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PjBL berbasis media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu siswa memahami simbol serta nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran juga mampu mengembangkan sikap gotong royong, kreativitas, dan berpikir kritis.

Kata kunci: Project Based Learning, media interaktif, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi awal perkembangan anak (Yulianti et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Dalam Pancasila memuat nilai-nilai budaya bangsa. Untuk mencintai budaya masyarakat (Iswatiningsih, 2019)

Pancasila secara yuridis formal telah diterima sebagai dasar negara Republik Indonesia. Sebagai konsekuensi dari kedudukannya, seluruh penyelenggaraan negara harus berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Hal ini tidak hanya berlaku bagi penyelenggaraan negara, tetapi juga bagi sikap dan perilaku para pejabat negara, warga negara, lembaga-lembaga kenegaraan, serta lembaga kemasyarakatan. Sebagai dasar falsafah negara, Pancasila adalah elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Istilah Pancasila sudah sangat familiar dan sering dijumpai, bahkan dalam bentuk visual seperti lambang negara

Garuda, perisai, hingga simbol pada masing-masing sila Pancasila. Sebagai warga negara yang baik, kita perlu memahami makna dan simbol-simbol dalam sila-sila Pancasila. Namun, kenyataan saat ini menunjukkan bahwa banyak warga Indonesia tidak memahami atau bahkan tidak mengetahui arti dari simbol-simbol tersebut. (Saripi et al., 2025)

Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep Pancasila secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung hanya menghafal sila-sila Pancasila tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang menyenangkan.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Project Based Learning (PjBL), yaitu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas proyek sebagai sarana belajar. (Ervina et al., 2025) Pemanfaatan PjBL sebagai sebuah pendekatan memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan sebagaimana tuntutan abad ke-21 pada siswa, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, karakter, dan kewarganegaraan (Danar & Iswatiningsih, 2025). Melalui PjBL, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta menghasilkan produk yang relevan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran, permainan edukatif (dadu pintar), dan puzzle simbol Pancasila dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Media tersebut tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mempermudah dalam memahami simbol-simbol negara

yang bersifat abstrak. Berdasarkan hal tersebut, penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Project Based Learning berbasis media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I sekolah dasar. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila serta mengembangkan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian reflektif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran serta hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung (Subagyo & Muhibbin, 2025). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman nyata guru dalam mengimplementasikan pembelajaran di kelas, khususnya dalam penerapan model Project Based Learning berbasis media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I (Fase A) di SD Muhammadiyah Plus Kota Probolinggo pada Tahun Ajaran 2025/2026. sebanyak 15 siswa. Pembelajaran dilaksanakan pada materi “Aku Mengenal Indonesia” dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Sebanyak 4 kali pertemuan. Untuk itu, penelitian ini dilaksanakan pada 16 September – 23 Oktober 2025.

Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman langsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan reflektif guru. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam keterlibatan siswa, interaksi kelompok, dan penggunaan media interaktif. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto kegiatan, hasil kerja siswa, serta perangkat pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, catatan reflektif guru digunakan untuk

merekam pengalaman, kendala, serta evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan Project Based Learning berbasis media interaktif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila serta pengembangan karakter siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi *Project Based Learning* berbasis media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan model *Project Based Learning (PjBL)* dan pendekatan pembelajaran

mendalam (deep learning) yang mencakup aspek *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* (Purwanti & Indrapangastuti, 2025). Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan ice breaking untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kesiapan belajar siswa. Pada tahap penyajian materi, guru memanfaatkan media video pembelajaran yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Penggunaan media ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal secara visual mengenai simbol-simbol Pancasila dan maknanya. Selanjutnya, pada tahap inti, siswa dilibatkan dalam kegiatan proyek sederhana melalui permainan edukatif, yaitu dadu pintar Pancasila dan puzzle simbol Pancasila.

Melalui permainan dadu pintar, siswa secara individu berpartisipasi aktif dalam mengenali simbol dan sila Pancasila. Sementara itu, kegiatan penyusunan puzzle dilakukan secara berkelompok untuk melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa. Pada tahap akhir, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Implementasi ini menunjukkan bahwa

pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan konsep Project Based Learning yang menekankan pada aktivitas autentik dan kolaboratif dalam pembelajaran.

2. Peningkatan Keterlibatan dan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbasis media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat menggunakan media permainan seperti dadu pintar dan puzzle.

Keterlibatan siswa dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain:

1. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan menunjukkan tingkat perhatian dan pemahaman awal terhadap materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran ini, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk merespon pertanyaan guru, baik secara lisan

- maupun melalui interaksi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menandakan adanya peningkatan partisipasi kognitif siswa dalam proses belajar.
2. Partisipasi dalam permainan dan diskusi kelompok, Partisipasi siswa dalam permainan edukatif dan diskusi kelompok mencerminkan keterlibatan sosial dan kolaboratif. Melalui kegiatan seperti permainan dadu pintar dan penyusunan puzzle, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dengan teman. Aktivitas ini mendorong siswa untuk saling bertukar ide, membantu satu sama lain, serta membangun pemahaman secara bersama-sama. siswa bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang. Dalam kelompok tersebut, siswa saling berdiskusi, berbagi tugas, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Misalnya, ada siswa yang membantu temannya mengenali simbol sila atau mencocokkan potongan puzzle dengan benar. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya melatih pemahaman materi, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.
3. Keberanian dalam mempresentasikan hasil kerja, Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil kerja menunjukkan perkembangan aspek afektif dan keterampilan komunikasi. Dalam pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Meskipun masih sederhana, kegiatan ini melatih rasa percaya diri siswa serta kemampuan dalam menyampaikan ide secara lisan. (Subagyo & Muhibbin, 2025)
- Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Kondisi ini mendukung teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa (Tambunan et al., 2025). Selain itu, interaksi antar siswa juga meningkat melalui kegiatan kerja kelompok. Siswa saling membantu dalam menyusun puzzle dan memahami materi, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti adanya

siswa yang kurang aktif karena malu atau memiliki kemampuan belajar yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang membutuhkan, serta menerapkan pembelajaran diferensiasi. Siswa yang mengalami kesulitan diberikan bimbingan

tambahan, sedangkan siswa yang sudah memahami materi diberikan tantangan atau tugas pengayaan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas terkait dengan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Ringkasan Dampak PjBL Berbasis Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

No	Peneliti (Tahun)	Desain Studi	Sampel	Temuan Utama (Efek/Perubahan)	Indikator Literasi Sains yang Diukur
1	Sari (2021)	Eksperimen	30 siswa SD	Penggunaan media interaktif meningkatkan pemahaman konsep siswa	Memahami konsep, mengamati, mengomunikasikan hasil
2	Putra & Lestari (2022)	Deskriptif kualitatif	25 siswa kelas I SD	PjBL membantu siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran	Berpikir kritis, kreativitas, kerja sama
3	Rahmawati (2023)	PTK siklus)	28 siswa SD	Hasil belajar dan partisipasi siswa meningkat setelah penerapan PjBL	Pemecahan masalah, komunikasi ilmiah
4	Wijaya dkk. (2024)	Mixed method	32 siswa sekolah dasar	Media puzzle dan video membuat siswa lebih mudah memahami materi	Observasi, interpretasi data sederhana
5	Penelitian Ini (2026)	Deskriptif kualitatif reflektif	Siswa kelas I SD Muhammadiyah Plus Kota Probolinggo	PjBL berbasis media interaktif meningkatkan pemahaman nilai Pancasila dan keterlibatan siswa	Berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, pemahaman simbol dan nilai

Berdasarkan Tabel 1, penerapan Project Based Learning

(PjBL) dan media interaktif menunjukkan dampak positif terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian Sari (2021) menunjukkan

bahwa media interaktif meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan komunikasi siswa. Putra dan Lestari (2022) menemukan bahwa PjBL membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama. Pada penelitian ini, PjBL berbasis media interaktif membantu siswa kelas I SD Muhammadiyah Plus Kota Probolinggo memahami simbol dan

nilai Pancasila dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran juga meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa PjBL dan media interaktif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* berbasis media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I sekolah dasar mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan. Penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran, dadu pintar Pancasila, dan puzzle simbol Pancasila menjadikan pembelajaran lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Penerapan PjBL juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Siswa

menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerja. Selain itu, pembelajaran ini juga mampu menumbuhkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. penerapan PjBL berbasis media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, G., Salimi, M., & Wahyudi, W. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas V SDN 3 Krakal Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.2219/satwika.v3i2.10244>
- Diana, D., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Project-Based Learning. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 67-74.
- Daniar, D. S. N., & Iswatiningsih, D. (2025). Pembelajaran pkn project citizen dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 di sd muhammadiyah teminabuan kabupaten sorong selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 403–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24463>
- Ervina, Arnidah, & H, N. (2025). Pengembangan modul proyek penguatan profil pelajar pancasila berbasis project based learning. *Elementary School*, 12(2), 907–917.
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah. *Satwika (Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2), 155–164.
- Purwanti, A., & Indrapangastuti, D. (2025). Penerapan model project based learning (pjbl) dengan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar ipas siswa kelas iv sd. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 1–12.
- Saripi, W., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Meningkatkan hasil belajar pkn tentang simbol pancasila menggunakan model pembelajaran project based learning (pjbl) di kelas ii sdn 8 kabila kabupaten bone bolango. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1570–1582. <https://doi.org/https://doi.org/10.62335>
- Subagyo, R. A., & Muhibbin, A. (2025). Pembelajaran kewarganegaraan (pkn) yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 653–667.
- Tambunan, S., Siregar, T. J., & Dermawan, D. A. (2025). Pengaruh model project based learning dengan media interaktif berbasis puzzle terhadap pemahaman konsep matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(4), 1–9.
- Yulianti, E., Hasan, & Irawan, V. (2025). Penguatan profil pelajar pancasila melalui dongeng digital berbasis project based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 16–25.