# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DEEP LEARNING* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU KELAS V SEKOLAH DASAR

Monika Metravia
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
mmetravia@gmail.com

## ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku di sekolah dasar. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan media sederhana sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Deep Learning menggunakan Articulate Storyline serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan lembar validasi ahli. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,6% dengan kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji coba kepada peserta didik juga memperoleh respons yang sangat baik, yaitu sebesar 89% pada tahap one-to-one evaluation, 85% pada small group evaluation, dan 88% pada field test. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Deep Learning menggunakan Articulate Storyline dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan* Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Deep Learning, learning media, Articulate Storyline, Pancasila Education, elementary school

## *ABSTRACT*

*This study was motivated by the limited use of interactive learning media in Pancasila Education, particularly on the topic of Keragaman Budaya Indonesiaku in elementary schools. Learning activities are still dominated by textbooks and simple instructional media, resulting in limited student engagement during the learning process. This study aimed to develop a Deep Learning-based learning media using Articulate Storyline and to determine its feasibility. The study employed a Research*

*and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and expert validation sheets, and were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that the developed learning media obtained an average feasibility score of 93.6%, categorized as very feasible, based on the assessments of material, media, and language experts. Furthermore, students' responses during the implementation stage were highly positive, reaching 89% in the one-to-one evaluation, 85% in the small group evaluation, and 88% in the field test. Therefore, the Deep Learning-based learning media using Articulate Storyline is considered feasible as an alternative instructional medium for teaching Pancasila Education on the topic of Keragaman Budaya Indonesiaku for fifth-grade elementary school students.*

*Keywords: Deep Learning, media pembelajaran, Articulate Storyline, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar*

## A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang berkarakter, berpengetahuan, dan mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga diarahkan untuk membangun karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila karena memuat nilai-nilai kebinekaan, gotong royong, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Transformasi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka semakin diperkuat melalui pendekatan *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*). Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman secara mendalam melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar, kemampuan menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata,

melakukan refleksi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V SDN Bendungan Hilir 12 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didukung oleh media yang relatif sederhana, seperti buku paket, atlas, PowerPoint, dan video pembelajaran. Meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi, pemanfaatan media digital interaktif masih belum optimal. Sementara itu, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran yang memadukan gambar, video, animasi, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut semakin terlihat pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Materi ini memiliki cakupan yang luas karena membahas berbagai unsur budaya dari seluruh provinsi di Indonesia, seperti suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, makanan khas, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan senjata tradisional. Penyajian materi yang masih didominasi buku teks menyebabkan peserta didik kesulitan memperoleh gambaran yang utuh mengenai keberagaman budaya Indonesia. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara sistematis, menarik, interaktif, dan mudah diakses sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Perangkat lunak ini memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, kuis interaktif, permainan edukatif, dan tautan ke berbagai sumber belajar dalam satu media yang utuh. Dalam penelitian ini, media dikembangkan berdasarkan prinsip *Deep Learning*, sehingga tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memfasilitasi aktivitas yang mendukung *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Implementasi prinsip tersebut

diwujudkan melalui penyajian materi yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik, kegiatan studi kasus, proyek mini, refleksi pembelajaran, permainan edukatif berbasis *Wordwall* dan *Educaplay*, serta forum diskusi yang mendorong peserta didik berpikir kritis, aktif, dan menghargai keberagaman budaya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, dan pemahaman konsep. Namun, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Berdasarkan kajian yang dilakukan, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang dirancang secara khusus untuk materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran yang mendukung pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan, sehingga selaras dengan arah implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku bagi peserta didik kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik. Media yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara interaktif, kontekstual, dan bermakna.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai

untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara dengan guru kelas V, dan penyebaran angket kepada peserta didik. Analisis dilakukan terhadap karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, serta kebutuhan media yang mendukung implementasi pendekatan *Deep Learning*. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media yang akan dikembangkan.

Tahap *design* meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, desain tampilan media, penyusunan materi pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik. Pada tahap ini juga dirancang aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*.

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan mengenai aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba produk kepada peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 12. Uji coba dilakukan secara bertahap yang meliputi *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test* untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi bertujuan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi para ahli dan hasil uji coba sehingga media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini meliputi satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli

bahasa, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 12 sebagai pengguna media pada tahap uji coba. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas pedoman wawancara, lembar observasi, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, dan angket respons peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari para validator yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator dan respons peserta didik menggunakan skala *Likert* empat tingkat. Hasil penilaian kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru kelas V, serta penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku masih didominasi penggunaan buku paket, *PowerPoint*, atlas, dan video pembelajaran sehingga pemanfaatan media interaktif belum optimal. Padahal sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa LCD proyektor, komputer, jaringan internet, dan perangkat pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa guru mengalami keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran digital sehingga pembelajaran masih berpusat pada penggunaan media yang sederhana.

Hasil angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran yang memadukan gambar, video, animasi, permainan edukatif, serta kuis interaktif. Peserta didik juga mengharapkan media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, dan dapat diakses secara mandiri. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning*

menggunakan *Articulate Storyline* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Produk dikembangkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline dengan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, permainan edukatif, dan kuis interaktif. Selain itu, media juga memuat aktivitas pembelajaran yang mengimplementasikan prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* sesuai pendekatan *Deep Learning*. Produk yang dihasilkan terdiri atas halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, permainan edukatif, latihan soal, evaluasi, dan profil pengembang. Seluruh komponen tersebut dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun bersama guru di kelas.

Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Rekapitulasu Expert Review Validasi Ahli**

| Validator | Presentase | Kategori |
|---|---|---|
| Ahli Media | **91%** | **SB** |
| Ahli Materi | **95%** | **SB** |
| Ahli Bahasa | **95%** | **SB** |

Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, penggunaan bahasa, penyajian informasi, serta kemudahan penggunaan. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan produk, antara lain perbaikan tampilan antarmuka, konsistensi penggunaan huruf, penyempurnaan navigasi, dan penyesuaian beberapa ilustrasi agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Seluruh saran tersebut telah ditindaklanjuti

melalui proses revisi sebelum media diimplementasikan.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media diimplementasikan kepada peserta didik melalui tahap *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik. Peserta didik menilai media mudah digunakan, menarik, serta membantu memahami materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Ringkasan hasil uji coba disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 1 Hasil Rekapitulasu Expert Review Validasi Ahli**

| Tahap Uji Coba | Presentase | Kategori |
|---|---|---|
| One-to-one | **89%** | **SB** |
| Small Group | **85%** | **SB** |
| Field Test | **88%** | **SB** |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran. Integrasi unsur multimedia dan aktivitas interaktif menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi materi sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media yang mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, animasi, permainan edukatif, dan kuis interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

Penerapan pendekatan *Deep Learning* dalam media tidak hanya diwujudkan melalui penyajian materi, tetapi juga melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata, melakukan refleksi, menyelesaikan permasalahan kontekstual, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik tersebut selaras dengan prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* yang menjadi landasan

implementasi *Deep Learning*. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Deep Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman konsep. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan media yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar

## D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk peserta didik kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 93,6%. Hasil uji coba kepada peserta didik juga menunjukkan respons yang sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* sebagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. (2023). *Media pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika kepada

guru sekolah dasar. *Jurnal Abdidas, 2*(5), 1080–1085. https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427

Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development, 3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.

Ayu Kusuma Dewi, O., & Setyasto, N. (2024). Media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal pada muatan pelajaran PPKn. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 8*(1), 49–59. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.65537

Dalilah, E. A. (2021). Mengikisnya nilai persatuan dan kesatuan pada masyarakat. *Open Science Framework*. https://doi.org/10.31219/osf.io/hkfj5

Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran pembelajaran PKn SD dalam membentuk karakter moral siswa untuk mempersiapkan masa depan bangsa. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5258–5265. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran.

Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). *Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif*.

Gusmirawati. (2023). *Media pembelajaran*. CV Afasa Pustaka.

Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7*(3), 1365–1374. https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021

Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.

Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education, 3*(2), 126–134. https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8*(2), 150–159. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021

Kemendikdasmen. (2024). *Pembelajaran mendalam*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa, 6*(2), 197–208. https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603

Meika Putri, V., & Kowiyah. (2024). Development of interactive learning media based on Articulate Storyline for teaching mathematics on plane shapes for Grade IV at SDN Baru 02 Pagi. *Eduvest – Journal of Universal Studies, 4*(11), 10784–10796. https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i11.1448

Melati, A. S. (2024). *Media berbasis digital*. PT Arr Rad Pratama.

Mirfan, M. A. H. (2024). *Media pembelajaran di era digital*. Yayasan Kita Menulis.

Mulyani, S., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Analisis implementasi Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(4), 1638–1645. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5515

Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2025). Pancasila education learning model based on cultural and civic literacy for students' critical literacy and metacognitive skills in Pancasila education. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 8*(2), 423–433. https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.104329

Novianti, E., Firmansyah, Y., & Susanto, E. (2021). Peran guru pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai fasilitator dalam meningkatkan disiplin belajar siswa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 1*(1), 13–18. https://doi.org/10.56393/decive.v1i1.6

Nur Wijayanti, D., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan dimensi berkebinekaan global Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio, 18*(1), 172–184. https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518

Oktaviandi, J. (2025). Pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

Rabbani, M. A., Hamdan, N. M., & Almasi, M. (2025). The role of digital media as a technological innovation in improving the quality of learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology, 2*(2), 109–120. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i2.34

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis Android menggunakan Articulate Storyline 3.

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fauziah, H., Azzifah, N., & Khamelia, W. (2022). Kebebasan dalam Kurikulum Prototype.

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Articulate Storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2*(2), 237–253. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109

Samiaji Sarosa. (2021). *Analisis data penelitian kualitatif*. PT Kanisius.

Santiani, A. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan.

Sari, A. W., & Arta, D. J. (2025). Implementasi *deep learning*: Suatu inovasi pendidikan.

Saski, N. H. (2021). Kelayakan media pembelajaran market learning berbasis digital pada mata kuliah strategi pemasaran.

Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Setiawati, I., Mahfuroh, L., & Azha, N. F. (2024). Pentingnya pembelajaran PKN di SD untuk menumbuhkan kesadaran berdemokrasi sejak dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(3). https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.472

Siregar, N. D. H., & Dalimunthe, A. (2025). Inovasi teknologi dengan *deep learning* dalam pengembangan website berbasis inquiry.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sulaeman, M., & Muslimin, A. A. (2025). Capaian Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada siswa sekolah dasar.

Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Syamsuddin, M. (2022). *Sistem model dan desain pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Wirastuti Dewi, A. D. I. (2023). *Pendidikan Pancasila: Buku guru kelas V*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.