

IMPLEMENTATION OF PASIBATER INTERACTIVE MEDIA IN SUPPORTING DIFFERENTIATED LEARNING IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS PANCASILA EDUCATION IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

Yuli Purnamasari¹, Hikmah Eva Trisnantari², Rahyu Setiani³, Kadeni⁴

^{1,2,3,4}Magister Pendidikan IPS Fakultas Humaniora Universitas Bhinneka PGRI

¹avicena.alfatih@gmail.com

²hikmaheva@gmail.com

³rahyusetiani@gmail.com

⁴denikdk@gmail.com

Abstract

This research aims to explore the implementation of PaSiBaTer (Pasangkan Kartu, Simak Video, Baca Bahan Bacaan, Terapkan Nilai Pancasila) media in supporting differentiated learning in Pancasila Education subject. This research uses a qualitative approach with a case study method, where data is collected through observation, in-depth interviews, and document analysis. The participants of this research are teachers and fifth grade students at SDN 6 Besole Tulungagung Regency. The results show that PaSiBaTer media is effective in supporting differentiated learning by accommodating students' diverse learning styles from visual, auditory, and kinesthetic aspects. This media allows students to be actively involved in the learning process through interactive activities, learning videos, and practical tasks that support the application of Pancasila values. In addition, the use of this media also increases student participation, learning independence, and character development in accordance with the values of Pancasila. However, this study also found some challenges, such as technical constraints and learning time adjustments. Nevertheless, solutions implemented by teachers, such as providing offline materials and flexible time planning, were able to overcome the obstacles. Overall, the implementation of PaSiBaTer media can be an effective alternative in supporting differentiated learning and student character building. It is recommended that this media be tested and adapted for use in other subjects that require differentiated learning.

Keywords: *PaSiBaTer media, learning, differentiated, Pancasila Education, character*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, serta membentuk sikap mental yang kuat pada siswa untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Pendidikan karakter melalui pembelajaran Pancasila diharapkan dapat mencegah pengaruh negatif yang berkembang di masyarakat, seperti perilaku menyimpang, penggunaan narkoba, dan kekerasan (Nugroho & Surjono, 2019).

Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan Pendidikan Pancasila adalah membentuk siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

memiliki kebhinekaan global, gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, serta kreatif (Indra, Adi Darma & Azis, Abdul & Dewi, 2021). Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 6 Besole masih belum optimal dalam menumbuhkan karakter siswa. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah dan penugasan, yang cenderung mengedepankan aspek kognitif dibandingkan pengembangan sikap atau karakter.

Sikap siswa yang kurang bertanggung jawab, rendahnya kepekaan, serta meningkatnya perilaku negatif menjadi tantangan yang dihadapi oleh para guru. Oleh karena itu, inovasi dalam praktik pembelajaran sangat diperlukan, salah satunya melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang memanfaatkan media interaktif. Pembelajaran berdiferensiasi adalah

pendekatan yang memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dengan karakteristik yang beragam (Handiyani & Muhtar, 2022 dalam Sanjaya et al., 2023). Menurut Tomlinson sebagaimana dikutip oleh (Purwowidodo & Zaini, 2023) bahwa dalam pembelajaran berdiferensiasi menggunakan beberapa kegiatan seperti: 1) beragam cara yang dapat dilakukan siswa untuk mengeksplorasi kurikulum; 2) beragam kegiatan atau proses yang masuk akal untuk memahami informasi atau ide; 3) beragam pilihan di mana siswa dapat mendemonstrasikan apa yang dipelajari. Penelitian (Agustiana et al., 2023), menjabarkan pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan pada pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut: 1) diferensiasi konten, dengan melakukan pemetaan minat dalam memberikan materi yang dimana materi diberikan dengan urgensi mempelajari materi yang akan dipelajari; 2) diferensiasi proses, dengan melakukan perancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa; 3) diferensiasi produk, dimana siswa menciptakan produk yang optimal berdasarkan gaya belajar dan kesukaannya.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Namun, penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 6 Besole masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif PaSiBaTer (Pasangkan Kartu, Simak Video, Baca Bahan Bacaan, Terapkan Nilai Pancasila) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai karakteristik dan menguatkan karakter siswa, terutama dalam hal kepedulian terhadap lingkungan.

Pengembangan media ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena menekankan pada penguatan karakter melalui penyajian materi kontekstual dan aktivitas belajar yang bervariasi. Materi disajikan dengan ilustrasi dan warna yang menarik, serta didesain untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini juga dilengkapi dengan berbagai

bentuk asesmen yang mendukung proses pembelajaran berdiferensiasi, serta aktivitas reflektif yang mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penelitian ini, diharapkan implementasi media interaktif PaSiBaTer dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Pendidikan Pancasila, serta menguatkan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode penelitian kualitatif dalam konteks penelitian ini akan berfokus pada pemahaman yang mendalam terkait penerapan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif PaSiBaTer dalam pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Sugiyono (2017) juga menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial dan perspektif yang dihasilkan dari interaksi antara individu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendalami proses implementasi media PaSiBaTer secara holistik di satu lokasi, yaitu SDN 6 Besole. Penelitian ini melibatkan guru Pendidikan Pancasila, siswa kelas V, dan kepala sekolah di SDN 6 Besole. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, di mana peneliti memilih subjek yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria utama adalah guru yang menggunakan media PaSiBaTer dan siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk mendapatkan data yang mendalam terkait pandangan, pengalaman, serta persepsi guru dan siswa mengenai pembelajaran dengan media PaSiBaTer. Wawancara ini fleksibel sehingga memungkinkan peneliti menelusuri lebih dalam isu-isu yang muncul selama proses wawancara. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati interaksi antara guru dan siswa, aktivitas penggunaan media PaSiBaTer, serta dampaknya terhadap karakter siswa. Observasi memungkinkan peneliti untuk menangkap perilaku dan dinamika kelas yang tidak selalu dapat diungkapkan melalui wawancara. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan dari aktivitas pembelajaran, serta karya siswa. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung

untuk memperkuat hasil dari wawancara dan observasi.

Peneliti merujuk pada pendapat Sugiyono (Sugiyono, 2016) dalam tahapan analisis data, yaitu: 1) *data reduction* (reduksi data); 2) *data display* (penyajian data); 3) *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil observasi dan wawancara, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu kurangnya metode pengajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan seluruh siswa, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik. Kebutuhan siswa meliputi metode pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berbasis teknologi. Sementara itu, guru memerlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif, contoh-contoh kontekstual yang relevan, dan pemanfaatan teknologi yang maksimal.

Media interaktif PaSiBaTer dirancang berdasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan di lapangan, yang mengintegrasikan metode pembelajaran berdiferensiasi dengan penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Desain awal meliputi berbagai aktivitas yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa, seperti permainan memasangkan, simak video pembelajaran, baca bahan bacaan interaktif, dan terapkan nilai-nilai Pancasila. Semua komponen media disusun dalam sebuah buku besar yang dilengkapi dengan *barcode* untuk mengakses materi digital, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok dengan mudah.

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa media interaktif PaSiBaTer sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Perbaikan meliputi penyempurnaan desain buku besar, penyempurnaan petunjuk penggunaan, peningkatan kualitas video pembelajaran, dan penyempurnaan bahan bacaan.

Revisi ini bertujuan untuk membuat media lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan membantu siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1 Tampilan Buku Media PaSiBaTer

Implementasi pembelajaran menggunakan media PaSiBaTer dilakukan dalam tiga tahap utama sebagai berikut. Pertama perencanaan pembelajaran, dengan menyusun alur pembelajaran yang mengintegrasikan media PaSiBaTer ke dalam setiap tahapan pembelajaran. Alur tersebut meliputi aktivitas Pasangkan Kartu, Simak Video Pembelajaran, Baca Bahan Bacaan, dan Terapkan Nilai Pancasila. Guru juga menyiapkan perangkat teknologi yang akan digunakan siswa untuk mengakses video pembelajaran dan bahan bacaan digital.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran: 1) Pasangkan Kartu: Siswa memulai pembelajaran dengan aktivitas menjodohkan gambar dan pernyataan terkait nilai-nilai Pancasila; 2) Simak Video Pembelajaran: siswa menyimak video pembelajaran yang memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila melalui cerita narasi yang menarik; 3) Baca Bahan Bacaan: siswa kemudian membaca bahan bacaan yang telah disediakan dalam bentuk *flipbook* digital, bahan bacaan ini dilengkapi dengan kasus-kasus yang harus dianalisis siswa; 4) Terapkan Nilai Pancasila: Pada tahap akhir, siswa diberikan tugas untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, siswa diminta untuk mendokumentasikan penerapan ini dalam berbagai bentuk karya seperti poster, cerita lisan, atau video. Tugas ini tidak hanya berfungsi sebagai penilaian formatif tetapi juga mendorong siswa untuk lebih reflektif dan kreatif.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui asesmen formatif yang tersedia dalam media PaSiBaTer, seperti permainan interaktif dan latihan soal *online*. Guru

juga melakukan penilaian terhadap karya siswa yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila. Refleksi dilakukan bersama siswa untuk mengetahui efektivitas penggunaan media PaSiBaTer dalam mendukung proses belajar mereka. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman dan saran mereka terkait penggunaan media ini.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan terjadinya peningkatan partisipasi aktif siswa. Aktivitas seperti menjodohkan kartu dan menyimak video pembelajaran membantu siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Melalui media PaSiBaTer, terutama pada bagian terapan nilai Pancasila, siswa terlatih untuk menunjukkan kepedulian terhadap teman-teman dan lingkungannya. Aktivitas ini juga membantu menumbuhkan sikap kolaboratif dan mengurangi sikap individualis siswa. Siswa menjadi lebih mandiri, terutama dalam mengakses bahan bacaan digital dan menyelesaikan tugas-tugas berbasis teknologi. Media ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar mandiri sekaligus meningkatkan keterampilan TIK. Lebih lanjut, media PaSiBaTer berhasil mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam, baik dari segi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) maupun minat terhadap penggunaan teknologi.

Kendala yang dialami secara umum adalah teknis seperti konektivitas internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat. Solusi yang dilakukan adalah dengan menyiapkan materi *offline* dan memanfaatkan perangkat TIK yang tersedia secara bergantian. Implementasi media interaktif PaSiBaTer memerlukan penyesuaian waktu pelaksanaan pembelajaran karena melibatkan banyak aktivitas. Guru perlu merencanakan jadwal yang fleksibel dan menyesuaikan durasi setiap aktivitas agar semua tahapan dapat terlaksana dengan baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara dengan siswa serta guru, penggunaan media PaSiBaTer dalam pembelajaran Pancasila terbukti mampu mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Media ini dirancang untuk mengakomodasi beragam gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik) dengan cara mengintegrasikan berbagai jenis aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Tomlinson menyatakan bahwa guru dapat menggunakan kegiatan yang beraneka ragam, kreatif dan inovatif untuk memenuhi semua kebutuhan belajar. Pola pembelajaran ini dirancang, dilaksanakan dan dinilai untuk memenuhi kebutuhan individual siswa dengan memperhatikan kesiapan belajar (*readiness*), minat belajar (*learning interest*), dan profil belajar (*learning profiles*) (Yusuf & Harisdayani, 2023).

Kombinasi antara permainan interaktif, video pembelajaran, bahan bacaan digital, dan tugas penerapan nilai-nilai Pancasila memberikan variasi dalam proses belajar yang membuat siswa lebih terlibat secara aktif. Aktivitas-aktivitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan preferensi mereka. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual lebih terbantu dengan penggunaan video dan bahan bacaan yang kaya ilustrasi, sementara siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat lebih berperan aktif melalui tugas-tugas praktis yang menuntut penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Howard menyatakan dalam mendiferensiasi pembelajaran guru dapat melakukan modifikasi terhadap materi pelajaran, proses, produk, lingkungan dan evaluasi (Purwowidodo & Zaini, 2023).

Marantika (2023) menyatakan bahwa implementasi pembelajaran berdiferensiasi ini seyogyanya didukung oleh lingkungan dan atmosfer belajar yang baik. Pembelajaran berdiferensiasi yang didukung oleh media PaSiBaTer juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, di mana semua siswa, termasuk mereka yang biasanya kesulitan mengikuti pembelajaran konvensional, dapat berpartisipasi dan berkontribusi secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, pendekatan berdiferensiasi penting untuk membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan dengan lebih baik (Ramadhan et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas ini lebih mampu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-

nilai Pancasila, seperti sikap saling menghormati, kerjasama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media PaSiBaTer tidak hanya efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kemandirian belajar siswa, tetapi juga dalam membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Selain melalui alur aktivitas pembelajaran, penguatan karakter siswa diintegrasikan ke dalam muatan materi yang didesain lebih kontekstual, menyajikan cerita dan masalah yang erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, siswa juga menerapkan karakter kepedulian secara langsung dalam kehidupan sehari-harinya dengan dibantu oleh kartu refleksi diri dan kartu penerapan nilai-nilai Pancasila. Penguatan karakter ini dilakukan melalui integrasi pada bidang kognitif maupun kehidupan sosial siswa. Seperti disampaikan oleh Edwita (2020) bahwa di dalam pembentukan karakter, guru tidak boleh mengintegrasikan pada bidang kognitif saja, tetapi juga pada kehidupan sosial siswa (Nurhikmah et al., 2023).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media PaSiBaTer secara signifikan mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing siswa. Media PaSiBaTer memungkinkan guru untuk lebih efektif mengakomodasi perbedaan individu siswa, baik dari segi gaya belajar, kemampuan awal, maupun minat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Disarankan agar pengembangan media PaSiBaTer terus dilakukan dengan mempertimbangkan umpan balik dari siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Penambahan fitur interaktif atau

penyesuaian materi yang lebih mendalam dapat menjadi fokus pengembangan selanjutnya. Penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan khusus dalam penggunaan PaSiBaTer serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip-prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Dengan demikian, guru dapat lebih efektif mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran. Mengingat keberhasilan implementasi media PaSiBaTer dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, disarankan agar media ini diuji coba dan disesuaikan untuk digunakan dalam mata pelajaran lain yang memerlukan pembelajaran berdiferensiasi, seperti IPAS dan Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, D. M., Malik, M., & Rumiati, S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Citizenship Virtues*, 32(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p1-14>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications
- Indra, Adi Darma & Azis, Abdul & Dewi, L. G. M. W. (2021). *Pendidikan Pancasila* (M. F. Jubaedi (Ed.)). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Marantika, J. E. R., Tomasouw, J., & Wenno, E. C. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.1-8>
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.15911>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.

- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). *Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. Penebar Media Pustaka.
- Ramadhan, W., Rifana, F., Meisya, R., Putro, K. Z., & Frasandy, R. N. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p1-14>
- Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). Bahan Ajar E-Modul Book Creator untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 410–421.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). SAGE Publications
- Yusuf, R., & Harisdayani. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital Pada Pembelajaran Terdiferensiasi*. In 6. BLPT Kemdikbudristek.