

## Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Karakter Profil Pancasila

Hari Naredi 1\*, Ahmad Ruslan 2, Muhammad Azhar Nawawi 3, Abdul Japar 4,

<sup>1 2 3 4</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

### INFO ARTIKEL

#### Sejarah artikel:

Diterima 05/06/2025

Disetujui 12/06/2025

Diterbitkan 08/07/2025

#### Penulis Korespondensi\*:

Hari Naredi

Universitas Muhammadiyah Prof.

DR. HAMKA, Indonesia

[harinaredi@uhamka.ac.id](mailto:harinaredi@uhamka.ac.id)



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### ABSTRAK

Salah satu cara penting untuk membentuk generasi yang berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan karakter Profil Pelajar Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh pembuatan dan penerapan alat pendidikan interaktif yang mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar dan menengah. Metode yang digunakan adalah melakukan penelitian literatur tentang berbagai penelitian baru yang relevan. Media interaktif seperti augmented reality, game visual novel, dan media berbasis kearifan lokal, membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih memahami materi, dan lebih memahami nilai-nilai Pancasila. Ketika profil siswa Pancasila dimasukkan ke dalam media pembelajaran, hal itu dapat membantu menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Ini juga dapat membantu mengembangkan siswa yang mandiri, kreatif, dan berpikir kritis. Untuk memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila, penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran interaktif yang fleksibel dan kontekstual.

### KATA KUNCI

Media pembelajaran interaktif, Profil Pelajar Pancasila, karakter.

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sangat penting untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara kognitif tetapi juga memiliki moral yang tinggi. (Rizki et al. 2025). Selain itu, Pendidikan juga sangat penting dalam membangun karakter generasi muda, terutama di sekolah dasar, di mana dasar kepribadian dan karakter diletakkan. (Ningrum and Ruslan 2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Indonesia membantu mencapai tujuan ini. Profil ini mencakup enam dimensi utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif. (Nabila and Wirdati 2023). Profil ini menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik yang utuh dan berkarakter.

Pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan dunia karena keberhasilan suatu negara dalam mencerdaskan negaranya bergantung pada kemampuan pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan dunia meliputi arus globalisasi yang terus berkembang dan kemajuan teknologi (Supriansyah et al. 2024). Namun, nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila masih menghadapi banyak tantangan saat menerapkannya dalam pembelajaran. Salah satunya adalah tidak ada banyak media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai tersebut secara efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang mampu memfasilitasi internalisasi nilai-nilai karakter dalam diri siswa. (Eka Susyowati, Fitriyatuz Zakiyah, Dea Kurnia 2024). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat menjembatani antara materi pelajaran dengan nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, ada banyak peluang untuk

mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Beberapa contoh media interaktif termasuk platform digital, multimedia berbasis komputer, dan aplikasi telepon. Mereka dapat dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila ke dalam materi pendidikan. (Sadewa et al. 2025). Selain itu, diharapkan bahwa penggunaan media yang digunakan akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan memudahkan internalisasi nilai-nilai karakter (Ruslan et al. 2022). Sebagai contoh, penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game visual novel untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 20 Surabaya sangat efektif dalam membangun karakter siswa. Pengembangan ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor validasi ahli media sebesar 4,1 dan ahli materi sebesar 4,3. (Averina and Harmanto 2023) Dengan cara yang sama, dalam kelas V Sekolah Dasar, pengembangan multimedia interaktif yang fokus pada Profil Pelajar Pancasila tentang topik interaksi manusia dengan lingkungan dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran. (Made, Diputra, and Sujana 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh bagaimana mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar dan menengah. Dengan melihat literatur penelitian terbaru, diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara-cara yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk membentuk karakter profil siswa Pancasila.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research). Metode ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam berbagai penelitian dan publikasi ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Data dikumpulkan melalui penelusuran artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian yang telah diterbitkan (Hidayah and Suyitno 2021). Proses Analisis Dilakukan Dengan Pendekatan Tematik, Di Mana Data Yang Telah Dikumpulkan Diklasifikasikan Berdasarkan Jenis Media Pembelajaran Interaktif, Strategi Integrasi Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila, Serta Hasil Yang Diperoleh Dari Implementasi Media Tersebut. Menurut (Yulia Safitri 2025) Setiap Penelitian Dievaluasi Berdasarkan Metodologi Yang Digunakan, Validitas Instrumen, Dan Relevansi Hasilnya Dengan Tujuan Penelitian. Oleh Karena Itu, Hasil Penelitian Ini Diharapkan Dapat Memberikan Gambaran Menyeluruh Tentang Metode Terbaik Untuk Membuat Dan Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Yang Berguna Untuk Membentuk Karakter Siswa Sesuai Dengan Nilai-Nilai Pancasila.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

#### **Jenis Media Pembelajaran Interaktif**

Berbagai jenis media pembelajaran interaktif telah dikembangkan untuk mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila. Salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya setempat dengan materi pembelajaran (Nasution et al. 2024). Penelitian yang dilakukan (Kuncahyono and Sudarmiatin 2018) menunjukkan bahwa media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Pancasila di kelas IV SD memiliki tingkat kevalidan tinggi. Persentase ahli materi sebesar 75%, ahli media sebesar 95%, dan praktisi sebesar 91%. Selain itu, kepraktisan dari respon siswa mencapai 96% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas.

Selain itu, Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila, juga telah mengembangkan media pembelajaran berbasis game visual novel. Penelitian oleh (Averina and Harmanto 2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis game visual novel untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 20 Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan; skor validasi ahli media adalah 4,1, dan skor validasi ahli materi adalah 4,3.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mobile juga menjadi alternatif yang efektif. Penelitian oleh (Zahara et al. 2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak

digunakan, dengan skor validasi ahli materi sebesar 81,3%, ahli media sebesar 88%, dan kepraktisan media sebesar 83%.

## **2. Pembahasan**

### **Dampak terhadap Pembentukan Karakter**

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Salah satu efek positifnya adalah meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Penelitian oleh (Hidayah and Suyitno 2021) menunjukkan bahwa dengan menambahkan karakter mandiri sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar, pembelajaran berbasis interaktif dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat mengembangkan nalar kritis dan kreativitas siswa. Penelitian oleh (Kuncahyono and Sudarmiati 2018) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media interaktif saat mengajar Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan memperkuat Profil Pelajar Pancasila, selain menumbuhkan kemampuan nalar kritis dan kreatif.

Terakhir, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan. Ini juga dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara internal. Penelitian oleh (Hidayah and Suyitno 2021) menunjukkan bahwa alat pendidikan berbasis interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan yang mendukung penerapan nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar.

## **KESIMPULAN**

Terakhir, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan. Ini juga dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara internal. Penelitian oleh (Hidayah and Suyitno 2021) menunjukkan bahwa alat pendidikan berbasis interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan yang mendukung penerapan nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar.

Selain itu, pembuatan media pembelajaran interaktif yang fokus pada Profil Pelajar Pancasila juga berkontribusi positif terhadap pembentukan karakter siswa. Media seperti "Rumah Pancasila", yang dirancang dengan pendekatan interaktif, dapat menawarkan siswa pengalaman belajar yang konkret, yang membantu mereka memahami dan memahami nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari mereka. (Ni Wayan Cika Pratiwi, I Gede Margunayasa, and I Wayan Lasmawan 2024). Oleh karena itu, memasukkan media pembelajaran interaktif ke dalam proses pendidikan adalah langkah strategis untuk membentuk generasi yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

## **SARAN**

Disarankan agar pendidik terus mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. Teknologi seperti realitas maya dan aplikasi ponsel dapat menjadi alternatif kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran yang mengandung nilai-nilai Pancasila.

Selain itu, guru memerlukan pelatihan dan sumber daya yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hal ini memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan lembaga pendidikan. Untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan kurikulum dan nilai-nilai yang ingin ditanamkan, sangat penting bahwa pendidik, pengembang media, dan ahli materi bekerja sama. Hasilnya, upaya untuk mengembangkan karakter siswa melalui media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan

## DAFTAR PUSTAKA

Averina, Windita Mei Bella, And Harmanto Harmanto. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Classroom Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Negeri 1 Tambakboyo Tuban." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 30748–54.

Eka Susylowati, Fitriyatuz Zakiyah, Dea Kurnia, Sandy Vanya Dwica Cicilia. 2024. 11 Penerbit Underline Sosiolingustik: Teori Dan Aplikasi.

Hidayah, Yayuk, And Suyitno. 2021. "Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 11(2): 22–30.

Kuncahyono, And Sudarmiatin. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan* 3(2): 156–63.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/287322336.pdf>.

Made, I, Yogi Diputra, And Wayan Sujana. 2023. "Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Pada Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 6(2): 242–54.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jippg/article/view/63362>.

Nabila, Atifa, And Wirdati. 2023. "Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila Perspektif Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 21708–18.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9759>.

Nasution, Priska Karina, Abdurrozzaq Hasibuan, Shabina Aulia, And Virda Puspa Dewi. 2024. "Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2): 67–73.

Ni Wayan Cika Pratiwi, I Gede Margunayasa, And I Wayan Lasmawan. 2024. "Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Kelas Iv Sd." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 7(1): 110–22.

Ningrum, Sahra, And Ahmad Ruslan. 2024. "Filsafat Pendidikan Progresivisme Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." 1(6): 408–18.

Rizki, Muhammad Et Al. 2025. "Pendidikan Sebagai Pembentuk Karakter Era Modern Menurut Perspektif Ibnu Khaldun." 2.

Ruslan, Ahmad, Khavisa Pranata, Nur Azizah, And Arum Fatayan. 2022. "Analisis Peran Guru Dalam Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 6(6): 9908–16.

Sadewa, Jurnal Et Al. 2025. "Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar Pgsd Fkip Universitas Riau , Indonesia." 3.

Supriansyah, Ahmad Ruslan, Purnama Syae Purrohman, And Wardah Samiah. 2024. "Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pelatihan Pembuatan Handout Untuk Membangun Nalar Kritis Siswa Di Lingkungan Perguruan Muhammadiyah Kramatjati, Jakarta Timur." *Padma* 4(1): 12–21.

Yulia Safitri, Jupriyanto. 2025. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Dalam Pendidikan Pancasila." 4(2): 84–96.

Zahara, Jihan, Apiek Gandamana, Risma Sitohang, And Sri Mustika Aulia. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Ii Sd Panca Budi T . A 2023 / 2024." 4: 5394–