KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman, Vol. 6 No. 3 August 2026, 6031-6040
ISSN: 2810-0573 (online), https://lptnunganjuk.com/ojs/index.php/kartika

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Deep Learning terhadap Pemahaman Simbol Pancasila Siswa Kelas II SD

Tarisa Natalia, Amirul Mukminin Al Anwari, Vioni Saputri
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia
Email: tarisanatalia04@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an interactive learning media based on deep learning for teaching the symbols of Pancasila and to determine its validity, practicality, and effectiveness for second-grade elementary students. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study was conducted at SDN 75/I Pasar Terusan, Batanghari Regency, with data collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results indicate that the developed media has a very high level of validity, with expert validation scores of 92% from media experts, 90% from material experts, and 91% from language experts. The practicality of the media is categorized as very good, with scores of 100% from teachers and 99,2% from students, and a large-group student response rate of 98.8%. Furthermore, the effectiveness is demonstrated by an improvement in students' learning outcomes, reaching 79.06% in the very high category. Therefore, the interactive learning media based on deep learning is feasible and effective for teaching Pancasila symbols in elementary schools.

Keywords: *Interactive Learning Media, Deep Learning, ADDIE, Pancasila Symbols, Elementary School.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis deep learning pada materi simbol-simbol Pancasila serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya bagi siswa kelas II sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN 75/I Pasar Terusan Kabupaten Batanghari dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan penilaian ahli media sebesar 92%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 91%. Kepraktisan media dinilai sangat baik berdasarkan respon pendidik dan peserta didik dengan skor masing-masing 100% dan 99,2%, serta respon siswa kelompok besar mencapai 98,8%. Selain itu, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase sebesar 79,06% dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis deep learning layak digunakan dalam pembelajaran simbol-simbol Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Deep Learning, ADDIE, Simbol-Simbol Pancasila, Sekolah Dasar.

Copyright: © 2026. The Author(s).
KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman is licensed under a Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa sejak usia dini. UUSPN No 20 tahun 2003 Pasal 3, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Tantangan bagi guru masa depan, bahwa peserta didik dan bangsa semakin tidak dapat diprediksi keberadaannya. Guru dituntut terus meningkatkan kualitasnya sebagai guru profesional dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Undang-undang Guru dan Dosen menyatakan bahwa guru profesional adalah pendidik yang memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.[1]

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai wujud media untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dikendalikan oleh teknologi seperti *computer* dan *smartphone*, dimana wujudnya tidak hanya dapat dilihat dan didengar tetapi dapat memberikan semangat dan umpan balik yang diperoleh peserta didik dalam penggunaan media interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta didik akan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas belajar individual peserta didik juga meningkat, diantara peningkatan itu yaitu peserta didik mampu melakukan simulasi pembelajaran yang bahkan objeknya tidak ada di kelas.[2]

Istilah *"Deep Learning"* seringkali diasosiasikan dengan teknologi kecerdasan buatan, yang berkembang dengan sangat pesat. Kecerdasan buatan berpotensi untuk memberikan solusi atas berbagai masalah yang sebelumnya sulit diatasi oleh manusia, sehingga mempermudah penyelesaian isu-isu tersebut. Oleh karena itu, mempelajari kecerdasan buatan menjadi sangat penting agar bisa diimplementasikan dalam kehidupan nyata, terutama bidang pendidikan.[3]

Tujuan utama dari pendekatan ini adalah memastikan siswa tidak hanya menguasai inti dari sebuah konsep, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran mendalam tidak hanya membantu

[1] Kurotul Aeni, Yuli Witanto, and Noening Andrijati, "Implementasi Deep Learning Dalam Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 6, no. 1 (2025): 22–35, http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7809.

[2] Melisa Pratiwi Sijabat et al., "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkat Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni Dalam Ekosistem" 8, no. 3 (2024): 2398–2409, https://jbasic.org/index.php/basicedu.

[3] Nur Afifah, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42, https://kpd.ejournal.unri.ac.id.

siswa dalam menghadapi ujian akademik, tetapi juga memberikan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.[4]

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, terutama pada materi pengenalan simbol-simbol Pancasila, memegang peranan yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak usia dini. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah serta pemanfaatan buku teks sebagai media utama. Hal tersebut mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan belum mampu sepenuhnya menarik minat siswa kelas II yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Dampaknya, tingkat pemahaman siswa terhadap makna serta simbol-simbol Pancasila masih belum mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan observasi awal di kelas II SDN 75/I Pasar Terusan, pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti buku paket dan gambar statis. Hal ini membuat siswa kurang antusias, cepat bosan, serta kesulitan membedakan simbol-simbol Pancasila. Selain itu, interaksi guru dan siswa masih terbatas sehingga keaktifan dan rasa ingin tahu siswa belum berkembang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis deep learning pada materi pengenalan simbol-simbol pancasila di Sekolah Dasar serta menganalisis tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan (Research and Development) ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 75/I Pasar Terusan yang beralamat di Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Adapun alasan peneliti memilih Sekolah Dasar Negeri 75/I Pasar Terusan sebagai lokasi penelitian adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif.

Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berbasis deep learning dan dirancang sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Uji coba akan dilakukan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 75/I Pasar Terusan. Dalam pelaksanaan uji coba, pembelajaran akan menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif berbasis deep learning sesuai dengan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti.

Penelitian Research and Development (R&D) adalah pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau model tertentu yang dapat digunakan dalam praktik.[5] Peneliti ini mengambil penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Deep Learning pada pembelajaran

[4] Nurul Mutmainnah, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini, "Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

[5] Muhamad Apep Mustofa, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan RnD*, ed. Umi Safangati Hidayatun (Yogyakarta, 2025).

Pendidikan Pancasila kelas II. Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ini mengikuti model ADDIE. Model ADDIE menjelaskan bahwa R&D adalah pendekatan pengembangan berbasis industri di mana penelitian dimanfaatkan untuk merancang produk dan prosedur baru yang kemudian diuji secara sistematis di lapangan, dievaluasi, serta disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektivitas dan kualitas.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif, dan deskriptif kualitatif yang dipakai untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Instrumen validasi digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur validitas media pembelajaran yang dikembangkan, dengan angket sebagai alatnya dan instrumen praktikalitas untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran interaktif dan untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil pre test dan post test.[6]

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Deep Learning* materi Pengenalan Simbol-Simbol Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Fase A Kelas II Sekolah Dasar Negeri 75/I Pasar Terusan dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model pengembangan dengan 5 tahapan, yaitu tahapan Analisis, Desain atau rancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap Analisis merupakan langkah awal dan paling krusial dalam model pengembangan pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).[7]

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Negeri 75/I Pasar Terusan telah berupaya menerapkan Kurikulum Merdeka serta memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang disiapkan oleh guru. Namun, berdasarkan observasi awal dan hasil analisis, ditemukan bahwa meskipun guru telah berusaha menyiapkan media dan menerapkan kurikulum, pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa secara optimal atau mengaitkan simbol-simbol pancasila dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan penting akan bahan ajar yang lebih kontekstual dan interaktif. Kebutuhan terhadap media digital interaktif juga berkaitan erat dengan aspek motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran

[6] Reinita Reinita and Ainila Pradi Sespen, "Pengembangan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 1 (2024): 534–38, https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379.

[7] Torang Siregar and Yuni Rhamayant, "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan," *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 3, no. 1 (2025): 85–100, https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp%0A.

satu arah yang minim variasi cenderung menimbulkan kejenuhan, terutama pada materi pengenalan simbol-simbol pancasila yang menuntut konsentrasi dan imajinasi. Media interaktif yang memungkinkan siswa mengklik, memilih alur, memainkan animasi, serta mengerjakan kuis kontekstual memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menantang. Kondisi ini selaras dengan temuan bahwa peningkatan minat belajar berkontribusi langsung terhadap keterlibatan aktif dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.[8]

2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif

Proses validasi bersama tim validator untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang menunjukkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk pengenalan simbol-simbol pancasila kelas II SDN 75/I Pasar Terusan dinyatakan "valid" dan layak diuji cobakan pada tahap implementasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis deep learning memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 91%, dan ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan visual sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol-simbol pancasila.

Dari aspek materi, media dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila serta karakteristik siswa Sekolah Dasar. Materi yang disajikan mampu membantu siswa memahami konsep simbol-simbol pancasila yang bersifat abstrak melalui penyajian animasi dan tombol navigasi secara lebih konkret. Selain itu, penyusunan materi dilakukan secara sistematis sehingga memudahkan siswa memahami hubungan antar konsep dalam pembelajaran. Dari aspek kebahasaan, penggunaan bahasa dinilai komunikatif, lugas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga instruksi maupun materi yang disampaikan mudah dipahami siswa. Sementara itu, dari aspek media, tampilan visual, navigasi, pemilihan warna, jenis huruf, serta animasi memperoleh penilaian sangat baik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Proses penilaian produk dilakukan oleh penilai yang merupakan pendidik atau ahli yang terampil dalam mengevaluasi produk inovatif. Hasil pemeriksaan verifikasi

[8] Moh Zulfan Sauqi et al., "Analisis Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning: Pembelajaran Teks Cerita Di Sekolah Dasar," *Scripta Humanika: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 3 (2026): 179–88, https://doi.org/10.65310/8a83zj83.

ini berfungsi sebagai patokan untuk melembagakan amandemen atau peningkatan kekurangan produk yang terlihat selama prosedur verifikasi.[9]

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 1 *Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil uji kepraktisan melalui angket praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis deep learning memperoleh uji praktikalitas pendidik sebesar 100%, uji praktikalitas peserta sebesar 99,2%, dan respon siswa pada kelompok besar rata-rata 98,8 dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan serta dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Berdasarkan respon guru, media dinilai mampu membantu proses penyampaian materi simbol-simbol pancasila yang sebelumnya sulit dijelaskan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Guru juga menilai bahwa tampilan animasi, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang sistematis memudahkan proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, siswa

[9] Wahyuni Saputri and Reinita Reinita, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 1 (2024): 333–41, https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1494.

menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media karena tampilan visual, animasi, dan kuis interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kepraktisan media pembelajaran interaktif tidak hanya ditunjukkan melalui kemudahan penggunaan, tetapi juga dari kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan animasi dan evaluasi interaktif membantu siswa memahami konsep simbol-simbol pancasila yang bersifat abstrak secara lebih konkret sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Heinich et al. yang menyatakan media pembelajaran dianggap praktis jika mudah digunakan oleh guru dan siswa serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.[10]

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis deep learning yang dikembangkan tidak hanya praktis digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga meendukung terciptanya pembelajaran pendidikan pancasila yang lebih efektif di sekolah dasar.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Media Pembelajaran Interaktif

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor Maks (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score %
1	AG	70	90	20	30	0.66666667	66.6666667
2	AA	80	100	20	20	1	100
3	A	90	100	10	10	1	100
4	FF	70	90	20	30	0.66666667	66.6666667
5	HA	60	90	30	40	0.75	75
6	MA	60	100	40	40	1	100
7	MH	70	90	20	30	0.66666667	66.6666667
8	MA	50	90	40	50	0.8	80
9	RN	70	90	20	30	0.66666667	66.6666667
10	SR	60	90	30	40	0.75	75
Rata-Rata	**68**	**93**	**25**	**32**	**0.79666667**	**79.6666667**	

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis deep learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi simbol-simbol pancasila. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 68 yang meningkat menjadi 93 pada nilai posttest. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar

[10] Fatimah Azahro Damanik, Dinda Yarshal, and Nila Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Wordwall Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SD," *Pendas : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 11 (2026): 2477–2143.

0,79 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki efektivitas yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Efektivitas produk ini di ukur menggunakan skor pretest dan posttest yang kemudian diuji menggunakan uji N-Gain.[11]

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami konsep simbol-simbol pancasila yang sebelumnya sulit dipahami melalui pembelajaran konvensional. Penyajian materi melalui tombol navigasi interaktif, gambar visual, latihan soal serta game interaktif membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret terhadap konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, adanya umpan balik langsung pada latihan soal juga membantu siswa memahami kesalahan dan memperkuat pemahaman materi secara mandiri.

Keefektifan media pembelajaran harus disinkronkan dengan evolusi materi pembelajaran, media pembelajaran memerlukan pembaruan berkala agar tetap sejalan dengan dinamika yang terus berkembang dalam berbagai aspek pendidikan. Sebagai alat komunikasi nonverbal, media ini harus dirancang secara optimal agar dapat beroperasi secara efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang tepat tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa tetapi juga merangsang motivasi belajar dan menjaga konsentrasi mereka sepanjang proses pembelajaran.[12]

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis deep learning yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE pada materi pengenalan simbol-simbol Pancasila untuk siswa kelas II SDN 75/I Pasar Terusan telah terbukti sangat efektif. Validitas media ini dinilai sangat tinggi oleh para ahli, dengan skor 92% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 91% dari ahli bahasa, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, kepraktisan media dinilai sangat baik, dengan respon positif dari guru sebesar 100%, siswa sebesar 99,2%, serta respon siswa kelompok besar yang mencapai 98,8%, menandakan bahwa media ini mudah digunakan dan mampu diterapkan secara efektif. Efektivitas media dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata pretest

[11] Muhammad Alamul Amri, "Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2026): 44–51, http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi.

[12] Maya Alemina Ketaren et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar," *Indo Green Journal* 4 (2026): 2024–27, https://idngreen.com/index.php/green.

meningkat dari 68 menjadi 93 pada posttest, dan skor N-Gain sebesar 0,79 menunjukkan kategori tinggi. Media ini mampu mengubah konsep simbol-simbol Pancasila yang abstrak menjadi lebih konkret melalui animasi, tombol navigasi interaktif, latihan soal, serta game yang menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, adanya umpan balik langsung pada latihan soal membantu siswa dalam memahami kesalahan dan memperkuat pemahaman secara mandiri. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis deep learning ini layak dan efektif digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada siswa kelas II SD.

Referensi

Abdullah, Muhammad N., and Nandang Budiman. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Haumeni Journal of Education* 5, no. 3 (2025): 222–232. https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.26319.

Aeni, Kurotul, Yuli Witanto, and Noening Andrijati. "Implementasi Deep Learning Dalam Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 6, no. 1 (2025): 22–35. http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7809.

Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42. https://kpd.ejournal.unri.ac.id.

Amri, Muhammad Alamul. "Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2026): 44–51. http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi.

Damanik, Fatimah Azahro, Dinda Yarshal, and Nila Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Wordwall Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SD." *Pendas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 11 (2026): 2477–2143.

"Deep Learning Approach to Learning in Elementary School (SD)." *Zenodo* (2025).

"Deep Learning as an Innovative Solution to Literacy and Numeracy Challenges in Elementary Schools." *Jurnal Pendidikan Dasar* (2025).

"Implementasi Deep Learning pada Kurikulum Sekolah Dasar di Daerah Agraris." *Garuda – Garba Rujukan Digital* (2025).

Jusnahyanti, Hamdan Juhannis, and Fajri Basam. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Kota Makassar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2025): 58–67. https://doi.org/10.24252/jipmi.v7i1.55173.

Ketaren, Maya Alemina, Fransiska Sitinjak, Felix Kevin Situmorang, and Rany Marbun. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar." *Indo Green Journal* 4 (2026): 2024–27. https://idngreen.com/index.php/green.

Khoirina, Reza Ajeng, and Nugrananda Janattaka. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva untuk Materi Antonim dan Sinonim di SDN 1 Malasan." *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2025). https://doi.org/10.51878/elementary.v5i3.6773.

Moh Zulfan Sauqi, Adhitya Yusron Fahmi, Adam Sidqi, Osama Ahmad, and Rani Setiawaty. "Analisis Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning: Pembelajaran Teks Cerita Di Sekolah Dasar." *Scripta Humanika: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 3 (2026): 179–88. https://doi.org/10.65310/8a83zj83.

"Multimedia Interaktif Berbasis STEAM Melalui Platform Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MI Baipas Malang." *Garuda – Garba Rujukan Digital* (2026).

Mustofa, Muhamad Apep. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan RnD*. Edited by Umi Safangati Hidayatun. Yogyakarta, 2025.

Mutmainnah, Nurul, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. "Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

Nuridianti, Fida Wahyu, Vicky Dwi Wicaksono, Hendrik Pandu Paksi, and Hendratno. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif 'Edu-Fun' Materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (2026). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/79543.

"Pengembangan e-LKPD Berbasis STEAM Berbantu Canva Pokok Bahasan Materi dan Perubahannya pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar." *DOAJ* (2024).

"Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall untuk Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Garuda – Garba Rujukan Digital* (2026).

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Wordwall Kelas IV Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 4 (2025): 6465–6471. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3586.

"Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Siswa." *Zenodo* (2025).

Reinita, Reinita, and Ainila Pradi Sespen. "Pengembangan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 1 (2024): 534–38. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379.

Saputri, Wahyuni, and Reinita Reinita. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 1 (2024): 333–41. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1494.

Sijabat, Melisa Pratiwi, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Salsabila, and Khairunnisa. "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni Dalam Ekosistem." *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 2398–2409. https://jbasic.org/index.php/basicedu.

Siregar, Torang, and Yuni Rhamayant. "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan." *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 3, no. 1 (2025): 85–100. https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp.

Wirawan, Aryan, and Kurnia Bektiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Scratch pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Paedagogie* 21, no. 1 (2026): 959–966.