

## **PENGUATAN NILAI-NILAI MULTIKULTURAL MELALUI PEMBELAJARAN PANCASILA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR**

**Dimas Qondias<sup>1\*</sup>, Maria Desidaria Noge<sup>2</sup>, Maria Liu Lodo<sup>3</sup>,  
Virginia Meo<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti,  
Nusa Tenggara Timur, Indonesia

\*E-mail: [dimdimqondias@gmail.com](mailto:dimdimqondias@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai multikultural pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran Pancasila berbasis media interaktif. Media yang terapkan berupa Papan Pancasila, dirancang untuk mengaitkan nilai-nilai dalam setiap sila dengan situasi kehidupan nyata siswa. Metode yang digunakan adalah edukatif-partisipatif dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di SDK Gouparu, melibatkan 12 siswa kelas 1 dan 1 orang guru sebagai mitra. Hasil observasi menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam bertanya (83%), menyampaikan pendapat (80%), dan bekerjasama (86%). Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa senang belajar dan memahami nilai Pancasila dengan pendekatan ini. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, selain itu kegiatan yang dilaksanakan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual. Disarankan agar kegiatan serupa diperluas cakupannya dan melibatkan lebih banyak guru, agar dampak penguatan nilai-nilai multikultural melalui pembelajaran Pancasila berbasis media interaktif dapat dirasakan lebih luas dan berkelanjutan. Disarankan agar kegiatan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain guna memperkuat pendidikan karakter berbasis nilai kebhinekaan.

**Kata Kunci:** Media Interaktif; Pembelajaran Pancasila; Multikultural; Sekolah Dasar.

### **ABSTRACT**

*This community service activity aims to strengthen multicultural values among elementary school students through Pancasila learning based on interactive media. The media used is a Pancasila Board, designed to connect the values of each principle of Pancasila with real-life situations experienced by students. The method employed is educational-participatory, consisting of planning, implementation, and evaluation stages. The activity was conducted at SDK Gouparu, involving 12 first-grade students and 1 teacher as a partner. Observation results showed active student engagement in asking questions (83%), expressing opinions (80%), and collaborating (86%). Additionally, questionnaire results indicated that all students enjoyed the learning*

*process and understood Pancasila values through this approach. This program proved effective in enhancing students' understanding and also supported teachers in delivering the material in a more contextual manner. It is recommended that similar initiatives branch out in other schools in order to strengthen character education based on the Pancasila values of diversity.*

**Keywords:** *Elementary School; Interactive Media; Multicultural; Pancasila Learning.*

<b>Article History:</b>	
Diterima	: 06-05-2025
Disetujui	: 01-06-2025
Diterbitkan Online	: 25-06-2025

## **PENDAHULUAN**

Sebagai bangsa yang majemuk, sepatutnya nilai multikultur ditanamkan sejak dini agar tercipta generasi yang toleran, inklusif, dan mampu hidup harmonis dalam perbedaan. Pada jenjang sekolah dasar (SD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter anak, di mana pendidikan multikultural dapat menjadi media strategis untuk menanamkan pemahaman serta membentuk sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan menjunjung tinggi persatuan dalam kebhinekaan (Qondias et al., 2024). Multikultur dimaknai sebagai untuk saling menghargai budaya yang berbeda dalam suatu wilayah dengan perbedaan seperti bahasa, agama, ras, sejarah, geografi, hidup dalam kerangka politik atau dalam batas-batas geografis tertentu. Secara implisit multikultur pada dunia pendidikan dapat dikonstruksikan melalui konstruksi pengetahuan (Pilus & Nguyen, 2023).

Sekolah dasar memiliki posisi yang strategis dalam pembentukan karakter siswa karena merupakan masa awal pendidikan formal yang sangat menentukan perkembangan sikap dan nilai dalam diri anak. Pada tahap ini, anak-anak sedang berada dalam fase pembentukan identitas dan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang diberikan di sekolah dasar tidak boleh hanya bersifat kognitif, tetapi juga harus mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam penanaman nilai-nilai tersebut adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia tidak hanya merupakan landasan filosofis dan ideologis, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman hidup dalam masyarakat yang beragam (Akhyar & Dewi, 2022). Nilai-nilai seperti kemanusiaan, keadilan, musyawarah, dan persatuan sangat relevan untuk membentuk kepribadian siswa yang berjiwa multikultural. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pancasila di sekolah dasar

sering kali hanya menekankan pada aspek hafalan dan pengetahuan deklaratif, tanpa menyentuh pada pemaknaan nilai secara kontekstual dan aplikatif.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa tidak sepenuhnya memahami makna nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa mungkin bisa menghafal sila-sila dalam Pancasila, namun tidak mampu menerapkannya dalam konteks sosial, seperti menghargai teman yang berbeda agama, bekerja sama dengan teman yang berbeda suku, atau menyelesaikan konflik secara damai. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif agar nilai-nilai Pancasila dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi, berdiskusi, dan mengambil keputusan melalui simulasi, animasi, permainan edukatif, atau platform digital lainnya (Anggraeni et al., 2021). Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu menyentuh ranah afektif siswa.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pancasila dapat menghidupkan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila secara konkret (Assabilah & Murni, 2021). Dapat dicontohkan, siswa dapat berinteraksi dengan simulasi kehidupan sosial yang beragam, berdiskusi tentang perbedaan pendapat, dan diajak menganalisis kasus-kasus kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai toleransi, keadilan, atau gotong royong. Kegiatan ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, empati, dan berperilaku inklusif dalam kehidupan nyata.

Kegiatan pengabdian ini didasari oleh analisis kebutuhan di sekolah yang dimana untuk memaknai nilai Pancasila masih dibutuhkan pendampingan berupa media pembelajaran. Selain itu, analisis kebutuhan juga menunjukkan gaya belajar siswa sekolah dasar terutama di kelas rendah cenderung belajar visual. Berdasarkan hal tersebut, tim pengabdian mengembangkn media yang sesuai kebutuhan siswa serta langsung menerapkan bersama guru. Media yang dibutuhkan yaitu berupa Papan Pancasila untuk menginternalisasi nilai multikultur.

Papan Pancasila didesain dalam bentuk Papan permainan edukatif yang memuat lima sila dalam Pancasila dan berbagai situasi kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan nilai-nilai tersebut. Melalui pendekatan *gamifikasi*, siswa diminta untuk memilih, mencocokkan, atau menyusun kartu situasi berdasarkan sila yang sesuai. Misalnya, siswa akan diminta memilih nilai yang tepat untuk

tindakan “membantu teman yang berbeda agama”, lalu menempatkannya di bagian “Sila ke-1: Ketuhanan Yang Maha Esa”.

Aktivitas ini mengubah proses belajar yang sebelumnya pasif menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar melalui mendengarkan guru, tetapi juga melalui dialog, pemecahan masalah, dan refleksi nilai. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok kecil, berdiskusi untuk mencapai kesepakatan nilai, dan mempresentasikan alasan mereka secara terbuka. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, toleransi, dan kerja sama tim yang semuanya merupakan nilai inti dari pendidikan multikultural (Qondias et al., 2022).

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan nilai multikultural melalui pembelajaran Pancasila berbasis media interaktif di sekolah dasar menjadi sangat relevan dan dibutuhkan. Program ini bertujuan untuk memberikan solusi nyata atas rendahnya pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila yang bersifat multikultural di kalangan siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan guru dan pihak sekolah, Tim Pelaksana Pengabdian telah merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dengan media interaktif yang mudah digunakan dan sesuai dengan konteks usia siswa.

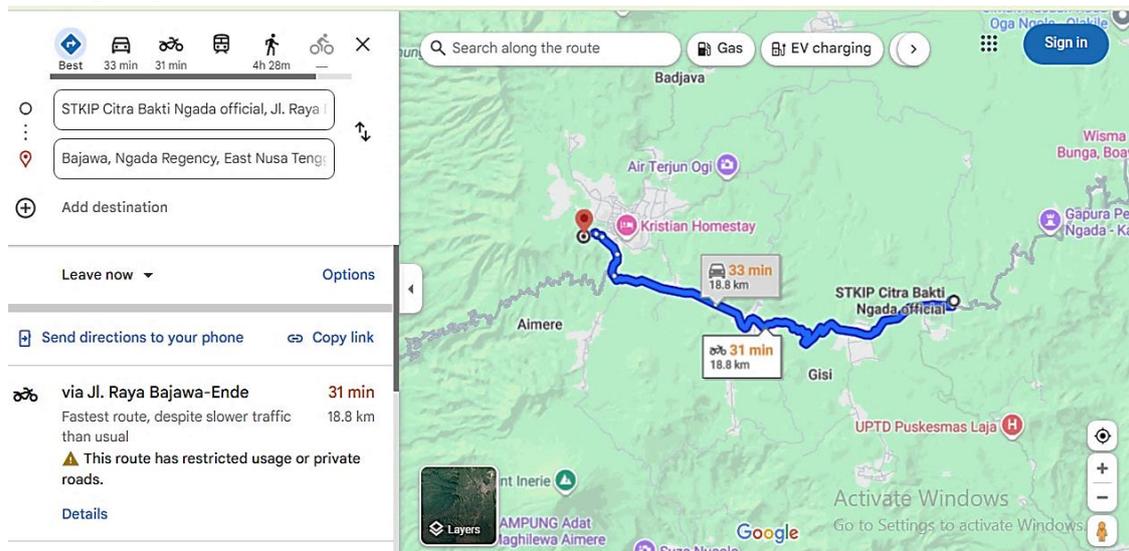
Selain itu, program ini juga diarahkan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan penanaman nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam hal pedagogi dan teknologi menjadi salah satu fokus dalam kegiatan pengabdian ini. Diharapkan, setelah program ini selesai, guru-guru dapat secara mandiri mengembangkan materi pembelajaran interaktif yang mendorong penguatan nilai multikultural di kelas.

Dengan berbagai hal tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam membangun pendidikan yang inklusif dan berwawasan kebhinekaan. Penguatan nilai-nilai multikultural sejak dini bukan hanya untuk menciptakan generasi yang toleran, tetapi juga sebagai pondasi bagi terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, adil, dan bersatu dalam perbedaan (Riyanti & Novitasari, 2021). Melalui pembelajaran Pancasila yang kontekstual dan menyenangkan, siswa sekolah dasar diharapkan dapat tumbuh menjadi warga negara yang memiliki kepekaan sosial, rasa hormat terhadap perbedaan, dan semangat gotong royong sebagai cerminan jiwa Pancasila sejati.

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

### 1. Waktu, Lokasi, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2025 di SDK Gouparu, kecamatan Bajawa, kabupaten Ngada, provinsi Nusa Tenggara Timur. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari dengan durasi 2x35 menit. Kegiatan ini melibatkan 12 orang siswa kelas 1 dan 1 orang guru sebagai mitra utama. Kegiatan ini dilaksanakan pada jam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



**Gambar 1.** Peta lokasi dan jarak kampus tim PKM dengan SDK Gouparu NTT.  
(Sumber: <https://www.google.com/maps>)

### 2. Instrumen Kegiatan

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah **Papan Pancasila**. Papan Pancasila adalah media visual atau alat peraga yang digunakan untuk menampilkan dan mengingatkan nilai-nilai lima sila dalam Pancasila, dasar negara Indonesia.



**Gambar 2.** Contoh gambar Papan Pancasila (Azzahra, 2023).

Biasanya, papan ini dipasang di ruang kelas, kantor pemerintahan, ruang publik, atau tempat kegiatan pembelajaran sebagai bentuk edukasi dan penguatan karakter kebangsaan.

Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Isi dari Papan Pancasila biasanya mencakup simbol sila-sila Pancasila (bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi & kapas), redaksi lengkap kelima sila Pancasila, dan terkadang dilengkapi dengan penjelasan atau nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila.

### **3. Metode Kegiatan**

Pendekatan yang digunakan adalah edukatif-partisipatif, yang bertujuan untuk memberdayakan guru dan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pengabdian mengikuti prinsip *service learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan keterlibatan langsung dan pemecahan masalah berbasis pengalaman nyata. Media pembelajaran yang diterapkan berupa Papan Pancasila, dirancang untuk menstimulasi interaksi siswa melalui permainan edukatif dan diskusi kelompok yang mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi sosial sehari-hari. Metode pelaksanaan dilakukan dengan tiga tahapan, yakni, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Kegiatan perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara pada guru terkait kebutuhan media sesuai dengan gaya belajar siswa, selain itu dilakukan identifikasi pemahaman siswa tentang nilai Pancasila. Setelah perolehan kebutuhan dilakukan perancangan media interaktif berupa Papan Pancasila, media tersebut berisikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kegiatan pelaksanaan dilakukan dengan pelatihan teknis kepada guru kelas sebagai mitra, mengenai penggunaan media dan strategi diskusi saat implementasi media. Implementasi dilakukan guru bersama tim pengabdian dengan menggunakan media Papan Pancasila sesuai dengan perencanaan dan jadwal mata Pelajaran Pancasila di sekolah. Tim pengabdian mendampingi proses implementasi, mencatat dinamika kelas, serta mendokumentasikan praktik baik dalam pembelajaran.
3. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan monitoring berupa observasi keterlibatan siswa selama kegiatan, wawancara dengan guru serta respon siswa terhadap media yang digunakan. Data dianalisis secara deskriptif dan kualitatif melalui teknik reduksi, kategorisasi dan interpretasi naratif.

## HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SDK Gouparu ini bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai multikultural melalui pembelajaran Pancasila berbasis media interaktif, yaitu *Papan Pancasila*. Kegiatan ini melibatkan 12 orang siswa kelas 1 dan 1 orang guru sebagai mitra utama. Penggunaan media ini diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung selama 2x35 menit.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berupa Papan Pancasila secara nyata meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Observasi keterlibatan siswa.

Nama Siswa	Bertanya	Berpendapat	Kerjasama
S1	3	3	3
S2	2	2	2
S3	2	3	2
S4	2	2	2
S5	3	3	3
S6	2	2	3
S7	2	2	3
S8	3	3	2
S9	3	2	2
S10	3	2	3
S11	2	3	3
S12	3	2	3

Hasil observasi yang telah dilaksanakan yang diamati dari 12 siswa, menunjukkan bahwa 83% dengan kategori sangat baik, siswa mampu bertanya saat kegiatan dilaksanakan, sedangkan aspek berpendapat sebesar 80% dengan kategori baik dan aspek kerjasama sebesar 86% dengan kategori sangat baik, hasil tersebut juga memperoleh bahwa siswa mampu mengemukakan pendapat saat mengaitkan situasi nyata dengan nilai-nilai dalam Pancasila.

Selain data observasi, persepsi siswa terhadap pengguna media juga diperoleh melalui angket yang hasilnya ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Penggunaan Media.

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Senang Belajar dengan Papan Pancasila	6	6	0
Paham nilai Pancasila	8	4	0
Ingin belajar lebih banyak tentang toleransi	5	7	0
Bisa bekerjasama dengan teman	6	6	0
Ingin belajar dengan cara ini lagi	7	5	0

Hasil observasi terhadap 12 siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media Papan Pancasila dalam pembelajaran:

1. Kesenangan belajar: 100% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa mereka senang belajar menggunakan media Papan Pancasila.
2. Pemahaman nilai Pancasila: Mayoritas siswa (66,7%) sangat setuju bahwa mereka memahami nilai-nilai Pancasila setelah pembelajaran, dan sisanya (33,3%) setuju.
3. Minat terhadap toleransi: 41,7% sangat tertarik untuk belajar lebih lanjut tentang toleransi, sementara 58,3% setuju.
4. Kerja sama dengan teman: Semua siswa (100%) merasakan adanya kerja sama yang baik dengan teman selama pembelajaran.
5. Keinginan untuk belajar kembali dengan metode serupa: 58,3% siswa sangat ingin menggunakan metode ini lagi, dan 41,7% lainnya juga setuju.

Wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas memberikan pandangan yang mendukung efektivitas media ini. Guru menyampaikan bahwa penggunaan Papan Pancasila tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap isi dan makna sila-sila Pancasila, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Menurut guru, metode ini lebih mengena dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini cenderung berpusat pada hafalan dan ceramah.

*“Biasanya siswa hanya hafal bunyi sila-sila saja, tapi kali ini mereka justru bisa menjelaskan dan memberi contoh situasi yang sesuai dengan sila-sila tersebut. Ini jauh lebih bermakna bagi mereka,”* ujar guru kelas dalam wawancara.

Kegiatan evaluasi juga dilakukan melalui diskusi yang melibatkan guru kelas dan kepala sekolah. Dalam diskusi tersebut, mitra mengungkapkan bahwa media ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain kesederhanaan bentuk, fleksibilitas penggunaan, dan potensi mendorong interaksi antarsiswa. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang perlu diperhatikan, di antaranya kebutuhan waktu pelaksanaan yang lebih panjang agar seluruh siswa memiliki kesempatan untuk aktif, serta usulan pengembangan media ke bentuk digital agar lebih mudah disesuaikan dengan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

Berikut foto-foto kegiatan dan foto bersama peserta.



**Gambar 3.** Foto kegiatan dan foto bersama siswa dan guru mitra.

## 2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan nilai multikultural melalui pembelajaran Pancasila berbasis media interaktif memberikan gambaran yang signifikan tentang efektivitas pendekatan inovatif dalam pendidikan dasar. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional berpusat pada hafalan dan ceramah bertransformasi menjadi proses yang lebih bermakna, partisipatif, dan kontekstual. Pendidikan multikultural harus diarahkan pada penghargaan terhadap keberagaman dan dilaksanakan dengan pendekatan yang membumi dan relevan dengan kehidupan peserta didik (Ju & Hwa, 2021).

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Dari aspek bertanya, 83% siswa menunjukkan inisiatif yang tinggi; 80% siswa mampu menyampaikan pendapat, dan 86% mampu bekerjasama dengan baik selama proses pembelajaran. Pendekatan interaktif dalam pembelajaran mampu mendorong aspek afektif dan keterampilan sosial siswa secara bersamaan (Indartiwi et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran Pancasila, interaktivitas ini menjadi kunci dalam membumikan nilai-nilai luhur bangsa dalam keseharian anak-anak.

Selain data observasi, hasil angket persepsi siswa juga memperlihatkan hasil yang positif. Seluruh siswa (100%) menyatakan senang belajar menggunakan Papan Pancasila dan merasa mampu bekerjasama dengan teman. Pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila pun meningkat, dengan 66,7% menyatakan sangat setuju bahwa mereka memahami nilai-nilai tersebut, dan sisanya (33,3%) menyatakan setuju. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis media interaktif bukan hanya memberikan stimulus kognitif, melainkan juga mempengaruhi aspek afektif dan sosial siswa. Menurut Siregar & Oktavia (2021), pembelajaran kontekstual-visual sangat efektif dalam membentuk karakter anak, karena mereka lebih mudah memahami makna nilai jika dikaitkan langsung dengan pengalaman konkret (Aminah et al., 2022).

Penerapan media interaktif berupa Papan Pancasila juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Ketika siswa diajak berdiskusi, menyusun, dan memilih nilai berdasarkan situasi kehidupan nyata, mereka tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi aktif mengonstruksi makna melalui bimbingan guru dan interaksi dengan teman sebaya. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya sekadar belajar tentang Pancasila, tetapi juga mengalami nilai-nilainya secara langsung melalui proses bermain dan berdialog (Ciak et al., 2025).

Guru sebagai mitra kegiatan menyampaikan bahwa pembelajaran dengan media ini jauh lebih bermakna dibandingkan metode konvensional. Siswa yang sebelumnya hanya mampu menghafal bunyi sila-sila, kini dapat menjelaskan makna dan memberi contoh konkret dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam menginternalisasi nilai, bukan hanya mengingat. Hal ini menunjukkan strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar lebih efektif dalam menanamkan nilai moral dibandingkan dengan ceramah satu arah (Nanda et al., 2024).

Diskusi bersama guru dan Kepala Sekolah memberikan masukan tambahan mengenai kelebihan media, antara lain: kesederhanaan desain, fleksibilitas dalam penggunaan, serta kemampuannya

mendorong interaksi dan kolaborasi. Namun, mereka juga menggarisbawahi pentingnya waktu pelaksanaan yang lebih panjang agar seluruh siswa mendapat kesempatan untuk aktif. Usulan transformasi media ke dalam bentuk digital juga menjadi perhatian, mengingat perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin pesat. Masukan ini menandakan pentingnya keberlanjutan dan adaptabilitas program dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Lebih lanjut, dalam konteks pendidikan multikultural, media pembelajaran seperti Papan Pancasila ini tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi medium untuk refleksi nilai. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif dapat dipandang sebagai bentuk transformasi proses pembelajaran yang mendekatkan siswa pada pemaknaan nilai-nilai kebhinekaan secara nyata. Penanaman nilai-nilai multikultural seperti toleransi, kerja sama, dan penghargaan terhadap perbedaan melalui metode ini dinilai berhasil ketika siswa tidak hanya memahami makna nilai, tetapi juga mampu menerapkannya dalam interaksi dengan teman sebaya. Kegiatan diskusi kelompok kecil, pemilihan kartu nilai berdasarkan situasi, dan presentasi hasil diskusi mendorong siswa untuk berani berbicara, menghargai pendapat orang lain, serta membentuk kesepakatan bersama (Azkiya et al., 2024). Kegiatan seperti ini merupakan cerminan praktik pendidikan yang berorientasi pada penguatan nilai demokratis sejak dini.

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif terhadap guru mitra, terutama dalam aspek peningkatan kompetensi pedagogis. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan metode partisipatif dan media interaktif yang dapat diadaptasi ke mata pelajaran lain. Ini merupakan bentuk *capacity building* (peningkatan kapasitas) yang esensial dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat. Hal ini terkait dengan, keberhasilan penguatan karakter siswa tidak lepas dari kompetensi guru dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dan kontekstual (Sari et al., 2024).

Dengan demikian, berdasarkan hasil dan refleksi selama kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pancasila berbasis media interaktif tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai multikultural yang sangat penting dalam konteks keberagaman masyarakat Indonesia. Program ini berpotensi untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut sebagai model pembelajaran kontekstual berbasis nilai dalam pendidikan dasar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berupa Papan Pancasila efektif dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan sikap multikultural siswa sekolah dasar. Proses pengabdian yang meliputi perencanaan, pelatihan guru, implementasi di kelas, dan evaluasi berjalan lancar dengan hasil yang positif. Siswa lebih aktif dan mampu mengaitkan nilai Pancasila dengan kehidupan nyata, sementara guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara kontekstual. Program ini relevan untuk direplikasi di sekolah lain guna memperkuat pendidikan karakter berbasis nilai kebhinekaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1941-1946. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349-8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15-22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, A. S. (2022). Pengembangan e-modul berbasis nilai-nilai pendidikan multikultural di sekolah dasar islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409-427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Azzahra, F. (2023, Januari 02). Membuat Media Pembelajaran Papan Kantong Pancasila. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com>
- Ciak, M. S., Susu, V. A. P., & Qondias, D. (2025). Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Pembelajaran Bermakna untuk Internalisasi Nilai Pancasila Siswa Fase A SDN Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 66-75. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i1.5179>

- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31. <https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id>
- Ju, C. E. & Hwa, L. K. (2021). Analysis of Longitudinal Relationship among Elementary and Middle School Students' Multicultural Acceptance, Self-concept, and Community Consciousness using the Latent Growth Model. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(4), 565-575. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1297949>
- Nanda, V. D., Amini, A., Ramadhani, A., Kartika, D. A., & Khairizka, W. I. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(1), 68-76. <https://doi.org/10.51903/education.v4i1.455>
- Pilus, S. M. & Nguyen, N. M. (2023). The Influence of Knowledge Aspects of The Multicultural on The Implementation of Multicultural Education in Elementary Schools. *International Journal of Asian Education*, 4(3), 190-201. <https://doi.org/10.46966/ijae.v4i3.352>
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Uta, A., Bay, M. D. B., Bidi, M. F., Irmawati, Y., & Milo, K. (2024). Pendampingan Lagu Nasional Sebagai Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 17-30. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i1.2360>
- Qondias, D., Lasmawan, W., Dantes, N., & Arnyana, I. B. P. (2022). Effectiveness of Multicultural Problem-Based Learning Models in Improving Social Attitudes and Critical Thinking Skills of Elementary School Students in Thematic Instruction. *Journal of Education and E-learning Research*, 9(2), 62-70. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1352127>
- Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 29-35. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11962>
- Sari, Y., Sari, N. A., & Suwartini, S. (2024). Penguatan Karakter Disiplin Siswa Melalui Peranan Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 928-933. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1736>