MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 9 | Nomor 4 | November | 2026
e-ISSN: 2614-6673 dan p-ISSN: 2615-5273
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Belajar Pancasila Lewat Layar Sentuh: Desain dan Aplikasi Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran IPS-PKn Siswa SD

St. Rahmi Baddu[1], Masraria[2], Amriani[3], Masnur[4], Harmita Sari[5]

Keywords:
Media Interaktif Digital;
Pembelajaran IPS-PKn;
Pendidikan Pancasila;
Interactive Flat Panel;
Sekolah Dasar.

Corespondensi Author:
Bidang Magister Pedagogi,
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palopo
Jl. Jenderal Sudirman Km. 3, Kota Palopo, Sulawesi Selatan
Email: strahmi21@gmail.com

History Artikel:
Received: 03-10-2026
Reviewed: 06-10-2026
Revised: 16-10-2026
Accepted: 18-10-2026
Published: 23-11-2026

ABSTRAK

*Materi IPS-PKn di sekolah dasar, seperti sejarah perumusan Pancasila, memuat peristiwa, tokoh, dan nilai yang bersifat abstrak bagi siswa, sehingga sering disampaikan secara ceramah dan hafalan. Di sisi lain, banyak sekolah kini telah memiliki papan layar interaktif (*Interactive Flat Panel*/IFP) yang belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan merancang dan menerapkan pembelajaran IPS-PKn berbasis media interaktif digital pada materi "Menjadi Perumus Pancasila" bagi siswa kelas VI SDN 138 Karambua, Desa Karambua, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur. Kegiatan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi edukatif, partisipatif, dan demonstratif melalui empat tahap, yaitu persiapan dan analisis kebutuhan, desain pembelajaran, aplikasi pembelajaran di kelas, serta refleksi dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan pada 1 Oktober 2026 dengan peserta sebanyak 62 siswa yang terdiri atas 35 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif-tematik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa alur pembelajaran yang dirancang secara bertahap, mulai dari penyajian tujuan pembelajaran, eksplorasi kronologi dan tokoh Panitia Sembilan, hingga aktivitas siswa maju mengoperasikan layar secara berpasangan, mendorong perhatian dan keterlibatan aktif siswa. Integrasi konten sejarah (IPS) dan penanaman nilai musyawarah serta menghargai pendapat (PKn) dalam satu media menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Kegiatan ini memberikan model praktis bagi guru dalam memanfaatkan IFP untuk pembelajaran IPS-PKn yang interaktif dan kontekstual di sekolah dasar wilayah pedesaan.*

ABSTRACT

Social Studies and Civic Education (IPS-PKn) content in elementary school, such as the history of the formulation of Pancasila, contains events, figures, and values that are abstract for students, and is therefore often delivered through lectures and memorization. Meanwhile, many schools now own Interactive Flat Panels (IFP) that have not been optimally utilized as learning media. This community service activity aimed to design and implement IPS-PKn learning based on interactive digital media on

the topic "Becoming the Formulators of Pancasila" for sixth-grade students of SDN 138 Karambua, Karambua Village, Wotu District, East Luwu Regency. The activity employed a descriptive qualitative approach with educational, participatory, and demonstrative strategies through four stages: preparation and needs analysis, instructional design, classroom implementation, and reflection and evaluation. The activity was held on 1 October 2026 with 62 participating students, consisting of 35 boys and 27 girls. Data were collected through observation, field notes, and documentation, and were analyzed descriptively and thematically. The results show that a gradually designed learning sequence, from presenting learning objectives and exploring the chronology and figures of the Committee of Nine, to students operating the screen in pairs, encouraged students' attention and active engagement. Integrating historical content (Social Studies) with the values of deliberation and respect for others' opinions (Civic Education) in a single medium made learning more meaningful. This activity offers a practical model for teachers to use IFP for interactive and contextual IPS-PKn learning in rural elementary schools.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa tentang kehidupan bermasyarakat sekaligus menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila diarahkan untuk memperkuat karakter siswa yang tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila, seperti pemahaman nilai Pancasila, sikap toleran, keterlibatan sosial, dan cinta tanah air (Hidayat & Putro, 2024). Salah satu materi penting dalam ranah ini adalah sejarah perumusan Pancasila, yang memadukan pengetahuan sejarah sebagai bagian dari kajian IPS dengan penanaman nilai musyawarah dan persatuan sebagai inti PKn.

Pada jenjang kelas VI, siswa berada pada fase akhir sekolah dasar dan sedang mempersiapkan diri memasuki jenjang sekolah menengah. Pada fase ini siswa mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat dan urutan peristiwa, tetapi masih sangat terbantu oleh contoh konkret, gambar, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, materi kebangsaan yang semula hanya dikenal sebagai hafalan, seperti bunyi sila-sila Pancasila, perlu diperdalam menjadi pemahaman tentang bagaimana dasar negara itu dirumuskan, siapa saja yang terlibat, dan sikap apa yang dapat diteladani. Pendalaman semacam ini menjadi bekal penting agar nilai-nilai Pancasila tidak berhenti sebagai pengetahuan, melainkan tumbuh menjadi sikap yang dibawa siswa ke jenjang pendidikan berikutnya dan ke dalam kehidupan bermasyarakat.

Persoalannya, materi perumusan Pancasila memuat rangkaian peristiwa, tokoh, dan lembaga yang terjadi jauh sebelum siswa lahir sehingga bersifat abstrak bagi anak usia sekolah dasar. Tanpa dukungan media yang memadai, materi ini cenderung disampaikan melalui ceramah dan hafalan nama tokoh serta tanggal peristiwa. Padahal, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat berlangsung lebih efektif melalui strategi yang mengaktifkan siswa, kooperatif, partisipatif, dan menyenangkan (Anis, Punggeti, & Nugroho, 2024). Prinsip pembelajaran multimedia juga menegaskan bahwa siswa belajar lebih baik dari perpaduan kata dan gambar dibandingkan dari kata saja (Mayer, 2009). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran Pancasila kelas IV terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan kualitas belajar siswa (Nugraha, Ashari, & Suyoto, 2024).

Seiring program digitalisasi pendidikan, banyak sekolah dasar kini telah memiliki papan

layar interaktif atau *Interactive Flat Panel* (IFP). Perangkat ini memungkinkan interaksi berbasis sentuhan antara guru dan siswa, siswa dan materi, serta antarsiswa, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan kolaborasi (Jumiati, Sulistyawan, & Siswandi, 2025; Ainurrohmah DCG, Erhamwilda, & Suhardini, 2026). Kajian literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan IFP dan *smartboard* dapat meningkatkan rerata nilai dan ketuntasan belajar, dengan catatan keberhasilannya sangat ditentukan oleh kemampuan guru memadukan teknologi, pedagogi, dan konten (Hikmah, Afif, & Adrias, 2026). Namun demikian, pemanfaatan IFP di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa keterbatasan keterampilan digital dan pedagogis guru serta keterbatasan infrastruktur (Maisaroh et al., 2026). Dengan kata lain, ketersediaan perangkat belum otomatis menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Kesenjangan antara ketersediaan perangkat dan pemanfaatannya inilah yang menjadi titik tolak kegiatan pengabdian ini. Istilah desain dalam kegiatan ini merujuk pada upaya merancang pembelajaran secara utuh, mulai dari merumuskan tujuan, memilih dan menata konten, hingga mengatur pola interaksi siswa dengan media. Adapun istilah aplikasi merujuk pada penerapan rancangan tersebut secara nyata di dalam kelas bersama siswa. Kedua hal ini perlu berjalan beriringan, sebab media yang menarik tanpa alur pembelajaran yang jelas berisiko hanya menjadi tontonan, sedangkan rancangan yang baik tanpa media yang tepat akan sulit menghadirkan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa sekolah dasar (Hikmah et al., 2026; Nugraha et al., 2024).

Tantangan tersebut menjadi lebih nyata di sekolah-sekolah wilayah pedesaan, tempat penguasaan teknologi pembelajaran dan literasi digital siswa sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya setempat (M et al., 2025; Salam, Sari, & Firman, 2025). Optimalisasi teknologi pembelajaran bahkan terbukti berpengaruh kuat terhadap pembentukan kebiasaan literasi siswa di sekolah pedesaan Indonesia (Sari et al., 2026). Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya telah berfokus pada pelatihan guru menyusun media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital (Adoe, Bulu, Sampe, & Koroh, 2025). Akan tetapi, kegiatan yang secara langsung mencontohkan desain sekaligus aplikasi pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP di hadapan siswa, sehingga guru dapat mengamati praktik baiknya secara utuh, masih relatif terbatas.

SDN 138 Karambua di Desa Karambua, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur merupakan salah satu sekolah di wilayah pedesaan yang telah memiliki IFP sebagai bagian dari program digitalisasi sekolah. Keberadaan perangkat ini membuka peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran IPS-PKn yang lebih hidup. Pelaksanaan kegiatan pada 1 Oktober 2026 juga bertepatan dengan peringatan Hari Kesaktian Pancasila, sehingga materi perumusan Pancasila menjadi sangat kontekstual untuk dibelajarkan. Momentum tersebut dimanfaatkan untuk mengajak siswa tidak hanya mengenang peristiwa sejarah, tetapi juga merenungkan makna Pancasila sebagai dasar yang mempersatukan bangsa Indonesia.

Hasil analisis kebutuhan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas VI serta pengamatan awal di SDN 138 Karambua mengidentifikasi tiga permasalahan utama mitra. Pertama, IFP yang tersedia lebih banyak digunakan untuk menayangkan materi, sehingga siswa cenderung berperan sebagai penonton dan belum terlibat langsung mengoperasikan media. Kedua, materi sejarah perumusan Pancasila pada muatan IPS-PKn masih lebih banyak dibelajarkan melalui penjelasan lisan dan buku siswa, sehingga pemahaman siswa cenderung terbatas pada hafalan tanggal peringatan dan nama tokoh. Ketiga, guru belum memiliki contoh rancangan pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP yang memadukan muatan pengetahuan sejarah dan penanaman nilai secara utuh, termasuk strategi mengelola interaksi siswa dengan layar pada kelas yang berjumlah besar.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan ini dirancang sebagai kerja sama antara tim pengabdian dan sekolah mitra dengan pembagian peran yang jelas. Tim pengabdian berkontribusi dalam menganalisis kebutuhan, merancang alur pembelajaran, menyiapkan konten interaktif digital, serta bertindak sebagai fasilitator yang mencontohkan pembelajaran secara langsung di hadapan siswa dan guru. Pihak sekolah berperan menyediakan IFP dan ruang kegiatan, sedangkan guru kelas VI terlibat dalam menyepakati materi dan waktu pelaksanaan, mendampingi pengelolaan kelas selama pembelajaran, mengamati praktik pembelajaran, serta mengonfirmasi data hasil pengamatan. Luaran yang diserahkan kepada mitra berupa rancangan alur pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP, berkas media interaktif

"Menjadi Perumus Pancasila" yang dapat digunakan kembali, dan rumusan prinsip desain pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk materi lain. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian bersama sekolah merencanakan pendampingan bagi guru dalam merancang konten interaktif secara mandiri untuk materi IPS-PKn lainnya.

Berdasarkan uraian dan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan desain dan aplikasi pembelajaran IPS-PKn berbasis media interaktif digital di SDN 138 Karambua, Desa Karambua, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) merancang alur pembelajaran IPS-PKn pada materi perumusan Pancasila yang memanfaatkan IFP sebagai media interaktif; (2) menerapkan rancangan tersebut secara langsung bersama siswa; serta (3) mendeskripsikan respons dan keterlibatan siswa beserta tantangan yang muncul selama pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan memberi contoh praktik baik bagi guru dalam mengoptimalkan sarana digital sekolah untuk pembelajaran IPS-PKn yang interaktif dan kontekstual.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi edukatif, partisipatif, dan demonstratif (Abdussamad, 2021). Kegiatan dilaksanakan di SDN 138 Karambua, Desa Karambua, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan, pada 1 Oktober 2026. Peserta kegiatan berjumlah 62 siswa yang terdiri atas 35 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan kelas VI, dengan melibatkan SDN 138 Karambua sebagai mitra yang diwakili oleh kepala sekolah dan guru kelas VI. Tim pengabdian berperan sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran, sedangkan guru kelas VI berperan sebagai pendamping pengelolaan kelas, pengamat, dan sumber konfirmasi data.

Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap. Pertama, tahap persiapan dan analisis kebutuhan, yaitu koordinasi dengan kepala sekolah dan guru, pengamatan awal terhadap sarana pembelajaran yang tersedia di sekolah dan pemanfaatannya, termasuk IFP, serta penentuan materi IPS-PKn yang akan dibelajarkan. Kedua, tahap desain pembelajaran, yaitu perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur kegiatan, dan pemilihan konten interaktif digital bertema "Menjadi Perumus Pancasila" yang memuat kronologi perumusan Pancasila, tokoh-tokoh Panitia Sembilan, serta nilai yang dapat diteladani (Nugraha et al., 2024). Ketiga, tahap aplikasi pembelajaran, yaitu pelaksanaan pembelajaran secara langsung bersama siswa menggunakan IFP dengan melibatkan siswa maju ke depan untuk berinteraksi dengan layar (Jumiati et al., 2025). Keempat, tahap refleksi dan evaluasi, yaitu tanya jawab lisan untuk mengetahui pemahaman siswa, refleksi nilai, serta pengamatan terhadap perhatian dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Pada akhir kegiatan, tim pengabdian menyerahkan rancangan pembelajaran dan berkas media interaktif kepada guru serta menyepakati rencana tindak lanjut bersama sekolah.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlibatan siswa, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa foto kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif-tematik mengikuti tahapan Braun dan Clarke (2006), meliputi familiarisasi data, pemberian kode awal, pencarian tema, peninjauan tema, penamaan tema, dan penyusunan laporan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber melalui konfirmasi dengan guru kelas (Abdussamad, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan desain dan aplikasi pembelajaran IPS-PKn di SDN 138 Karambua berjalan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam suasana belajar yang interaktif. Profil peserta kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Peserta Kegiatan (Siswa Kelas VI) Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	35	56,45
Perempuan	27	43,55
Total	**62**	**100,00**

Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta laki-laki sedikit lebih banyak dibandingkan peserta perempuan. Jumlah peserta yang cukup besar dalam satu ruangan menjadi pertimbangan penting dalam desain pembelajaran, terutama dalam mengatur giliran interaksi siswa dengan layar dan memastikan seluruh siswa tetap dapat menyimak tayangan.

Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru

kelas VI untuk menyepakati waktu, peserta, dan materi kegiatan. Hasil koordinasi dan pengamatan awal menghasilkan empat temuan kebutuhan yang menjadi dasar desain pembelajaran. Pertama, dari sisi sarana, sekolah telah memiliki IFP yang dapat digunakan untuk pembelajaran, tetapi pemanfaatannya dalam muatan IPS-PKn masih terbatas pada penayangan materi sehingga siswa belum terlibat langsung mengoperasikan layar. Kedua, dari sisi materi, guru menyampaikan bahwa materi sejarah perumusan Pancasila tergolong sulit dipahami siswa karena memuat banyak peristiwa, tanggal, dan nama tokoh, sehingga cenderung dipelajari dengan cara menghafal. Ketiga, dari sisi siswa, pengetahuan awal siswa tentang Pancasila umumnya baru sebatas tanggal peringatan dan bunyi sila, sebagaimana kemudian terkonfirmasi pada sesi apersepsi. Keempat, dari sisi pengelolaan kelas, kegiatan diikuti oleh 62 siswa kelas VI sekaligus, sehingga diperlukan pengaturan giliran interaksi dan posisi duduk agar seluruh siswa dapat menyimak layar. Temuan-temuan tersebut diterjemahkan ke dalam keputusan desain, yaitu memilih konten yang bersifat visual dan bertahap, menyediakan kesempatan bagi siswa untuk maju berpasangan mengoperasikan layar, serta memadukan pertanyaan pemaknaan nilai pada setiap bagian materi. Kegiatan kemudian ditempatkan di ruangan yang cukup luas agar seluruh siswa kelas VI dapat mengikuti pembelajaran secara bersamaan dengan posisi duduk lesehan menghadap layar.

Pemilihan materi perumusan Pancasila didasarkan pada tiga pertimbangan. Pertama, materi ini memuat unsur IPS berupa kronologi peristiwa sejarah dan unsur PKn berupa nilai-nilai yang dapat diteladani, sehingga sesuai dengan tema desain pembelajaran IPS-PKn. Kedua, materi ini bersifat abstrak sehingga paling membutuhkan dukungan media visual dan interaktif. Ketiga, waktu pelaksanaan yang bertepatan dengan Hari Kesaktian Pancasila memberikan konteks yang dekat dengan pengalaman siswa, karena pada hari yang sama sekolah juga memperingati hari tersebut.

Desain Pembelajaran IPS-PKn Berbasis Media Interaktif Digital

Desain pembelajaran disusun dengan memadukan dua ranah sekaligus, yaitu ranah IPS berupa pemahaman kronologi peristiwa sejarah dan ranah PKn berupa penanaman nilai musyawarah, persatuan, dan menghargai pendapat. Tujuan pembelajaran dirumuskan menjadi tiga, yaitu siswa mampu menjelaskan kronologi proses perumusan Pancasila, mengenal tokoh-tokoh dan lembaga penting dalam perumusan Pancasila, serta meneladani sikap tokoh perumus Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Rancangan alur pembelajaran yang diterapkan dirangkum pada Tabel 2.

. **Tabel 2.** Rancangan Alur Pembelajaran IPS-PKn Materi "Menjadi Perumus Pancasila"

Tahap	Aktivitas Fasilitator dan Siswa	Fitur Media Interaktif yang Dimanfaatkan
Pendahuluan	Apersepsi tentang dasar negara; menyampaikan tujuan pembelajaran; siswa menyimak dan menjawab pertanyaan pemantik.	Halaman sampul bergambar "Menjadi Perumus Pancasila" dan halaman tujuan pembelajaran.
Eksplorasi	Menelusuri kronologi perumusan Pancasila secara bertahap; siswa mengamati dan menanggapi tayangan.	Tayangan bertahap bergambar dengan navigasi halaman.
Interaksi	Siswa maju berpasangan mengoperasikan layar, memilih menu, dan menunjuk tokoh yang ditanyakan.	Layar sentuh IFP; menu dan tombol navigasi interaktif.
Pendalaman	Mengenal tokoh Panitia Sembilan beserta perannya; fasilitator menunjuk tokoh di layar sambil bercerita.	Galeri foto dan nama tokoh Panitia Sembilan.
Refleksi dan penutup	Diskusi sikap yang dapat diteladani (musyawarah, menghargai pendapat, persatuan); penguatan dan simpulan.	Tayangan ringkasan dan pertanyaan refleksi.

Alur pada Tabel 2 dirancang agar siswa bergerak dari mengamati, memahami, mencoba, hingga merefleksikan. Penyajian tujuan pembelajaran di awal kegiatan membantu siswa mengetahui arah belajar, sedangkan tampilan visual berupa ilustrasi tokoh, bendera, dan

lambang Garuda Pancasila menjadikan materi sejarah yang abstrak lebih mudah dibayangkan. Rancangan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang memadukan teks dan gambar untuk memperkuat pemahaman (Mayer, 2009) serta temuan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan pada pembelajaran Pancasila di sekolah dasar (Nugraha et al., 2024). Tampilan pembuka dan tujuan pembelajaran disajikan pada Gambar 1.

.



Gambar 1. Tampilan pembuka materi "Menjadi Perumus Pancasila" (kiri) dan penyajian tujuan pembelajaran melalui IFP (kanan)

Keterpaduan Muatan IPS dan PKn

Kekuatan utama desain ini terletak pada keterpaduan muatan IPS dan PKn dalam satu rangkaian pembelajaran. Setiap peristiwa sejarah yang ditampilkan pada media tidak berhenti pada pengetahuan tentang apa, kapan, dan siapa, tetapi dilanjutkan dengan pertanyaan tentang sikap apa yang ditunjukkan para tokoh dan bagaimana sikap tersebut dapat diterapkan siswa. Pemetaan keterpaduan muatan tersebut disajikan pada Tabel 3

Tabel 3. Keterpaduan Muatan IPS dan PKn pada Materi Perumusan Pancasila

Peristiwa dalam Perumusan Pancasila	Muatan IPS (Pengetahuan Sejarah)	Muatan PKn (Nilai yang Diteladani)
Sidang pertama BPUPKI (29 Mei–1 Juni 1945)	Usulan dasar negara dari Mohammad Yamin, Soepomo, dan Soekarno; istilah "Pancasila" diperkenalkan pada 1 Juni 1945.	Berani menyampaikan gagasan dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain.
Pembentukan Panitia Sembilan dan Piagam Jakarta (22 Juni 1945)	Sembilan tokoh dari berbagai latar belakang merumuskan rancangan dasar negara.	Musyawarah untuk mufakat, kerja sama, dan menghargai perbedaan latar belakang.
Sidang PPKI (18 Agustus 1945)	Penetapan Pancasila dalam Pembukaan UUD 1945 dengan perubahan rumusan sila pertama.	Mengutamakan persatuan dan kepentingan bersama di atas kepentingan kelompok.
Peringatan Hari Lahir dan Hari Kesaktian Pancasila	Makna peringatan 1 Juni dan 1 Oktober dalam sejarah bangsa.	Cinta tanah air dan kesetiaan menjaga Pancasila sebagai dasar negara.

Tabel 3 memperlihatkan bahwa setiap tahapan sejarah perumusan Pancasila memiliki pasangan nilai yang relevan dengan kehidupan siswa. Usulan dasar negara dari beberapa tokoh dalam sidang BPUPKI, misalnya, dimaknai sebagai keberanian menyampaikan gagasan sekaligus kesediaan mendengarkan gagasan orang lain. Perubahan rumusan sila pertama pada sidang PPKI dimaknai sebagai kesediaan mengutamakan persatuan di atas kepentingan kelompok. Dengan pola ini, siswa memahami bahwa Pancasila lahir dari proses musyawarah

yang panjang, bukan dari pemikiran satu orang saja. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka perlu diarahkan pada penguatan karakter dan bukan sekadar penguasaan pengetahuan (Hidayat & Putro, 2024), serta perlu dikemas secara aktif dan partisipatif (Anis et al., 2024).

Aplikasi Pembelajaran bersama Siswa

Pada tahap aplikasi, siswa duduk secara lesehan menghadap IFP sehingga jarak pandang ke layar lebih dekat dan suasana belajar terasa lebih akrab. Fasilitator membuka kegiatan dengan menampilkan sampul materi "Menjadi Perumus Pancasila" dan mengajukan pertanyaan pemantik mengenai asal-usul dasar negara Indonesia. Ketika fasilitator bertanya mengapa tanggal 1 Oktober diperingati sebagai Hari Kesaktian Pancasila, beberapa siswa segera menjawab bahwa hari itu berkaitan dengan peristiwa sejarah yang diperingati setiap tahun di sekolah. Seorang siswa lain menambahkan, "Kalau 1 Juni itu Hari Lahir Pancasila, Bu." Jawaban-jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki pengetahuan awal tentang Pancasila, tetapi sebatas pada tanggal peringatan. Pengetahuan awal inilah yang kemudian dijadikan jembatan untuk menelusuri kronologi perumusan Pancasila secara bertahap melalui tayangan interaktif.

Momen yang paling menarik perhatian siswa adalah ketika siswa dipanggil maju secara berpasangan untuk mengoperasikan layar, misalnya memilih menu, berpindah halaman, atau menunjuk tokoh yang ditanyakan fasilitator. Berdasarkan pengamatan dan dokumentasi, siswa yang duduk memperhatikan dengan saksama setiap kali temannya berinteraksi dengan layar, dan sebagian besar siswa, tidak hanya beberapa siswa tertentu, menunjukkan keinginan untuk mendapat giliran maju. Setiap kali fasilitator mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa di ruangan mengangkat tangan sambil menyebut "Saya, Bu!" agar dipilih untuk maju. Siswa yang mendapat giliran tampak berdiskusi singkat dengan pasangannya sebelum menyentuh layar, sementara siswa yang duduk ikut membantu dengan menyebutkan jawaban ketika temannya terlihat ragu. Suasana kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Siswa maju secara berpasangan mengoperasikan layar interaktif, sementara siswa lain menyimak

Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa IFP tidak hanya berfungsi sebagai layar penayangan, tetapi sebagai ruang interaksi antara guru dan siswa, siswa dan materi, serta antarsiswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa interaksi berbasis sentuhan pada IFP mendorong motivasi, pemahaman konsep, dan keterampilan kolaborasi siswa (Jumiati et al., 2025), serta meningkatkan motivasi intrinsik siswa sekolah dasar (Ainurrohmah DCG et al., 2026). Peran fasilitator sebagai pendamping juga terlihat penting, sejalan dengan temuan bahwa motivasi intrinsik dan pendampingan aktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar dan menengah dalam kegiatan belajar berbasis proyek (Sari et al., 2025).

Pada bagian inti, fasilitator memperkenalkan tokoh-tokoh Panitia Sembilan melalui tampilan foto dan nama tokoh, seperti Soekarno, Mohammad Hatta, Achmad Soebardjo, dan Abdul Kahar Muzakir. Fasilitator menunjuk tokoh satu per satu di layar sambil menceritakan peran tokoh dalam proses perumusan dasar negara (Gambar 3). Penyajian

tokoh secara visual membantu siswa mengaitkan nama dengan wajah dan peran, sehingga materi tidak sekadar dihafal. Pada saat yang sama, cerita mengenai perbedaan pendapat para tokoh yang akhirnya diselesaikan melalui musyawarah menjadi pintu masuk penanaman nilai PKn.

Ketika fasilitator menceritakan bahwa rumusan sila pertama dalam Piagam Jakarta kemudian diubah pada sidang PPKI demi menjaga persatuan, sebagian siswa tampak terkejut dan mengajukan pertanyaan lanjutan. Salah seorang siswa bertanya, “Berarti dulu bunyinya beda, Bu? Kenapa diganti?” Pertanyaan tersebut dimanfaatkan fasilitator untuk menjelaskan bahwa para tokoh bersedia menerima perubahan karena mengutamakan persatuan seluruh rakyat Indonesia. Momen ini menunjukkan bahwa penyajian yang bertahap dan visual mampu memancing rasa ingin tahu siswa, sesuatu yang jarang muncul ketika materi hanya dihafalkan.



Gambar 3. Fasilitator memperkenalkan tokoh Panitia Sembilan (kiri) dan mendampingi siswa berinteraksi dengan media (kanan)

Refleksi Nilai

Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama seluruh peserta (Gambar 4). Siswa diajak menemukan sikap tokoh perumus Pancasila yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari, seperti bermusyawarah ketika berbeda pendapat dengan teman, menghargai pendapat orang lain, dan mengutamakan persatuan di kelas. Tanggapan siswa pada sesi ini cukup beragam. Seorang siswa perempuan menyampaikan, “Kalau ada teman yang beda pendapat waktu kerja kelompok, kita tidak boleh marah, harus musyawarah seperti Panitia Sembilan.” Siswa lainnya mengungkapkan, “Saya baru tahu ternyata yang merumuskan Pancasila itu banyak orang, bukan cuma Bung Karno.” Ketika ditanya mengenai pengalaman belajar menggunakan layar interaktif, seorang siswa laki-laki menjawab, “Lebih seru, Bu, karena bisa pegang sendiri dan pilih sendiri, tidak cuma lihat di buku.” Tanggapan-tanggapan tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan peristiwa sejarah dengan situasi yang mereka alami sehari-hari. Integrasi antara pengetahuan sejarah dan nilai ini sejalan dengan arah Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila (Hidayat & Putro, 2024) dan pembelajaran yang kooperatif serta menyenangkan (Anis et al., 2024). Nilai-nilai tersebut juga selaras dengan kearifan lokal masyarakat Luwu, yaitu *sipakatau* (saling memanusiakan), *sipakainge* (saling mengingatkan), dan *sipakalebbi* (saling menghargai), yang terbukti dapat memperkuat karakter positif peserta didik (Bahari, Sari, & Hamka, 2026). Dengan demikian, guru dapat mengaitkan teladan para perumus Pancasila dengan nilai budaya yang dekat dengan kehidupan siswa.



Gambar 4 Refleksi bersama seluruh peserta kegiatan di SDN 138 Karambua

Prinsip Desain Pembelajaran IPS-PKn Berbasis IFP

Berdasarkan pengalaman merancang dan menerapkan pembelajaran tersebut, tim pengabdian merumuskan sejumlah prinsip desain pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP yang dapat diadaptasi oleh guru untuk materi lain. Prinsip-prinsip tersebut dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4. Prinsip Desain Pembelajaran IPS-PKn Berbasis IFP dan Implikasinya bagi Guru

Prinsip Desain	Penerapan dalam Kegiatan	Implikasi bagi Guru
Visualisasi konten abstrak	Ilustrasi tokoh, foto Panitia Sembilan, dan lambang Garuda ditampilkan pada IFP.	Memilih konten bergambar yang membantu siswa membayangkan peristiwa sejarah.
Interaksi bergiliran	Siswa maju berpasangan untuk mengoperasikan layar; siswa lain membantu menjawab.	Mengatur giliran agar interaksi merata dan seluruh siswa tetap terlibat.
Keterpaduan pengetahuan dan nilai	Setiap peristiwa sejarah dilanjutkan dengan pertanyaan tentang sikap tokoh.	Menyiapkan pertanyaan pemaknaan nilai untuk setiap bagian materi.
Kontekstualisasi	Materi dikaitkan dengan Hari Kesaktian Pancasila, pengalaman kerja kelompok, dan nilai budaya Luwu.	Mengaitkan materi dengan peristiwa aktual dan budaya lokal siswa.
Refleksi dan penguatan	Siswa menyampaikan sikap yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari.	Menutup pembelajaran dengan refleksi lisan dan penguatan positif.

Prinsip-prinsip pada Tabel 4 menegaskan bahwa peran guru dalam pembelajaran berbasis IFP bergeser dari penyaji materi menjadi perancang pengalaman belajar. Guru tidak cukup hanya menayangkan konten, tetapi perlu mengatur kapan siswa mengamati, kapan siswa mencoba, dan kapan siswa diajak merefleksikan nilai. Prinsip kontekstualisasi budaya lokal juga penting bagi sekolah di wilayah Luwu Timur, karena nilai *sipakatau*, *sipakainge*, dan *sipakalebbi* telah dikenal siswa dalam kehidupan keluarga dan masyarakat sehingga dapat menjadi jembatan untuk memahami nilai-nilai Pancasila (Bahari et al., 2026). Selain itu, keberhasilan penerapan prinsip-prinsip tersebut sangat ditentukan oleh kemampuan guru memadukan teknologi, pedagogi, dan konten (Hikmah et al., 2026), sehingga penguatan kapasitas guru melalui

pelatihan dan pendampingan tetap diperlukan (Adoe et al., 2025).

Tantangan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan sejumlah tantangan. Pertama, jumlah peserta yang mencapai 62 siswa dalam satu ruangan membatasi kesempatan setiap siswa untuk berinteraksi langsung dengan layar. Tantangan ini diatasi dengan sistem giliran berpasangan dan pertanyaan klasikal sehingga siswa yang belum maju tetap terlibat secara lisan. Kedua, siswa yang duduk di barisan belakang memiliki jarak pandang yang lebih jauh, sehingga fasilitator perlu memperbesar tampilan dan mengulang penjelasan penting. Ketiga, keberlanjutan pemanfaatan IFP sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang konten dan alur pembelajaran, sebagaimana kendala keterampilan digital dan pedagogis guru yang juga dilaporkan dalam kajian pemanfaatan IFP di sekolah dasar (Maisaroh et al., 2026; Hikmah et al., 2026).

Luaran bagi Mitra dan Tindak Lanjut

Kegiatan ini menghasilkan luaran yang dapat dimanfaatkan langsung oleh mitra. Pertama, rancangan alur pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP pada materi perumusan Pancasila (Tabel 2) yang dapat digunakan guru sebagai acuan. Kedua, berkas media interaktif digital "Menjadi Perumus Pancasila" yang diserahkan kepada guru kelas VI dan dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Ketiga, rumusan prinsip desain pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP (Tabel 4) yang dapat diadaptasi untuk materi lain. Keempat, kesempatan bagi guru kelas VI untuk mengamati secara langsung praktik pembelajaran berbasis IFP yang melibatkan siswa secara aktif.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian dan sekolah menyepakati rencana pendampingan bagi guru dalam merancang konten interaktif secara mandiri untuk materi IPS-PKn lainnya, sehingga pemanfaatan IFP tidak bergantung pada kehadiran tim pengabdian. Pendampingan ini sekaligus diarahkan untuk menjawab tantangan kesiapan guru yang telah diuraikan sebelumnya, mengingat keberhasilan pemanfaatan IFP sangat ditentukan oleh kemampuan guru memadukan teknologi, pedagogi, dan konten (Hikmah et al., 2026).

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat digital di sekolah perlu diiringi dengan desain pembelajaran yang terarah agar menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna. Kegiatan ini sekaligus menjadi contoh praktik bagi guru, melengkapi kegiatan pengabdian berupa pelatihan penyusunan media IPS interaktif berbasis digital bagi guru sekolah dasar (Adoe et al., 2025), serta mendukung penguatan pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah wilayah pedesaan (M et al., 2025; Salam et al., 2025; Sari et al., 2026).

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan desain dan aplikasi pembelajaran IPS-PKn berbasis media interaktif digital di SDN 138 Karambua, Desa Karambua, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur telah terlaksana pada 1 Oktober 2026 dengan melibatkan 62 siswa kelas VI. Pembelajaran dirancang melalui alur bertahap, mulai dari apersepsi dan penyajian tujuan pembelajaran, eksplorasi kronologi perumusan Pancasila dan tokoh Panitia Sembilan, interaksi siswa dengan layar secara berpasangan, hingga refleksi nilai. Berdasarkan analisis tematik terhadap data observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, ditemukan tiga tema utama. Pertama, keterlibatan siswa paling tampak ketika siswa diberi kesempatan mengoperasikan layar secara berpasangan, yang ditandai dengan antusiasme meminta giliran, diskusi singkat antarpasangan, dan bantuan jawaban dari siswa yang duduk. Kedua, penyajian kronologi dan tokoh secara visual dan bertahap memancing rasa ingin tahu siswa, yang terlihat dari munculnya pertanyaan lanjutan tentang perubahan rumusan sila pertama. Ketiga, siswa mampu mengaitkan teladan para perumus Pancasila dengan pengalaman sehari-hari, seperti bermusyawarah ketika berbeda pendapat dalam kerja kelompok. Temuan ini menggambarkan bahwa pemanfaatan IFP yang dirancang dengan alur terarah berpotensi memadukan ranah pengetahuan IPS dan penanaman nilai PKn, khususnya nilai musyawarah, persatuan, dan menghargai pendapat. Kegiatan ini juga menghasilkan luaran bagi mitra berupa rancangan alur pembelajaran, berkas media interaktif, dan prinsip desain pembelajaran IPS-PKn berbasis IFP. Namun, temuan tersebut bersifat deskriptif dan kontekstual, diperoleh dari satu kali pelaksanaan pembelajaran, serta belum mengukur perubahan hasil belajar siswa,

sehingga tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi.

Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mengoptimalkan IFP yang telah tersedia sebagai media pembelajaran interaktif secara rutin, tidak hanya pada IPS-PKn tetapi juga pada muatan pelajaran lainnya. Bagi guru, disarankan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran serupa dengan pengelolaan kelompok yang lebih kecil agar setiap siswa memperoleh kesempatan berinteraksi langsung dengan media. Bagi tim pengabdian selanjutnya, disarankan untuk merealisasikan rencana pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam merancang konten interaktif secara mandiri serta melengkapi kegiatan dengan instrumen evaluasi hasil belajar yang terukur, seperti tes awal dan tes akhir.

DAFTAR RUJUKAN

Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Adoe, T. Y. N., Bulu, V. R., Sampe, M., & Koroh, T. R. (2025). Pelatihan penyusunan media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif, 1*(1), 103–116. https://doi.org/10.64690/jampi.v1i1.907

Ainurrohmah DCG, A. U., Erhamwilda, E., & Suhardini, A. D. (2026). Peran media digital interaktif smartboard terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP), 4*(1), 17–27. https://doi.org/10.61116/jipp.v4i1.754

Anis, F., Punggeti, R. N., & Nugroho, P. A. (2024). Dimensi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Paramaedutama, 1*(4), 287–297.

Bahari, M., Sari, H., & Hamka. (2026). Family counselling model based on 3S values (Sipakatau, Sipakainge, and Sipakalebbi) for strengthening positive character in junior high school students. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran, 12*(2), 679–690. https://doi.org/10.33394/jk.v12i2.20005

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Hidayat, W., & Putro, K. Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar: Profil pelajar sebagai aset bangsa. *Journal of Nusantara Education, 3*(2), 79–90. https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102

Hikmah, D., Afif, S., & Adrias. (2026). Efektivitas penggunaan media interaktif IFP dan smartboard dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 910–922. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47742

Jumiati, Sulistyawan, G. D., & Siswandi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3*(2), 75–79.

M, U., Sari, H., Hermansyah, S., Maming, K., Kahar, A., Hasan, & Elfahmi, F. K. (2025). Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools. *International Journal of Information and Learning Technology, 42*(5), 432–448. https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239

Maisaroh, S. K., Sundusiyyah, F., Taftazana, N. S., Nurfadilla, T. A., & Muhtarom, T. (2026). Analisis penggunaan, problematika dan dampak pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12*(2), 160–186. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.15004

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nugraha, I. B. S., Ashari, & Suyoto. (2024). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Journal Education and*

Government Wiyata, *2*(3), 226–238. https://doi.org/10.71128/e-gov.v2i3.121

Salam, Sari, H., & Firman. (2025). Writing literacy motivation and habits and their relations with learning technology among students in rural Indonesian schools. *Journal of Language Teaching and Research*, *16*(4), 1313–1324. https://doi.org/10.17507/jltr.1604.25

Sari, H., Aco, D., Liu, M. C., Anshari, & Halim, A. (2025). Motivation, mentorship, and peer role among Indonesian students in creative literature projects: An exploration of problem-solving abilities. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, *19*(2), 181–205. https://doi.org/10.19105/ojbs.v19i2.17922

Sari, H., Aco, D., Kamaruddin, R., Nurhayati, A., Wahida, A., & Samsinar. (2026). Optimizing learning technology to improve literacy habits in Indonesian rural schools. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, *19*(1), 252–265. https://doi.org/10.26858/retorika.v19i1.72877