

INOVASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK PENGUATAN NILAI KEBANGSAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Prince Clinton Immanuel Christian Damanik¹, Rizki Achmad Husaeni², Anastasia Arta
Uli³, Mohammad Idham Chaled⁴, Feri Dwi Jayanti^{5*}

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta

*e-mail: feridwijayanti@unj.ac.id

Abstract: *This study is motivated by the fact that Pancasila Education in elementary schools is still dominated by conventional methods that emphasize rote memorization of values rather than contextual understanding and internalization. Meanwhile, the development of digital technology offers great opportunities to create learning media that are more interactive, creative, and relevant to students' daily lives. The study aims to identify the forms of digital media innovation used in Pancasila Education, analyze the teacher's role in implementing digital media to instill national values, and evaluate its impact on strengthening national identity among elementary school students. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through in-depth interviews, classroom observations, and documentation of digital learning media utilized by teachers. Data were analyzed thematically to identify patterns of innovation, implementation strategies, and their influence on students' understanding of national values. The findings reveal that digital media such as animated videos, educational games, and interactive applications based on Pancasila values effectively enhance students' learning motivation, active participation, and contextual understanding of unity, responsibility, and mutual cooperation. Digital media innovation has proven to be an effective means of making Pancasila Education more meaningful and aligned with the demands of the digital era.*

Keywords: *digital media innovation, Pancasila Education, national values, elementary school, interactive learning.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang menekankan hafalan nilai tanpa memberi ruang bagi pemahaman kontekstual dan internalisasi makna. Sementara itu, perkembangan teknologi digital membuka peluang besar bagi terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan dunia siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk inovasi media digital yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, menganalisis peran guru dalam mengimplementasikan media digital untuk menanamkan nilai kebangsaan, serta mengevaluasi dampaknya terhadap penguatan nilai kebangsaan siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi media digital yang dimanfaatkan guru. Analisis data dilakukan secara tematik untuk menemukan pola inovasi, strategi implementasi, dan pengaruhnya terhadap pemahaman nilai kebangsaan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif berbasis nilai Pancasila efektif meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman kontekstual siswa terhadap nilai persatuan, tanggung jawab, dan gotong royong. Inovasi media digital terbukti menjadi sarana yang efektif untuk menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Kata kunci: inovasi media digital; Pendidikan Pancasila; nilai kebangsaan; pembelajaran interaktif.

Diterima: 1 Oktober 2025

Disetujui: 10 November 2025

Dipublikasi: 30 April 2026



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter kebangsaan dan identitas nasional sejak usia dini. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti kemanusiaan, persatuan, dan keadilan sosial, menjadi fondasi moral dalam membangun warga negara yang berkarakter dan beradab (Arifin et al., 2024). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat hafalan nilai (*rote learning*) dan kurang memberi ruang bagi pemahaman kontekstual serta internalisasi makna nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata siswa (Rahayu et al., 2025; Damanik, 2020).

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir membuka peluang besar bagi transformasi pedagogi, termasuk dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan. Pendekatan digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, reflektif, dan menyenangkan bagi generasi yang lahir di era digital (Heath, 2018; Aryani et al., 2024). Melalui media digital seperti video interaktif, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran, nilai-nilai Pancasila dapat disajikan secara kontekstual sehingga lebih mudah dipahami dan dihayati oleh siswa sekolah dasar (Fathoni, 2025).

Dalam konteks pendidikan karakter berbasis digital, inovasi media digital berperan tidak hanya sebagai sarana teknologis, tetapi juga sebagai wahana moral untuk membangun kesadaran kebangsaan dan tanggung jawab sosial (Arifin et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital dan kewarganegaraan digital merupakan bagian penting dari pendidikan demokratis di abad ke-21 (Choi, 2016; Choi et al., 2017; Chen et al., 2021). Melalui integrasi nilai-nilai etika digital, peserta didik dapat belajar berinteraksi secara bijak di ruang digital sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari.

Penelitian terkini di Indonesia menunjukkan arah positif terhadap integrasi tersebut. Damanik et al. (2025) menemukan bahwa pembelajaran kewarganegaraan digital di sekolah dasar dapat memperkuat capaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG 4 dan 16) melalui praktik pembelajaran reflektif berbasis media digital. Namun demikian, pemanfaatan inovasi digital dalam pembelajaran Pancasila belum sepenuhnya optimal, terutama karena keterbatasan kompetensi guru, infrastruktur digital, serta kurangnya model pedagogis yang mengaitkan teknologi dengan nilai kebangsaan secara eksplisit (Putri & Saputra, 2024; Mahardhani, 2023).

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini berupaya mengkaji secara mendalam bentuk inovasi media digital yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, peran guru dalam mengimplementasikannya, serta dampaknya terhadap penguatan nilai-nilai kebangsaan siswa. Kajian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran Pancasila yang kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi bentuk inovasi media digital dan peran guru dalam penguatan nilai-nilai kebangsaan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menangkap pengalaman autentik guru dan praktik kontekstual yang tidak dapat direpresentasikan secara kuantitatif (Creswell & Poth, 2018;

Stake, 1995). Penelitian dilakukan di tiga sekolah dasar di wilayah Jakarta Timur dan Bekasi yang telah menerapkan *Kurikulum Merdeka* serta aktif memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Partisipan terdiri atas tiga guru kelas IV–VI yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan pengalaman mengajar lebih dari tujuh tahun dan keterlibatan langsung dalam penggunaan media digital (Yin, 2014). Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi pembelajaran, dan analisis dokumen berupa RPP, bahan ajar, serta media digital yang digunakan guru.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Transkrip wawancara dan catatan lapangan dikodekan secara tematik untuk mengidentifikasi pola inovasi, strategi pembelajaran, dan tantangan guru. Kredibilitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, sementara keabsahan dan keterpercayaan mengacu pada kriteria Lincoln dan Guba (1985). Analisis juga merujuk pada kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) (Mishra & Koehler, 2006) dan digital citizenship (Choi et al., 2017; Ribble, 2021) untuk memahami bagaimana guru mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan nilai kebangsaan dalam pembelajaran. Pertimbangan etis diperhatikan melalui persetujuan partisipasi (*informed consent*) dan jaminan anonimitas seluruh partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Inovasi dan Praktik Guru dalam Pembelajaran Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki bentuk dan dampak yang beragam di setiap sekolah. Pada SD I, guru memanfaatkan video pembelajaran, permainan digital, dan media sosial untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai persatuan dan musyawarah. Kegiatan seperti membuat video bertema budaya Indonesia dan bermain kuis daring terbukti meningkatkan antusiasme siswa, keterlibatan aktif, dan kemudahan memahami materi. Inovasi ini sejalan dengan konsep pembelajaran interaktif yang menekankan keterlibatan emosional dan sosial siswa (Mishra & Koehler, 2006).

Pada SD II, pembelajaran digital diterapkan dalam bentuk presentasi PowerPoint dan konten sederhana bertema nasionalisme serta lambang negara. Guru berupaya mengarahkan penggunaan gawai siswa untuk kegiatan yang produktif seperti mengakses materi Pancasila secara daring. Pendekatan ini menunjukkan adanya upaya untuk mengubah perilaku digital siswa dari sekadar konsumtif menjadi reflektif, sehingga teknologi digunakan untuk memperkuat kesadaran kebangsaan dan tanggung jawab sosial (Choi et al., 2017; Ribble, 2021).

Sementara itu, SD III telah mengintegrasikan video animasi dan aplikasi kuis interaktif (seperti Kahoot) dalam proses pembelajaran. Siswa secara rutin mengikuti kegiatan digital seperti menonton lagu Indonesia Raya, memperingati hari nasional, dan berdiskusi mengenai isu-isu kebangsaan. Melalui aktivitas ini, siswa menunjukkan peningkatan rasa nasionalisme, sikap toleransi, dan literasi digital yang baik. Guru di SD III juga lebih mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan konteks aktual kehidupan sosial, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan dialogis.

Tabel 1. Inovasi Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Sekolah	Praktik & Dampak Utama	Tantangan & Peluang
SD I	Video, game, dan media sosial menumbuhkan semangat persatuan dan musyawarah; siswa lebih aktif dan antusias.	Kesenjangan perangkat siswa, namun infrastruktur sekolah cukup baik.
SD II	PowerPoint dan konten digital sederhana memperkuat nasionalisme; siswa belajar menggunakan gawai secara positif.	Waktu guru terbatas, tetapi fasilitas digital tersedia.
SD III	Video YouTube dan Kahoot membangun rasa nasionalisme dan toleransi; siswa aktif berdiskusi isu kebangsaan.	Pemahaman Pancasila belum merata, namun ada dukungan bahan ajar digital resmi.

Sumber: Hasil wawancara dan observasi, 2025

Tantangan dan Peluang Implementasi

Ketiga sekolah menunjukkan pola tantangan dan peluang yang berbeda dalam penerapan media digital. Pada SD I, hambatan utama adalah keterbatasan perangkat dan kuota internet siswa, meskipun fasilitas sekolah seperti proyektor dan laboratorium komputer relatif lengkap. SD II menghadapi kendala pada waktu dan kesiapan guru dalam menyiapkan bahan ajar digital, namun memiliki potensi besar karena tersedianya fasilitas teknologi dasar seperti *smart TV* dan jaringan internet sekolah. Adapun SD III menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi sudah mendapat dukungan bahan ajar digital resmi dari Kementerian Pendidikan.

Secara keseluruhan, ketiga sekolah memperlihatkan bahwa inovasi media digital mampu menjadi jembatan antara teknologi dan nilai kebangsaan. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai ruang reflektif dan partisipatif bagi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dukungan pelatihan guru dan kebijakan sekolah yang progresif, praktik pembelajaran digital ini berpotensi memperkuat karakter kebangsaan siswa serta relevansi Pendidikan Pancasila dalam era transformasi digital (Damanik et al., 2025; Arifin et al., 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi media digital berperan penting dalam memperkuat nilai-nilai kebangsaan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, kontekstual, dan partisipatif. Praktik guru di berbagai konteks sekolah menunjukkan variasi penggunaan media digital, mulai dari video animasi, permainan edukatif, hingga platform daring yang mendukung refleksi nilai-nilai Pancasila seperti persatuan, tanggung jawab, dan gotong royong. Melalui pemanfaatan media digital, siswa tidak hanya memahami konsep nilai secara kognitif tetapi juga mengalaminya secara afektif dan sosial.

Secara praktis, hasil penelitian ini menegaskan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pedagogis digital berbasis nilai kebangsaan. Pemerintah dan sekolah perlu memperkuat infrastruktur teknologi pendidikan, khususnya

di sekolah dengan keterbatasan sumber daya, agar kesenjangan digital tidak menghambat internalisasi nilai Pancasila. Ke depan, pengembangan model pembelajaran digital berbasis Pancasila dan literasi kewargaan dapat menjadi fokus penelitian lanjutan untuk memperluas dampak inovasi media digital terhadap pembentukan karakter kebangsaan generasi muda Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada para guru dan siswa yang telah bersedia terlibat dan mau berbagi pengalaman selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., Suwarsito, S., & Arifudin, O. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12108>
- Aryani, W. D., Dermawan, O., & Asrofi, I. (2024). Transformation of children's character through digital approaches in primary education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 957–963. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6116>
- Chen, L. L., Mirpuri, S., Rao, N., & Law, N. (2021). Conceptualization and measurement of digital citizenship across disciplines. *Educational Research Review*, 33, 100379. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100379>
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100–112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Damanik, P. C. I. C. (2020). *Implementasi pendidikan politik dalam pembelajaran PPKn guna menanamkan budaya demokratis di SMA Teladan Pematangsiantar TA 2019/2020* [Undergraduate thesis, Universitas Negeri Medan]. UNIMED Repository. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/42673>
- Damanik, P. C. I. C., Husaeni, R. A., Jayanti, F. D., Arta Uli, A., & Chaled, M. I. (2025). Integrating digital citizenship in primary schools to advance sustainable development goals in Indonesia. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(4). <https://doi.org/10.70294/jimu.v3i04.1302>
- Heath, M. K. (2018). What kind of (digital) citizen? *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(5), 342–356. <https://doi.org/10.1108/IJILT-06-2018-0067>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of*

Scholarship in Education, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Ribble, M. (2021). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education (ISTE).

Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. SAGE Publications.

Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). SAGE Publications.