

JOURNAL OF EDUCATION

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.](#)

Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Dampak Terhadap Partisipasi Siswa di MI Miftahul Huda 2

Nisa Nikmatul Azizatus Sidiqoh¹, Istiyati Mahmudah², Aulia Ratnasari³, Mirna Wati⁴.

¹Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia, nisanasuinpalangkaraya@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia, istiyati.mahmudah@uin-palangkaraya.ac.id

³Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia, auliaratnasariuinpalangkaraya@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia, mirnawati.uinpalangkaraya@gmail.com

Abstrak: Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru di sekolah dasar, terutama akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi inovasi media pembelajaran yang digunakan serta menganalisis dampaknya terhadap partisipasi siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berupa gambar, video, presentasi berbasis LCD, dan perangkat teknologi lainnya mampu meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media visual membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret sehingga mendorong partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan belajar. Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran masih menghadapi kendala berupa keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan teknis guru. Dengan dukungan sarana yang memadai dan pengembangan kompetensi guru, inovasi media pembelajaran berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta partisipasi siswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Inovasi, Media pembelajaran, Partisipasi siswa, Teknologi

Abstract: Low student participation in Pancasila and Civic Education classes is one of the challenges faced by elementary school teachers, primarily due to the limited variety of instructional media used. This study aims to identify the innovative instructional media used and analyze their impact on student participation at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda 2 in Palangka Raya. The study employed a qualitative method using a case study approach. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and then analyzed descriptively. The results indicate that the use of innovative learning media—such as images, videos, LCD-based presentations, and other technological devices—can enhance students' attention, motivation, understanding, and engagement in the learning process. Visual media help students understand abstract concepts more concretely, thereby encouraging active participation in discussions and learning activities. However, the utilization of learning media still faces challenges in the form of limited technological facilities and teachers' technical skills. With adequate support and the development of teachers' competencies, innovations in learning media have the potential to enhance the effectiveness of Pancasila and Civic Education instruction and sustain student participation.

Keywords : Innovation, Instructional Media, Student participation, Technology

***Correspondence Address:** nisanasuinpalangkaraya@gmail.com

Article History	Received	Revised	Published
	5 June 2026	-	31 July 2026

PENDAHULUAN | INTRODUCTION

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara. Melalui Pendidikan kewarganegaraan, nilai-nilai dasar Pancasila diperkenalkan dan diinternalisasi kepada siswa (Wulandari & Mahmudah, 2025). Namun, tantangan dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, terutama di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah, masih tinggi. Salah satu kendalanya adalah rendahnya partisipasi siswa, yang dipengaruhi oleh minimnya variasi media pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran sering monoton, dengan materi abstrak sulit dipahami, yang menurunkan motivasi belajar siswa.

Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 di Kota Palangka Raya menjadi contoh sekolah yang telah menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti LCD, gambar, dan contoh konkret kehidupan sehari-hari. Media visual, seperti gambar dan video, terbukti membantu siswa memahami materi Pendidikan kewarganegaraan lebih baik dibandingkan metode ceramah. Guru-guru menyatakan bahwa visualisasi penting untuk menjembatani nilai-nilai abstrak Pancasila dengan kenyataan sehari-hari. Namun, keterbatasan fasilitas seperti jumlah laboratorium komputer dan akses teknologi menjadi kendala dalam penerapan media berbasis teknologi secara optimal.

Pendekatan pembelajaran konstruktivis menekankan pentingnya media interaktif dalam mendorong partisipasi aktif siswa. Media seperti gambar, video, dan simulasi digital dapat memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Selvia et al., 2025). Dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, media visual membantu siswa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan aplikasinya. Prinsip pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi dianggap relevan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Namun, tantangan besar bagi guru Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 adalah menciptakan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Penggunaan media konvensional seperti buku teks dan ceramah dinilai kurang menarik, terutama di era digital ketika siswa lebih akrab dengan teknologi modern seperti smartphone dan computer (Norhalizah & Mahmudah, 2024). Kesenjangan antara idealitas dan kenyataan menjadi tantangan tersendiri. Secara ideal, media pembelajaran inovatif perlu diterapkan secara menyeluruh. Namun, keterbatasan teknologi di sekolah-sekolah dapat menghambat optimalisasi partisipasi siswa (Syabrina et al., 2026).

Penelitian yang dilakukan ini mengusulkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2. Inovasi yang diusulkan meliputi penggunaan video pembelajaran, simulasi digital, dan kuis interaktif (Javanoca et al., 2025). Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, melampaui efektivitas metode konvensional yang mengandalkan buku dan papan tulis. Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan siswa saat ini, yang lebih terbiasa dengan teknologi modern.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi belajar. Hasilnya diharapkan memberikan rekomendasi kepada guru untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

METODE | METHOD

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif Kualitatif dengan spesifikasi penelitian studi kasus di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya. Jenis penelitian ini berfokus pada inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Kualitatif yang bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam tentang penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru Pendidikan kewarganegaraan, observasi langsung proses pembelajaran, dan dokumentasi media yang digunakan di sekolah. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif, di mana hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diinterpretasikan dan disajikan secara naratif untuk memahami fenomena yang diteliti serta mengidentifikasi hubungan antara media pembelajaran dan partisipasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN | RESULTS AND DISCUSSION

Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda 2

Pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menghadapi tantangan karena sifatnya yang abstrak, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 di Palangka Raya mengatasi tantangan ini dengan mengintegrasikan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa (Zahra & Aulia, 2024). Media visual seperti LCD, gambar, dan video digunakan secara aktif untuk menjelaskan konsep abstrak Pendidikan kewarganegaraan dengan cara yang konkret. Misalnya, gambar yang merepresentasikan pengamalan sila Pancasila atau video yang menampilkan praktik nilai kewarganegaraan dalam kehidupan nyata membantu siswa memahami materi lebih mudah dan menarik perhatian mereka. Media visual terbukti sangat efektif karena siswa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis visual dibandingkan metode lisan atau tekstual (Surayanah et al., 2025). Contoh visual seperti gambar seseorang berdoa untuk sila pertama atau gotong royong untuk sila ketiga membuat siswa tidak hanya mendengar konsep abstrak tetapi juga melihat implementasi nyatanya. Hal ini membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan video, seperti klip upacara bendera atau kerja bakti, juga meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelas (Rostika et al., 2025).

Teknologi modern seperti LCD dan Smart TV turut digunakan, meskipun keterbatasan fasilitas menjadi tantangan. Guru melaporkan bahwa media digital meningkatkan fokus siswa dibanding metode tradisional. Selain itu, perangkat seperti laptop dan proyektor memperkenalkan siswa pada teknologi sebagai alat pembelajaran, bukan sekadar hiburan. Walaupun terbatas, teknologi ini memberikan wawasan positif kepada siswa tentang penggunaannya secara produktif. Guru juga menggunakan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari untuk membuat pembelajaran lebih relevan. Misalnya, topik gotong royong dihubungkan dengan pengalaman siswa membantu tetangga atau berpartisipasi dalam kegiatan lingkungan sekolah. Pendekatan ini menegaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan bukan hanya teori, tetapi memiliki relevansi nyata dalam kehidupan siswa.

Keterbatasan fasilitas seperti ruang laboratorium komputer yang terbatas menjadi kendala utama. Hal ini mengurangi frekuensi penggunaan teknologi. Selain itu, keterbatasan keterampilan teknis guru untuk menciptakan media pembelajaran canggih, seperti aplikasi interaktif, menjadi hambatan lain. Namun, dengan inovasi yang berkelanjutan dan peningkatan fasilitas, tantangan ini dapat diatasi. Penggunaan media pembelajaran di Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, meskipun masih ada kendala yang harus diperbaiki. Media visual dan teknologi modern

terbukti efektif dalam menjelaskan konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan siswa (Hizril & Ibrahim, 2025). Dengan dukungan teknologi dan inovasi yang memadai, diharapkan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan semakin menarik dan relevan, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 memang telah membawa perubahan positif dalam proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Namun, seperti halnya inovasi pembelajaran lainnya, penerapan media teknologi dalam kelas juga dihadapkan pada sejumlah tantangan yang cukup signifikan (Yohana, 2024). Tantangan-tantangan ini berdampak pada keterbatasan pemanfaatan media secara optimal dan berpotensi mempengaruhi efektivitas pembelajaran yang diharapkan. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah (Ukhra et al., 2025). Laboratorium komputer yang seharusnya menjadi pusat pembelajaran berbasis teknologi hanya terdiri dari satu ruangan, yang harus digunakan secara bergantian oleh berbagai kelas. Hal ini menyebabkan keterbatasan akses bagi guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara konsisten dalam proses belajar mengajar. Sebagai hasilnya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dilakukan setiap saat, dan guru harus mengatur jadwal penggunaan laboratorium dengan kelas lain. Keadaan ini membuat guru tidak bisa secara rutin menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi tinggi, seperti komputer atau penggunaan perangkat multimedia lainnya, yang sebenarnya sangat potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran.

Selain keterbatasan ruang laboratorium, ketersediaan perangkat teknologi di sekolah juga menjadi tantangan besar. Perangkat-perangkat seperti LCD, laptop, dan proyektor yang sangat diperlukan dalam menyajikan materi secara visual tidak selalu tersedia dalam jumlah yang cukup. Dalam beberapa situasi, guru harus mengimprovisasi dengan menggunakan alat-alat yang ada, yang terkadang tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan pengajaran secara optimal. Misalnya, ketika LCD tidak tersedia atau mengalami kerusakan, guru harus mencari cara lain untuk menampilkan materi, dan sering kali hal ini memerlukan lebih banyak waktu dan tenaga.

Tantangan lain yang cukup penting adalah bagaimana memilih media yang tepat dan relevan untuk berbagai topik dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (Adeliya et al., 2024). Meskipun teknologi menawarkan banyak pilihan media, tidak semua media cocok untuk setiap topik yang diajarkan. Guru harus dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan materi yang ingin disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagai contoh, untuk topik yang membutuhkan pemahaman visual, seperti penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, media berbasis gambar atau video akan sangat membantu. Namun, untuk materi lain yang lebih teoretis, media tersebut mungkin kurang tepat. Proses pemilihan media yang tepat ini memerlukan kepekaan dan pemahaman yang mendalam dari guru terhadap materi ajar serta karakteristik siswa. Dalam situasi yang ideal, guru akan memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menggunakan berbagai media, namun keterbatasan sumber daya yang ada sering kali membuat pilihan menjadi sangat terbatas (Shabrina, 2025).

Selain itu, meskipun penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tantangan lain yang dihadapi adalah bagaimana menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pendekatan pedagogis yang efektif (Nasution et al., 2024). Terlalu bergantung pada teknologi dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif secara kritis dan reflektif, karena mereka cenderung hanya mengandalkan

media visual atau interaktif tanpa mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih dalam (Sembiring et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan metode-metode lain yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memecahkan masalah.

Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 membawa manfaat, tetapi juga disertai dengan berbagai tantangan yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Untuk mengatasi kendala ini, perlu adanya dukungan yang lebih besar, baik dari segi penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan bagi guru, maupun pengembangan kurikulum yang lebih fleksibel dalam hal penggunaan media pembelajaran (Hamilaturroyya & Adibah, 2025). Dengan demikian, upaya meningkatkan partisipasi siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi dapat lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal bagi pembelajaran di sekolah-sekolah dasar.

Dampak Penggunaan Media Terhadap Partisipasi Siswa

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media berbasis teknologi, terbukti memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di Madrasah ibtidaiyah Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan kewarganegaraan, tampak jelas bahwa siswa lebih tertarik dan terlibat aktif ketika media yang digunakan dalam pembelajaran bersifat interaktif dan berbeda dari metode ceramah konvensional. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, video, dan presentasi berbasis LCD membuat siswa lebih fokus dan mampu memahami materi dengan lebih baik dibandingkan ketika hanya menggunakan metode ceramah atau penjelasan verbal.

Salah satu alasan mengapa media visual efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa adalah kemampuan media tersebut untuk memberikan gambaran konkret dari konsep-konsep abstrak yang diajarkan dalam Pendidikan kewarganegaraan (Harahap, 2022). Misalnya, ketika siswa diajarkan tentang nilai-nilai Pancasila, penggunaan gambar dan video yang menampilkan contoh nyata penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melihat langsung visualisasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas (Maharani et al., 2025). Hal ini membantu mereka menghubungkan konsep yang diajarkan dengan pengalaman nyata, sehingga mereka lebih tertarik untuk berdiskusi dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, media yang berbasis teknologi juga berperan dalam mengubah suasana belajar di kelas (Septiyaningsih et al., 2025). Penggunaan teknologi seperti LCD, Smart TV, dan perangkat lainnya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan interaktif (Rifai & Hendriana, 2025). Siswa merasa tertantang untuk berpartisipasi aktif karena media tersebut memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik. Dalam beberapa kasus, guru menggunakan video edukatif yang relevan dengan materi Pendidikan kewarganegaraan (Kusumawati & Mardianti, 2025). Video ini memuat ilustrasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menyampaikan pesan-pesan moral yang penting. Ketika siswa melihat video tersebut, mereka cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan dan mampu merefleksikannya dalam diskusi di kelas. Siswa juga menjadi lebih antusias ketika diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berbagi pemahaman mereka mengenai isi video tersebut. Guru juga mengamati bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi (Abidin et al., 2025). Sebelumnya, banyak siswa yang enggan untuk berbicara atau bertanya di depan kelas, terutama ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah. Namun, dengan adanya media visual dan interaktif, suasana kelas menjadi lebih terbuka dan mendukung siswa untuk lebih aktif. Media interaktif, seperti permainan tebak gambar atau kuis digital, memberikan

peluang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan (Sari, 2025). Mereka merasa lebih bebas untuk mengekspresikan diri, baik melalui menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun terlibat dalam diskusi kelompok.

Selain motivasi, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga meningkat signifikan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Guru melaporkan bahwa ketika media visual digunakan untuk menjelaskan materi yang rumit, siswa lebih cepat memahami konsep tersebut dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan lisan. Misalnya, ketika menjelaskan tentang nilai-nilai demokrasi dan peran warga negara dalam pemerintahan, guru menggunakan video animasi yang menggambarkan simulasi proses pemilihan umum dan bagaimana warga negara dapat berpartisipasi dalam proses tersebut. Siswa lebih mudah menangkap konsep yang diajarkan karena mereka dapat melihat langsung bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata (Yumarni et al., 2025).

Penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan sosial mereka (Asmara et al., 2023). Dengan terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi, siswa tidak hanya belajar tentang materi Pendidikan kewarganegaraan, tetapi juga memperoleh keterampilan digital yang penting di era modern ini (Armaya et al., 2025). Mereka belajar bagaimana menggunakan perangkat seperti LCD dan laptop sebagai alat bantu pembelajaran, yang juga dapat diterapkan dalam bidang pelajaran lainnya. Guru menyampaikan bahwa siswa mulai melihat teknologi bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap berbagai topik.

Secara keseluruhan, dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap partisipasi siswa sangatlah positif (Masriani, 2025). Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam proses pembelajaran (ASHAR et al., 2024). Selain itu, mereka juga mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui visualisasi yang ditawarkan oleh media tersebut. Guru di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda 2 meyakini bahwa dengan pengembangan dan inovasi lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran, partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan akan terus meningkat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pendidikan juga terus berkembang, dan siswa diharapkan dapat menjadi lebih terbuka dan terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mereka di masa depan.



Gambar 1. Siswa MI Miftahul Huda 2

KESIMPULAN | CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, inovasi media pembelajaran yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penggunaan media visual seperti gambar, video, dan LCD terbukti efektif

dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak Pendidikan kewarganegaraan dengan lebih mudah. Media tersebut juga berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Meski demikian, keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan teknis guru dalam memanfaatkan media secara optimal masih menjadi tantangan. Namun, dengan pengembangan lebih lanjut dan dukungan teknologi yang memadai, inovasi ini berpotensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH | THANK-YOU NOTE

Peneliti ingin mengucapkan rasa syukur kepada sekolah dan para pengajar yang telah memberikan dukungan serta informasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga menghargai Dosen Pengampu mata kuliah yang telah memberikan panduan serta arahan kepada peneliti.

REFERENSI | REFERENCE

- Abidin, S., Sabang, S. M., & Zainuddin, M. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa Menggunakan Media Wordwall Berbantuan Flashcard Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *J-CEKI : Jurnal CendekiaIlmiah*, 4(6), 2181–2188.
- Adeliya, D., Aktaviana, R., Yunita, M., Maulina, R., Saputri, T., Marito, J., & Setiawan, B. (2024). Studi Literatur: Langkah – Langkah Pemilihan dan Penggunaan Metode dan Media Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajar*, 7(1), 311–316. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/22746>
- Armaya, Kumala, T., & Situmeang, P. (2025). Kajian Literatur tentang Strategi Pembelajaran Digital Citizenship berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kesadaran Kritis Warga Negara. *Pancasila and Civics Education Journal*, 3(5), 109–119. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Ashar, W, M. F., & Iskandar, A. A. (2024). Pemanfaatan Media Audio-Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3), 306–312.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Hamilaturroyya, & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika Pengembangan Kurikulum Di Era Digital Dalam Menjawab Kesenjangan Konsep Dan Praktik. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 167–186.
- Harahap, P. H. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 64–69. <https://doi.org/10.58258/pendibas.v1i2.4325>
- Hizril, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Modern. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2591–2597. https://www.researchgate.net/publication/375554671_Media_Pembelajaran_Inovasi_dan_Dampaknya_dalam_Pendidikan_Modern#:~:text=Inovasi-inovasi di era digital%2C terutama berbasis teknologi%2C dapat,praktis serta penerapan pengetahuan dalam situasi kehidupan
- Javanoca, L. K., Wardah, F., Ahmad, A., Qamariah, Z., Syabrina, M., & Mahmudah, I. (2025). Peran Mahasiswa PGMI dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Book Creator di SDN 6 Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4), 1698–1706.
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263.

- Maharani, A. A., Rahmadani, N. C. P., & Renca, Z. S. (2025). Analisis Media Vidio Animasi Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Di SDN 2 Tulungagung. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 1–7.
- Masriani, A. R. (2025). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Pemahaman Konsep Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 280–290.
- Nasution, K., Pohan, K. R. D., & Harahap, V. O. P. (2024). Karakteristik, Tantangan dan Strategi Pembelajaran di Era Digital. *Seminar Nasional Pendidikan (SNP)*, 976–997.
- Norhalizah, & Mahmudah, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian dan Pembagian. *Jurnal Al Ulum*, 4(24), 217–226.
- Rifai, M. H., & Hendriana, D. (2025). Implementasi Penggunaan Media Elektronik Smart TV pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Ulil Albab Mojo Kediri. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(2), 360–383. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.856>
- Rostika, Nursehah, U., & Valentri, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Genta Mulia*, 5(2), 20–29.
- Sari, V. P. (2025). Studi kasus penerapan media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Swasta PAB 1 Sampali. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 7020–7031.
- Selvia, S., Jasiah, J., & Mahmudah, I. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI Di MA Darul Amin Palangka Raya. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(4), 664–681.
- Sembiring, T. B., Thosan, G., & Fadli, M. (2024). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 275–280. <https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76>
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(2), 10309–10318. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041>
- Shabrina, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Surayanah, Dausat, M. N. J., & Nurani, S. H. (2025). Media Gambar dalam Memperkuat Pemahaman Nilai Pancasila pada Pembelajaran Inklusif PKn Kelas 2. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 2478–2450.
- Syabrina, M., Mahmudah, I., Meini, L., & Rahmawati, S. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MIN 2 Kota Palangka Raya. *AL-MUJAHIDAH: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 218–231.
- Ukhra, R., Aifara, T., Mutia, Z., Handayani, P., & Usrina, W. (2025). Program Literasi Digital Untuk Siswa di Sekolah Dasar. *Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(11), 2986–7002. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14986243>
- Wulandari, A., Sulistyowati., & Mahmudah, I. (2025). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDIT Al-Furqan Palangkaraya. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4649–4661.
- Yohana, F. M. (2024). Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital 5.0: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan. *National Conferences: "Research and Community Service, June*. https://www.researchgate.net/profile/Prossiding-Hmp-Uns/publication/381296202_Inovasi_Teknologi_dalam_Pembelajaran_di_Era_Digital_50_Tantangan_dan_Peluang_baginya_Dunia_Pendidikan/links/6666bdcca54c5f0b945c7407/Inovasi-Teknologi-dalam-Pembelajaran-di-Era-Dig

- Yumarni, A., Isnaini, R., Sari, A. P., Junita, S., & Nurfadilah, B. (2025). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu*, 5(4), 1015–1021.
- Zahra, A. L. U., & Aulia, N. F. (2024). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran dalam Membentuk Kedisiplinan dan Karakter Peserta Didik Melalui Profil Belajar Pancasila di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional*, 04, 59–72. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/gnp/article/view/46349>