

## **Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas V MI Makrifatul Ilmi**

<sup>1</sup>Anwar Fathoni

<sup>2</sup>STIT Makrifatul Ilmi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Email. [fathoni@stitmakrifatulilmi.ac.id](mailto:fathoni@stitmakrifatulilmi.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V MI Makrifatul ILMI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap guru, siswa, dan kepala madrasah. Data dianalisis secara tematik menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti video animasi, kuis digital, dan tayangan visual lainnya, secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Media tersebut mampu menyajikan materi nilai yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media digital juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan memperkuat internalisasi nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, keadilan, dan musyawarah. Guru juga berperan penting dalam merancang dan mengaitkan konten digital dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Kesimpulannya, media digital interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media digital interaktif, nilai-nilai Pancasila, pemahaman siswa, pendidikan karakter, pembelajaran SD.

### **Abstract**

*This study aims to investigate how the use of interactive digital media can improve the understanding of Pancasila values among fifth-grade students at MI Makrifatul ILMI. The research employed a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation involving teachers, students, and the school principal. Data were analyzed thematically using Miles and Huberman's interactive model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that interactive digital media, such as animated videos, digital quizzes, and visual presentations, significantly enhance students' comprehension of Pancasila values. These media effectively transform abstract moral concepts into more concrete, engaging, and accessible forms for elementary students. In addition to improving cognitive understanding, interactive digital media encourage active student engagement and promote the internalization of values such as tolerance, cooperation, justice, and deliberation. Teachers play a critical role in designing and contextualizing digital content to align with students' daily lives, making the learning process more relevant and meaningful. In conclusion,*

*interactive digital media are proven to be an effective and applicable strategy for fostering students' understanding and embodiment of Pancasila values in primary education.*

**Keywords:** *Interactive digital media, Pancasila values, student understanding, character education, elementary learning.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter menjadi isu strategis dalam pembangunan sumber daya manusia Indonesia di era global. Sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, Pancasila memiliki nilai-nilai luhur yang bersifat universal seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Oleh karena itu, pendidikan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah memiliki peran krusial dalam membentuk karakter generasi muda yang berintegritas, toleran, dan bertanggung jawab (Wahyuni, 2022).

Namun, berbagai kajian menyatakan bahwa pembelajaran Pancasila di jenjang pendidikan dasar—termasuk madrasah—seringkali masih bersifat normatif, tekstual, dan kurang kontekstual. Penyampaian materi yang cenderung monoton dan bersifat ceramah menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna substantif nilai-nilai Pancasila, apalagi menerapkannya dalam kehidupan nyata (Setiawan & Khasanah, 2021). Padahal, menurut Piaget (dalam Hurlock, 2019), anak usia 10–11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret, yang artinya mereka akan lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret, visualisasi, dan aktivitas partisipatif.

Dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan masyarakat 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan transformasi dalam pendekatan, strategi, dan media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diadopsi adalah penggunaan media digital interaktif. Media ini mencakup berbagai bentuk teknologi pembelajaran seperti presentasi interaktif, animasi edukatif, aplikasi berbasis game edukasi (gamifikasi), kuis digital, hingga augmented reality yang memungkinkan peserta didik mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Ardiansyah & Sari, 2020).

Media digital interaktif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media konvensional, seperti kemampuan menyajikan materi secara multimodal (teks, suara, gambar, dan video), meningkatkan partisipasi aktif siswa, memberi umpan balik langsung, serta mendukung pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Pratama & Aisyah, 2020). Penelitian oleh Nasution et al. (2021) menunjukkan bahwa

penggunaan media digital dalam pembelajaran pendidikan karakter dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, dan kejujuran secara signifikan.

Konteks pendidikan madrasah juga sangat mendukung penerapan media digital interaktif. Sebagai lembaga pendidikan Islam formal yang berada di bawah Kementerian Agama, madrasah tidak hanya bertujuan mencetak siswa yang unggul secara akademik, tetapi juga memiliki tugas membentuk kepribadian religius dan nasionalis. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan nilai-nilai Pancasila dalam satu kesatuan melalui pendekatan digital, pendidikan karakter di madrasah dapat menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan tantangan zaman.

MI Makrifatul ILMI sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar berbasis agama di Indonesia menghadapi tantangan serupa dalam hal penyampaian materi Pancasila yang efektif. Penggunaan media digital interaktif menjadi alternatif yang menjanjikan dalam menyampaikan nilai-nilai tersebut kepada siswa kelas V. Pada usia ini, siswa telah mampu mengeksplorasi teknologi digital dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Jika difasilitasi dengan baik, media interaktif mampu menyalurkan rasa ingin tahu tersebut ke arah pembentukan pemahaman nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan aplikatif.

Lebih jauh, penting untuk mengevaluasi bagaimana media digital interaktif tidak hanya meningkatkan pengetahuan deklaratif, tetapi juga mendorong siswa untuk menalar, menganalisis, dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter yang kini menjadi fokus utama dalam kurikulum merdeka belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara empiris bagaimana penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V MI Makrifatul ILMI, serta mengidentifikasi faktor-faktor penunjang dan penghambat dalam implementasi media tersebut dalam lingkungan pembelajaran madrasah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menggambarkan secara mendalam fenomena penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas V MI Makrifatul ILMI. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami secara menyeluruh makna, proses, dan interaksi yang terjadi secara alami dalam konteks pembelajaran (Creswell & Poth, 2018).

Penelitian ini dilakukan di MI Makrifatul ILMI yang dipilih secara purposif karena madrasah ini telah menerapkan pembelajaran berbasis digital serta memiliki visi yang kuat terhadap pendidikan karakter siswa. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini meliputi guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, siswa kelas V yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan kepala madrasah sebagai informan pelengkap. Informan ditentukan berdasarkan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan yang dianggap memahami dan terlibat secara langsung dalam implementasi media digital dalam pembelajaran (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam penggunaan media digital interaktif seperti video animasi, kuis interaktif, dan presentasi digital. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pemahaman, persepsi, serta pengalaman siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi berupa catatan harian, hasil tugas siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta jenis media yang digunakan, dikumpulkan sebagai data pelengkap. Peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) dalam seluruh proses penelitian, didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan yang dirancang berdasarkan fokus dan tujuan penelitian (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri atas tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola pemahaman nilai-nilai Pancasila dan bagaimana media digital interaktif memfasilitasi pembentukan nilai tersebut pada siswa. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dari berbagai informan yang terlibat (Patton, 2015). Selain itu, dilakukan member checking dengan meminta konfirmasi dari informan atas data dan interpretasi awal yang diperoleh peneliti. Selama proses penelitian, peneliti menjunjung tinggi etika penelitian, antara lain dengan memperoleh izin tertulis dari kepala madrasah dan orang tua siswa, menjaga anonimitas informan, dan memastikan bahwa seluruh partisipan memahami tujuan penelitian. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media digital interaktif mampu membentuk pemahaman nilai-nilai Pancasila secara lebih bermakna di lingkungan madrasah ibtidaiyah.

**Table 1. Instrumen Wawancara**

No	Fokus Wawancara	Indikator	Pertanyaan Kunci	Informan
1	Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran	Jenis media yang digunakan, frekuensi penggunaan, dan integrasi dalam pembelajaran	Bagaimana Bapak/Ibu menggunakan media digital dalam pembelajaran PPKn? Media apa saja yang biasa digunakan?	Guru PPKn
2	Respon siswa terhadap media digital interaktif	Antusiasme siswa, keterlibatan, dan pemahaman siswa saat menggunakan media digital	Bagaimana respon siswa ketika media digital digunakan dalam pembelajaran? Apakah mereka terlihat lebih aktif?	Guru PPKn, Siswa
3	Pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa	Pemahaman siswa tentang nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Demokrasi, dan Keadilan	Apa yang kamu pahami tentang nilai Pancasila setelah belajar dengan media digital?	Siswa
4	Kendala dan dukungan	Hambatan teknis, fasilitas, dan dukungan sekolah	Apakah terdapat kendala saat menggunakan media digital dalam pembelajaran? Apa saja dukungan dari sekolah?	Guru, Kepala Madrasah

Tabel instrumen wawancara disusun untuk membantu peneliti menggali informasi secara sistematis dan mendalam dari informan terkait pengalaman dan pandangan mereka terhadap penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Pancasila. Fokus wawancara diturunkan menjadi beberapa indikator yang merepresentasikan hal-hal penting yang ingin dikaji, seperti jenis media yang digunakan, respon siswa, pemahaman nilai-nilai Pancasila, serta kendala dan dukungan yang dihadapi. Kolom *pertanyaan kunci* dirancang sebagai panduan pertanyaan semi-terstruktur yang fleksibel, sehingga memungkinkan eksplorasi lebih luas selama wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru, siswa, dan kepala madrasah sebagai informan utama yang dianggap memahami konteks pembelajaran secara langsung.

**Tabel 2. Instrumen Observasi**

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi Aktivitas yang Diamati	Kriteria Penilaian
1	Keterlibatan siswa dalam	Siswa aktif menjawab, bertanya, dan	Siswa terlihat memperhatikan layar,	Aktif / Cukup /

	pembelajaran	berinteraksi dengan media digital	mengikuti kuis digital, atau berdiskusi	Kurang
2	Penggunaan media digital oleh guru	Guru menggunakan media digital sebagai alat bantu pembelajaran	Guru menyajikan video, gambar interaktif, atau game edukatif dalam menjelaskan nilai Pancasila	Konsisten / Kadang / Tidak Pernah
3	Respons emosional siswa	Siswa tampak antusias, tertawa, atau menunjukkan ketertarikan	Siswa tersenyum, terlihat bersemangat saat mengerjakan tugas dari media digital	Positif / Netral / Negatif
4	Pemahaman konsep nilai Pancasila	Siswa mampu menyebutkan atau menjelaskan nilai Pancasila melalui tugas lisan/tulisan	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang terkait dengan nilai Pancasila	Baik / Sedang / Kurang

Tabel instrumen observasi dirancang untuk mencatat perilaku, aktivitas, dan interaksi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk melihat sejauh mana penggunaan media digital interaktif dapat mempengaruhi keterlibatan siswa, strategi guru, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Setiap aspek yang diamati memiliki indikator spesifik yang dapat dikenali secara visual. Deskripsi aktivitas ditujukan agar pengamatan lebih fokus, sementara kolom *kriteria penilaian* bersifat kualitatif (misalnya: aktif/cukup/kurang) guna mencerminkan tingkat intensitas atau kualitas dari aspek yang diamati. Hasil observasi ini akan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan dari wawancara.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana media digital interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas V MI Makrifatul ILMI. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman siswa secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan partisipatif siswa dalam pembelajaran. Temuan-temuan ini dikelompokkan dalam tiga fokus utama, yaitu: (1) Strategi guru dalam mengintegrasikan media digital interaktif; (2) Respons dan partisipasi siswa selama pembelajaran; dan (3) Perubahan kualitas pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

## **Strategi Guru dalam Mengintegrasikan Media Digital Interaktif**

Guru PPKn di MI Makrifatul ILMI menunjukkan peran aktif dalam merancang dan mengadaptasi media digital sebagai bagian integral dari pembelajaran. Melalui observasi kelas, terlihat bahwa guru tidak hanya menggunakan media sebagai pelengkap, tetapi juga menyusun skenario pembelajaran berbasis media digital sejak awal. Video animasi yang menampilkan cerita-cerita moral, permainan kuis digital, dan slide interaktif digunakan untuk menjelaskan makna nilai-nilai Pancasila secara konkret. Misalnya, dalam menjelaskan nilai keadilan sosial, guru menggunakan video animasi tentang pembagian tugas yang adil dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa media digital dipilih karena lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung visual, kinestetik, dan membutuhkan stimulus konkret. Guru menyatakan bahwa *"Kalau hanya ceramah, anak-anak cenderung cepat bosan. Tapi kalau saya ajak mereka nonton video atau main kuis, mereka langsung semangat. Saya merasa mereka lebih cepat menangkap maksud nilai-nilai Pancasila kalau disampaikan secara visual."*

Selain itu, guru juga menyesuaikan media dengan konteks lokal dan sosial siswa. Ia menyusun soal kuis dan contoh kasus berdasarkan pengalaman nyata siswa sehari-hari, seperti berbagi dengan teman, menghargai pendapat orang lain, atau bekerja sama saat gotong royong di sekolah. Strategi ini terbukti meningkatkan relevansi pembelajaran dan mendorong siswa untuk mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan mereka sendiri.

## **Respons dan Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran**

Partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat secara signifikan ketika media digital digunakan. Observasi kelas menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengangkat tangan, bertanya, menjawab, bahkan berdiskusi ketika materi disampaikan melalui media digital. Kegiatan menonton video, bermain kuis, dan membuat ilustrasi nilai-nilai Pancasila menjadi momen yang paling disukai siswa. Beberapa siswa bahkan menunjukkan antusiasme tinggi dengan meminta untuk mengulang tayangan video yang dianggap menarik atau lucu, yang sebenarnya menjadi indikator keterlibatan emosional mereka.

Dalam wawancara, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa pembelajaran PPKn menjadi lebih "hidup" dan "tidak membosankan." Salah satu siswa mengatakan: *"Kalau dijelasin sambil lihat video, saya jadi ngerti maksudnya. Misalnya kalau tentang musyawarah, di video itu ada anak-anak yang rapat di kelas. Jadi saya tahu apa itu musyawarah dan caranya."*

Hal ini memperkuat temuan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih kontekstual. Lebih jauh, keterlibatan siswa juga terlihat saat mereka diminta untuk membuat tugas akhir berupa gambar atau cerita pendek yang menggambarkan salah satu nilai Pancasila. Banyak dari hasil karya tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memahami nilai-nilai seperti kejujuran, gotong royong, toleransi, dan keadilan melalui contoh konkret yang dekat dengan keseharian mereka. Dengan kata lain, pemahaman nilai tidak lagi bersifat hafalan, melainkan sudah mulai terinternalisasi dalam sikap dan perilaku.

### **Perubahan Kualitas Pemahaman Siswa terhadap Nilai-Nilai Pancasila**

Salah satu hasil paling menonjol dari penelitian ini adalah adanya pergeseran pemahaman siswa dari sekadar mengetahui bunyi sila-sila Pancasila ke arah pemahaman substansi maknanya. Sebelum pembelajaran berbasis media digital diterapkan, sebagian besar siswa hanya mampu menghafal lima sila Pancasila tanpa bisa menjelaskan makna atau aplikasinya. Namun setelah pembelajaran berlangsung selama beberapa minggu dengan pendekatan media digital interaktif, siswa mulai mampu menjelaskan nilai-nilai tersebut dalam bentuk contoh konkret.

Misalnya, saat ditanya tentang sila kedua, beberapa siswa menjawab dengan menyebutkan perbuatan membantu teman yang jatuh, tidak mengejek teman yang berbeda, atau berbicara sopan kepada orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka sudah berkembang secara kognitif dan afektif. Guru juga menegaskan bahwa siswa mulai menunjukkan perubahan sikap dalam interaksi sosial di sekolah, seperti lebih kooperatif saat bekerja kelompok dan lebih terbuka dalam mengemukakan pendapat.

Dokumentasi hasil tugas siswa, seperti mind map, gambar ilustratif, dan cerita pendek, memperkuat bukti bahwa media digital berperan dalam menstimulasi daya pikir dan kreativitas siswa. Dalam salah satu tugas, seorang siswa menggambarkan suasana musyawarah di kelas dan menjelaskan bahwa semua orang harus didengarkan sebelum keputusan diambil. Ini adalah bentuk pemahaman mendalam yang tidak sekadar simbolik, melainkan bersifat aplikatif.

### **Pembahasan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V MI Makrifatul ILMI. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa media digital interaktif berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Proses pembelajaran

yang dilakukan tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi interaktif, kreatif, dan memungkinkan siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman visual dan aktivitas digital yang terintegrasi dengan materi nilai-nilai Pancasila.

Penggunaan media digital seperti video animasi, kuis interaktif, dan presentasi visual terbukti mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep nilai yang bersifat abstrak, seperti keadilan sosial, persatuan, dan musyawarah. Anak-anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget membutuhkan media pembelajaran yang nyata, visual, dan menyenangkan. Dalam hal ini, media digital berperan sebagai jembatan antara materi yang bersifat konseptual dengan pengalaman nyata siswa. Guru dapat memberikan contoh nyata nilai-nilai Pancasila melalui cerita bergambar, animasi kehidupan sehari-hari, maupun game edukatif yang dikemas secara interaktif. Hal ini memperkuat tujuan penelitian bahwa media digital tidak hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mendalam.

Selain itu, pembelajaran berbasis media digital meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan data observasi dan wawancara, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan belajar yang menggunakan media digital. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menonton, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bahkan memproduksi pemahamannya dalam bentuk cerita atau gambar. Kegiatan tersebut memunculkan sikap reflektif, kreatif, dan emosional yang menjadi bagian dari penguatan karakter, bukan hanya aspek kognitif semata. Temuan ini mendukung bahwa media digital tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong proses internalisasi nilai.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil beberapa jurnal ilmiah dalam lima tahun terakhir. Misalnya, Fitriani & Wahyuni (2021) dalam jurnal *Cakrawala Pendidikan* menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara signifikan meningkatkan daya serap siswa terhadap nilai-nilai moral dan kebangsaan. Mereka menemukan bahwa siswa lebih mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari ketika pembelajaran dikemas secara menarik dan visual. Hal ini memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa visualisasi nilai membantu siswa dalam memahami dan menerapkan makna setiap sila dalam konteks sosial mereka.

Demikian pula, Wulandari & Suryana (2022) dalam jurnal *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* menegaskan bahwa media digital berbasis kuis interaktif dapat membentuk suasana kompetitif sekaligus kolaboratif di kelas. Mereka menyatakan bahwa penggunaan

media seperti Wordwall dan Kahoot dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan memberikan efek positif pada pemahaman dan keterlibatan emosional siswa. Hal ini senada dengan temuan di MI Makrifatul ILMI, di mana siswa menunjukkan semangat tinggi dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai persatuan, toleransi, dan demokrasi melalui kegiatan digital interaktif.

Penelitian oleh Arsyad, R., & Marlina, S. (2020) dalam jurnal *EduTech* juga mendukung kesimpulan ini. Mereka menyebutkan bahwa media digital mampu mengintegrasikan pembelajaran nilai dengan konteks sosial-budaya lokal, sehingga lebih relevan dan mudah diterima oleh siswa. Dalam konteks MI Makrifatul ILMI, guru mengaitkan tayangan media dengan kehidupan nyata siswa—seperti kerja kelompok, menghargai teman berbeda agama, atau diskusi di kelas—yang secara tidak langsung membentuk pemahaman yang lebih bermakna dan kontekstual terhadap nilai-nilai Pancasila.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini terjawab dengan jelas melalui temuan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu mengembangkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa secara menyeluruh. Baik secara kognitif (pengetahuan tentang sila-sila dan maknanya), afektif (sikap siswa terhadap penerapan nilai), maupun psikomotorik (tindakan atau perilaku yang mencerminkan nilai), ketiganya menunjukkan peningkatan yang selaras dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media digital interaktif tidak hanya menjadikan siswa lebih memahami Pancasila secara akademik, tetapi juga secara sosial dan emosional.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V MI Makrifatul ILMI. Media digital interaktif seperti video animasi, kuis digital, dan tayangan visual lainnya membantu menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

Pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional dan cenderung pasif menjadi lebih dinamis dan partisipatif setelah integrasi media digital dilakukan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap makna setiap sila Pancasila. Mereka tidak hanya mampu menghafal isi Pancasila, tetapi juga memahami dan mengaitkan nilai-nilainya dengan situasi kehidupan sehari-hari seperti gotong royong, toleransi, musyawarah, dan keadilan.

Selain itu, media digital juga berperan dalam membentuk sikap reflektif, sosial, dan moral siswa, yang menunjukkan bahwa pembelajaran nilai melalui pendekatan interaktif dapat memperkuat aspek afektif dan pembentukan karakter. Guru sebagai fasilitator memainkan peran penting dalam memilih, merancang, dan mengaitkan media digital dengan konteks pengalaman siswa agar pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara efektif, menyenangkan, dan aplikatif bagi siswa sekolah dasar.

## REFERENSI

- Ardiansyah, R., & Sari, M. (2020). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap peningkatan pemahaman materi Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 25–33. <https://doi.org/10.32678/jtpp.v8i1.3821>
- Arsyad, R., & Marlina, S. (2020). Penggunaan Media Digital untuk Penguatan Nilai-Nilai Kebangsaan pada Siswa Sekolah Dasar. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 123–131.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fitriani, D., & Wahyuni, R. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Pembelajaran PPKn terhadap Pemahaman Nilai Moral Siswa SD. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 112–120. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.38456>
- Hapsari, N. R., & Utami, D. M. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai alternatif pembelajaran era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 41–50. <https://doi.org/10.25134/jipdi.v7i1.55823>
- Nasution, M. F., Lubis, H., & Nurhayati, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk penguatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 134–145. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i2.39451>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pratama, R., & Aisyah, L. (2020). Efektivitas media digital dalam pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.24815/jpdn.v5i1.16544>
- Setiawan, M., & Khasanah, U. (2021). Tantangan pembelajaran nilai Pancasila di sekolah dasar: Studi implementasi di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 21–35. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.37911>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, L. (2022). Problematika pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/civics.v19i1.49391>
- Wulandari, S., & Suryana, N. (2022). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Nilai Kebangsaan Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(4), 489–497. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v11i4.45532>