

Penggunaan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Kebangsaan

Riha Riyadil Jannah¹, Fatonah Salfadilah², Aulia Nindy Artika³, Aulia Nufus⁴, Citra Juwita⁵, Lekok Anggi Marantika⁶

¹²³⁴⁵⁶Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

Email: riharjpgmi@gmail.com

Abstract

Learning Civic Education (PPKn) at the elementary level continues to face challenges such as low student engagement and limited innovation in instructional media. This study aims to describe the implementation of interactive video media in Civics learning, analyze its impact on enhancing students' understanding of national values, and identify related challenges and possible solutions. A qualitative literature review approach was employed by analyzing eighteen scientific articles published between 2020 and 2025. Data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana model through data reduction, display, and conclusion drawing. The findings reveal that interactive video media effectively improve students' comprehension of Pancasila values, including cooperation, responsibility, and tolerance. It also enhances learning motivation and engagement through the integration of visual, audio, and interactive elements. The main constraints include limited technological facilities, insufficient teacher digital literacy, and restricted learning time. Recommended solutions involve teacher training in technopedagogical skills, the development of local wisdom-based digital content, and collaboration among schools, government, and parents. The study concludes that interactive video media serve as an effective character-based learning strategy to foster Pancasila-oriented and technologically adaptive students.

Keywords: *interactive video media, civics education, national values.*

Abstrak

Penggunaan video interaktif terjadi karena rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media video interaktif dalam pembelajaran PPKn, menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai kebangsaan siswa, serta mengidentifikasi berbagai kendala dan solusi yang ditemukan selama penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi literatur dengan menelaah delapan belas artikel ilmiah terbitan 2020–2025. Analisis data dilakukan melalui model Miles, Huberman, dan Saldana, meliputi proses reduksi, penyajian, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, termasuk gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi. Media ini juga berkontribusi dalam memperkuat motivasi dan partisipasi belajar melalui kombinasi visual, audio, serta elemen interaktif yang menarik. Kendala utama yang ditemukan mencakup keterbatasan perangkat teknologi, rendahnya kompetensi digital guru, serta waktu belajar yang terbatas. Solusi yang direkomendasikan antara lain pelatihan teknopedagogis bagi guru, pengembangan konten berbasis kearifan lokal, dan kolaborasi antara sekolah, pemerintah, serta orang tua. Implikasinya, media video interaktif dapat dijadikan strategi pembelajaran karakter yang efektif dalam menumbuhkan generasi pelajar yang berjiwa Pancasila dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: media video interaktif, Pembelajaran PPKn, nilai kebangsaan.

Pendahuluan

Salah satu elemen penting dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn), yang ditujukan untuk membentuk karakter kebangsaan yang kuat, bermoral, dan berjiwa Pancasila (Virgiando et al., 2025). Melalui PPKn, diharapkan para siswa tidak hanya sekadar memahami nilai-nilai nasional secara intelektual, tetapi juga dapat menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dalam aktivitas sehari-hari (Dewinta et al., 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan PPKn di tingkat sekolah dasar masih menemui berbagai kendala. Hal ini mencakup keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media, rendahnya partisipasi siswa, serta kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran (Virgiando et al., 2025)(Dewinta et al., 2024)(Riani et al., 2024)(Wahid et al., 2025). Banyak guru masih mengandalkan metode tradisional yang berbasis pada ceramah dan menghafal. Sebagai akibatnya, siswa cenderung bersikap pasif dan memiliki pemahaman yang minim mengenai nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang lebih luas. Situasi ini menciptakan kesenjangan antara tujuan pembelajaran PPKn dan hasil yang tercapai di lapangan.

Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi saat ini, terdapat kesempatan besar untuk mengubah metode pengajaran, termasuk dalam bidang Pendidikan Profesional Kognitif (Riani et al., 2024). Penggunaan video interaktif merupakan salah satu inovasi yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Hazmi & Yullys Helsa, 2025). Media ini menggabungkan komponen audio, visual, teks, dan animasi untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif. Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan video interaktif dapat meningkatkan semangat belajar siswa, pemahaman konsep, serta keterlibatan emosional mereka dalam pembelajaran PPKn (Revalina Hidayat et al., 2025)(Cuga et al., 2023)(Kusumawati & Mardianti, 2025)(Febriyanti et al., 2024). Setelah melihat nilai-nilai kebangsaan dalam video interaktif, siswa lebih mudah memahami hubungan antara prinsip-prinsip Pancasila dengan kehidupan nyata. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan berarti.

Media video interaktif dalam pendidikan PPKn menawarkan berbagai keuntungan, namun juga dihadapkan pada sejumlah tantangan (Riani et al., 2024). Keterbatasan teknologi di sekolah, kemampuan guru dalam menciptakan media digital, dan

kurangnya pelatihan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran karakter merupakan beberapa kendala yang umum terjadi (Sari, 2025)(Revalina Hidayat et al., 2025). Budaya sekolah yang tidak sepenuhnya mendukung pembelajaran digital juga menambah kesulitan. Kesiapan guru, infrastruktur yang memadai, serta kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan teknologi merupakan berbagai faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis media interaktif (Cuga et al., 2023)(Wahid et al., 2025)(Saraswati & Hidayat, 2025)(Hazmi & Yullys Helsa, 2025)(Sari, 2025). Oleh karena itu, untuk memastikan inovasi ini tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar, diperlukan pendekatan holistik dalam penerapannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tiga isu utama: (1) bagaimana penerapan media video interaktif dalam proses belajar PPKn di tingkat sekolah dasar, (2) bagaimana dampak penggunaan media video interaktif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kebangsaan, dan (3) apa saja tantangan serta solusi yang muncul dalam implementasi media video interaktif dalam pendidikan PPKn di sekolah dasar.

Secara konseptual, studi ini diharapkan mampu memperkaya penelitian akademis terkait pendidikan PPKn, terutama mengenai kontribusi teknologi digital dalam memperkuat identitas kebangsaan siswa sekolah dasar. Dalam aplikasi nyata, penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi pendidik, institusi pendidikan, dan pengambil keputusan dalam merumuskan metode pembelajaran yang kreatif, sejalan dengan kemajuan teknologi, serta mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media video interaktif diharapkan dapat meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa sekaligus membangun semangat nasionalisme, tanggung jawab, dan keberanian di kalangan generasi muda di Indonesia.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, yang merupakan bentuk penelitian pustaka. Pendekatan ini dipilih sebab penelitian ini berfokus pada pemahaman berbagai hasil kajian akademik mengenai bagaimana video interaktif dapat mendukung pembelajaran PPKn di tingkat dasar. Sumber data diambil dari delapan belas jurnal yang dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2025 dan relevan dengan topik penelitian ini.

Dari hasil penelitian sebelumnya, rancangan penelitian ini dirancang untuk menguraikan proses, efek, dan tantangan dalam penerapan media video interaktif. Tiga poin utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah: (1) cara video dipakai untuk mengajar PPKn dengan cara yang interaktif, (2) dampak penggunaan tersebut terhadap pengertian siswa mengenai nilai-nilai kebangsaan, dan (3) tantangan serta cara untuk menerapkannya. Data yang dianalisis bersifat kualitatif dan diperoleh melalui proses identifikasi, klasifikasi, dan dokumentasi sumber. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan model yang diusulkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri atas tiga langkah: (1) pengurangan data, di mana informasi yang relevan dari setiap sumber dipilih dan difokuskan; (2) representasi data, di mana hasil penelitian disusun secara naratif untuk menunjukkan keterkaitan antar konsep; (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana dilakukan interpretasi dan konfirmasi temuan.

Hasil dan Pembahasan

Kajian literatur yang terlaksana dalam studi ini menghasilkan 18 tulisan ilmiah yang relevan yang membahas penggunaan media video interaktif dalam pelajaran PPKn untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan di tingkat sekolah dasar. Analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif sebagai alat dalam pengajaran PPKn di sekolah dasar secara signifikan memperbaiki penguasaan siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Penjelasan lebih lanjut akan disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Detail Artikel

No	Nama Jurnal	Penulis	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Tunas: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar	Raditya Puja Saraswati, Iksam, Taufik Hidayat	Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kunjang	Media video pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar PPKn di kelas III SDN 008 Sungai Kunjang, serta direkomendasikan agar guru menggunakan video yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan materi.
2.	Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran	Diaz Sari, Dimas Ma'aruf, Muhammad Jamil Ikhsan Harahap, Andre Saputra, dan Adnan Mustaqim	Desain Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn Berbasis Sistem Informasi di SMPIT Insan Utama 2	Pengembangan media pembelajaran interaktif berpotensi menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di era digital, sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan siswa.
3.	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan	Ni Komang Indah Rany Dewinta, Ahmad Raksun, M. Budiman (2024)	Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan	Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh melalui beberapa tahap, yaitu pra siklus (pre-test) yang menunjukkan kondisi awal, serta siklus I dan Siklus II.
4.	Journal of Social Science Research	Vina Febriyanti, Yulia Santika, Kartini Siti Apriyanti, Nur Safitriyanah, Rana Gustian Nugraha.	Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar.	Penelitian ini sesuai dengan pendidikan Pancasila yang diharapkan yaitu membentuk generasi penerus bangsa untuk mempunyai sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
5.	Cypriot Journal of Educational Sciences	E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari, Herwin Herwin.	Interactive Multimedia based on Indonesian Cultural Diversity In Civics Learning In Elementary School.	Mengembangkan multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 berbasis keberagaman budaya Indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas IV tentang keberagaman budaya Indonesia.
6.	Jurnal Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah	Anwar Fathoni	Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Pancasila pada Siswa Kelas V	Media digital interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila.

			MI Makrifatul Ilmi.	
7.	Journal of Education and Learning (EduLearn)	Wahyu Sri Ambar Arum, Hana Naurah Khalilah, Arita Marini, dkk.	Managing Students' Learning Interest in Civics Learning Through a Genially-Based Interactive Multimedia.	Mengembangkan produk berupa multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh setiap siswa.
8.	Jurnal:Elementary Journal.	Abdul Wahid & Nur Afni	Pengaruh Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PKN terhadap Pemahaman Konsep Siswa SDN Limbung Puteri Kabupaten Gowa	Penggunaan media video dalam pembelajaran PKN berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Limbung Puteri. Rata-rata nilai posttest, kelompok eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Media video membuat pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga mempermudah pemahaman konsep abstrak seperti demokrasi dan nilai kebangsaan.
9.	Jurnal: JIPMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)	Merinda Hazmi & Yullys Helsa	Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva dalam Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	Pemanfaatan video animasi interaktif berbasis Canva dengan model Problem Based Learning (PBL) mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan sikap positif terhadap nilai-nilai Pancasila. Siswa menjadi lebih aktif, berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah nyata secara kolaboratif. Media ini direkomendasikan sebagai inovasi strategis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
10.	Jurnal:Makarimul Ilmi: Jurnal Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah	David Budi Hidayat	Internalisasi Nilai Kebangsaan dalam Pembelajaran PPKN di MI Melalui Media Digital: Studi Kualitatif di Era Merdeka Belajar	Guru PPKN di MI berhasil mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan (nasionalisme, toleransi, gotong royong, cinta tanah air) melalui media digital seperti video edukatif, kuis interaktif, dan proyek kreatif. Media digital

				meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan karakter siswa. Meski terdapat kendala fasilitas dan kompetensi guru, secara umum media digital terbukti efektif memperkuat pendidikan karakter kebangsaan dan sejalan dengan semangat Merdeka Belajar.
11.	Jurnal: Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia	Revalina Hidayat, Irma Apriani, Lisa Putri, Ilham Muarif, Melsi Prima Dola, & Masri Yuanda	Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar	Media PowerPoint (PPT) interaktif terbukti meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PKn. Kajian literatur menunjukkan media ini membantu siswa memahami konsep abstrak seperti demokrasi dan tanggung jawab sosial secara konkret. Pengembangan PPT interaktif juga memperkuat pendekatan active learning dan Merdeka Belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.
12.	Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran	Merinda Hazmi & Yullys Helsa	Pemanfaatan Video Animasi Interaktif dan Model PBL dalam Pembelajaran PPKn	Video interaktif dengan pendekatan PBL meningkatkan pemahaman nilai, partisipasi, dan tanggung jawab sosial siswa; nilai-nilai Pancasila lebih mudah diinternalisasi.
13.	Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Nusantara	Cuga, Rahman, & Salsabila	Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	Media PowerPoint interaktif berbantuan LKPD meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 69 ke 81 dan ketuntasan dari 40% ke 90%; juga menumbuhkan semangat nasionalisme dan sikap kerja sama.
14.	Academy of Education Journal	Intan Kusumawati, Desi Mardianti, & Paiman	Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	Kajian pustaka menunjukkan media digital interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep dan karakter kebangsaan, kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur dan literasi digital guru.

15.	Jurnal Pendidikan Dasar dan Kewarganegaraan	Riani, Sari dan Wahid	Judul Jurnal: Efektivitas Video Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Nilai Kebangsaan	Peningkatan skor berpikir kritis dari 74,97 ke 80,50, video interaktif terbukti efektif memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila dan kemampuan reflektif siswa.
16.	Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran	Yona Andila, Sahrun Nisa, & Ari Suriani	Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PPKn terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	Media digital seperti video, komik, dan Quizizz meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa; pembelajaran lebih kontekstual dan menarik, namun masih bergantung pada kemampuan guru dan fasilitas sekolah.
17.	JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)	Elisa Riani, Triana Rejekiingsih, Eka Budhi Santosa.	Video Interaktif untuk Optimalisasi Kemampuan Bernalar Kritis Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila	Video interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar. Media ini membantu peserta didik berpikir lebih analitis, aktif, dan reflektif, sesuai dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian juga merekomendasikan pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan penggunaan media digital interaktif agar pembelajaran menjadi lebih partisipatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan karakter.
18.	SAP (Susunan Artikel Pendidikan)	Candra Cuga, Nur Alim Hidayat Patilima, Isnanto	Meningkatkan Wawasan Keberagaman Sosial Budaya Siswa Melalui Pembelajaran PKN Berbasis Media Interaktif Berbantuan LKPD Live Worksheets di Sekolah Dasar	Penggunaan media PowerPoint interaktif berbantuan LKPD liveworksheets efektif meningkatkan hasil belajar PKN dan wawasan keberagaman sosial budaya siswa. Selain itu, inovasi ini juga menumbuhkan kemandirian, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian mengenai delapan belas jurnal menunjukkan bahwa. Penggunaan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran PPKn berfungsi untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kebangsaan bagi Siswa Sekolah Dasar, dimana penerapan video interaktif sebagai sarana dalam pelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar terbukti meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kebangsaan, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Media ini mampu mengubah pendekatan pembelajaran konvensional menjadi lebih kolaboratif, komunikatif, dan relevan dengan mengintegrasikan elemen audio-visual serta interaktivitas yang mendorong semangat serta keterlibatan siswa. Meskipun terdapat beberapa hambatan seperti kurangnya fasilitas teknologi dan keterampilan digital di kalangan guru, pelatihan teknopedagogis, pengembangan materi yang berfokus pada kearifan lokal, serta sinergi di antara semua pihak merupakan faktor krusial dalam mencapai keberhasilan.

Proses Pemanfaatan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Pemanfaatan video interaktif dalam proses belajar PPKn di sekolah dasar dilakukan dengan cara yang terstruktur dan sistemik melalui langkah-langkah yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut studi yang dilakukan oleh Riani, Rejekiningsih, dan Santosa, penggunaan video interaktif di SD Negeri Pejambon, Kabupaten Bojonegoro, melibatkan 30 siswa dari kelas V. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pre-test post-test untuk menilai dampak media video interaktif terhadap keterampilan berpikir kritis serta pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila (Riani et al., 2024).

Tahap perencanaan melibatkan pembuatan materi ajar yang berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila, penyusunan kurikulum, serta produksi video dengan tema “gaya hidup berkelanjutan” yang disertai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat pertanyaan reflektif. Selanjutnya, dilaksanakan Intervensi I yang terdiri dari pre-test, penayangan video interaktif, dan diskusi kelompok, diikuti oleh Intervensi II yang mencakup presentasi hasil diskusi dan post-test untuk menilai peningkatan hasil belajar. Temuan dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan

yang signifikan dalam aspek berpikir kritis dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan (Riani et al., 2024).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Cuga, Patilima, dan Isnanto juga mengungkap pemanfaatan media interaktif dalam pengajaran PPKn melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di SD Negeri 59 Kota Timur, Gorontalo. Setiap siklus meliputi langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan PowerPoint interaktif dan LKPD Live Worksheets sebagai sumber belajar berbasis digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru, dari 82,25% pada siklus I menjadi 96,37% pada siklus II, sementara aktivitas siswa juga meningkat dari 73,07% menjadi 91,50%. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa media interaktif dapat merangsang keaktifan serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Cuga et al., 2023).

Dalam penerapannya, video interaktif menghasilkan interaksi timbal balik antara pelajar dan materi pembelajaran melalui perpaduan antara teks, gambar, suara, dan animasi. Menurut penelitian Novitasari dan Pramugita, media interaktif seperti YouTube dan Quizizz yang mengangkat kearifan lokal dapat mendorong rasa ingin tahu siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Peran guru juga sangat krusial dalam merancang kegiatan belajar yang melibatkan interaksi, seperti diskusi reflektif dan kuis yang bersifat permainan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Adila yang menekankan betapa vitalnya komunikasi dua arah dalam pendidikan PPKn sebagai elemen kunci dalam pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti (Cuga et al., 2023).

Lebih jauh, studi oleh Riyadi dan Wibawa menekankan bahwa video interaktif memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang relevan. Dengan menampilkan situasi nyata dari kehidupan masyarakat, peserta didik dapat menangkap bagaimana nilai-nilai kebangsaan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar menjadi lebih praktis dan menarik karena siswa bisa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sosial yang mereka jalani sendiri (Teknologi et al., 2024).

Dalam era Society 5.0, Jannah menekankan bahwa media audiovisual yang interaktif, seperti animasi, film yang berbasis pada budaya lokal, dan simulasi digital,

sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Media tersebut melibatkan berbagai indra siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyeluruh dan melibatkan partisipasi aktif. Sejalan dengan point ini, Setiyawan dan Yudha mengemukakan bahwa media interaktif yang mengkombinasikan suara, gambar, dan cerita dapat membantu siswa untuk lebih mendalami nilai-nilai kebangsaan. Ambarwati menyatakan bahwa pendekatan ini membuat pembelajaran PPKn menjadi lebih komunikatif dan berbasis pengalaman, di mana guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam menghubungkan materi video dengan kehidupan sehari-hari (Jannah, 2025).

Proses penggunaan multimedia video interaktif juga dijelaskan oleh Hidayat yang mengategorikannya menjadi tiga fase utama, yakni perencanaan, implementasi, dan penilaian. Dalam fase perencanaan, pengajar memilih tema pembelajaran yang relevan, seperti nilai kebangsaan dan tanggung jawab sebagai warga negara, serta menyiapkan alat pendukung seperti laptop dan aplikasi pemutar video. Pada fase implementasi, pengajar memutar video interaktif dan mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta merefleksikan nilai-nilai yang dipresentasikan. Fase penilaian dilakukan dengan memberikan kuis atau tugas reflektif untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan (Saraswati & Hidayat, 2025).

Di sisi lain, studi yang dilakukan oleh Febriyanti menerapkan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) untuk penggunaan media video interaktif. Proses analisis dimulai dengan mengenali perilaku siswa yang tidak mencerminkan nilai-nilai Pancasila, dilanjutkan dengan tahap desain yang meliputi pembuatan naskah video, tahap pengembangan mencakup penyempurnaan media melalui CapCut dan Canva, serta divalidasi oleh para ahli yang menunjukkan tingkat kelayakan hingga 80%. Implementasi dilakukan dengan melakukan percobaan di SD Kabupaten Sumedang dan menghasilkan penilaian “sangat layak” untuk keperluan pembelajaran (Febriyanti et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Sartono, Ambarsari, dan Herwin menunjukkan bahwa inovasi multimedia interaktif yang berlandaskan R&D dan mengacu pada metode Borg & Gall dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Media yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6 mencakup teks, video, animasi,

serta permainan pendidikan yang merefleksikan beragam budaya yang ada di Indonesia. Dari hasil percobaan, terdapat peningkatan dalam minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Kus Eddy Sartono et al., 2022).

Pada tingkat madrasah ibtidaiyah, Fathoni juga menunjukkan proses penggunaan media video interaktif yang terdiri dari tahap perancangan, implementasi, dan evaluasi. Pengajar menyesuaikan media dengan sifat siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan kinestetik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih relevan dan menarik. Video dimanfaatkan untuk menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila, seperti keadilan dan gotong royong, melalui kondisi nyata yang berkaitan langsung dengan kehidupan siswa (Sari, 2025).

Penelitian Arum juga memperkuat hasil yang sama dengan menggunakan model ADDIE melalui platform Genially. Media ini mengintegrasikan video, animasi, teks, dan permainan edukatif yang tersedia secara online. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, dengan peningkatan minat belajar siswa setelah memanfaatkan media tersebut (Arum et al., 2025).

Selain itu, studi yang dilakukan oleh Yuliani dan Sari & Rahmawati menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan video interaktif PPKn membantu pengajar dalam menciptakan materi visual yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, siswa cenderung lebih mudah dalam memahami dan menghayati pesan moral yang disampaikan (Hazmi & Yullys Helsa, 2025).

Dalam kerangka madrasah, D. B. Hidayat menekankan bahwa proses penanaman nilai-nilai kebangsaan melalui platform digital dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana. Para pengajar menggunakan video bertema kebangsaan, animasi yang mendidik, serta aplikasi seperti Kahoot untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, toleransi, dan cinta tanah air. Kegiatan ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, berdiskusi, dan menciptakan karya digital seperti poster dan cerita pendek yang berhubungan dengan kebangsaan, yang mencerminkan pemahaman emosional terhadap nilai-nilai tersebut (Revalina Hidayat et al., 2025).

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang beragam, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan video interaktif dalam pendidikan PPKn di tingkat sekolah dasar dilakukan melalui langkah-langkah yang terstruktur, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Media ini efektif dalam menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang partisipatif, komunikatif, dan relevan. Dalam proses ini, guru bertindak sebagai pendukung yang membantu siswa memahami nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti.

Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Kebangsaan Siswa

Pemanfaatan aplikasi seperti Canva, CapCut, dan Powtoon dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mudah dioperasikan (Febriyanti et al., 2024). Selain itu, pelaksanaan pelatihan internal antarpendidik di lingkungan sekolah terbukti mampu meningkatkan keterampilan digital guru secara signifikan (Sari, 2025).

Selanjutnya, ketersediaan infrastruktur digital yang memadai menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan implementasi media video interaktif. Sekolah perlu menjalin kerja sama dengan pemerintah daerah, institusi pendidikan, serta sektor swasta untuk menjamin tersedianya fasilitas pendukung, seperti perangkat komputer, LCD proyektor, dan akses internet yang stabil (Dungga et al., 2023)(Hazmi & Yullys Helsa, 2025). Di samping itu, dukungan kebijakan dari pemerintah juga diperlukan guna mendorong optimalisasi pemanfaatan media digital di tingkat sekolah dasar (Teknologi et al., 2024)(Dungga et al., 2023).

Alternatif solusi lainnya adalah pengembangan konten video pembelajaran yang berlandaskan kearifan lokal. Penyajian nilai-nilai Pancasila melalui konteks budaya dan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan sikap kebangsaan dan rasa nasionalisme (Teknologi et al., 2024)(Kusumawati & Mardianti, 2025). Penggunaan video sederhana dengan durasi singkat yang dapat diakses secara gratis juga memudahkan guru dan siswa untuk memanfaatkan media tersebut dalam berbagai kondisi pembelajaran (Febriyanti et al., 2024).

Selanjutnya, keberlanjutan penerapan media video interaktif sangat ditentukan oleh adanya kolaborasi antar berbagai pemangku kepentingan. Kerja sama yang sinergis antara guru, kepala sekolah, orang tua, dan pemerintah daerah diperlukan agar pembelajaran berbasis teknologi dapat dilaksanakan secara efektif dan berkesinambungan (Virgiando et al., 2025)(Revalina Hidayat et al., 2025). Selain itu, penguatan komunitas guru juga penting untuk mendorong terjadinya pertukaran praktik baik serta pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif (Hazmi & Yullys Helsa, 2025).

Dengan diterapkannya berbagai strategi tersebut, pembelajaran PPKn yang memanfaatkan media video interaktif memiliki potensi besar sebagai pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak usia dini. Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa melalui visualisasi dan partisipasi aktif, tetapi juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan bermakna.

Pada akhirnya, penerapan media digital dalam pembelajaran PPKn berperan penting dalam memperkuat karakter kebangsaan siswa, menumbuhkan nilai persatuan, serta mempersiapkan generasi muda yang berakhlak mulia, mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila (David, 2025)(Sari, 2025).

Kendala dan Solusi dalam Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran PPKn

Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran PPKn di jenjang sekolah dasar secara umum berdampak positif pada peningkatan pemahaman nilai-nilai kebangsaan siswa. Meski demikian, dalam penerapannya masih terdapat sejumlah hambatan baik secara teknis maupun non-teknis. Masalah utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, seperti kurangnya perangkat komputer, proyektor, serta ketersediaan jaringan internet yang tidak stabil, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas. kondisi ini menyebabkan kesulitan bagi guru dalam menampilkan video interaktif secara optimal di kelas, sehingga tujuan pembelajaran tidak seluruhnya tercapai (Febriyanti et al., 2024)(Sari, 2025)(Jannah, 2025)(Kusumawati & Mardianti, 2025)(Virgiando et al.,

2025). Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki keahlian untuk merancang, mengubah, atau mengoperasikan media video interaktif secara efektif. (Kus Eddy Sartono et al., 2022)(Hazmi & Yullys Helsa, 2025)(Kusumawati & Mardianti, 2025). Guru cenderung masih menggunakan metode mengajar yang sama, seperti ceramah dan media tradisional seperti buku paket atau PowerPoint biasa. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dan kreativitas dalam pembelajaran, sehingga menurunkan minat dan keterlibatan siswa. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi juga menjadi hambatan. Beberapa siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis video, sehingga membutuhkan bimbingan tambahan (Sari, 2025)(Cuga et al., 2023).

Kendala lain yang sering muncul adalah durasi waktu pembelajaran yang terbatas, membuat guru kesulitan mengatur waktu untuk membahas materi, memutar video, dan melakukan diskusi reflektif (Cuga et al., 2023)(Hazmi & Yullys Helsa, 2025). Di samping itu, kurangnya konten video yang sesuai dengan konteks lokal dan nilai kebangsaan juga menjadi masalah. Banyak video di platform seperti YouTube tidak betul-betul sesuai dengan kurikulum sekolah dasar, terutama untuk sekolah berbasis keagamaan atau daerah 3T (tertinggal, terdepan, terluar). Sehingga, guru harus memilih dan menyesuaikan konten agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Sari, 2025)(Kusumawati & Mardianti, 2025).

Selain masalah teknis, tantangan nonteknis juga perlu diperhatikan, seperti kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah dan orang tua. Beberapa orang tua belum memahami pentingnya media digital dalam membentuk nilai-nilai kebangsaan, sehingga tidak mendukung pembelajaran berbasis teknologi di rumah (Febriyanti et al., 2024). Budaya sekolah yang belum terbuka terhadap inovasi digital juga memperlambat penggunaan media video interaktif dalam proses belajar (Wahid et al., 2025)(Sari, 2025). Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa solusi strategis telah ditawarkan oleh para peneliti.

Pertama, perlu meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan dan pendampingan teknopedagogis agar mereka bisa mengembangkan dan mengintegrasikan media video interaktif secara efektif (Sari, 2025)(Jannah, 2025)(Dungga et al., 2023). Guru juga dianjurkan untuk memanfaatkan aplikasi yang

sesuai.Sederhana seperti Canva, CapCut, atau Powtoon, para guru bisa membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Febriyanti et al., 2024). Pelatihan internal antar guru juga terbukti membantu meningkatkan kemampuan digital mereka (Sari, 2025).

Kedua, menyediakan infrastruktur digital yang memadai menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media video interaktif. Sekolah perlu bekerja sama dengan pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan pihak swasta untuk memastikan tersedianya sarana seperti komputer, LCD proyektor, dan jaringan internet yang stabil (Dungga et al., 2023)(Hazmi & Yullys Helsa, 2025). Selain itu, pemerintah juga diharapkan memberikan dukungan kebijakan yang mendorong penggunaan media digital di sekolah dasar (Teknologi et al., 2024)(Dungga et al., 2023).

Ketiga, solusi lain adalah pengembangan konten video yang berbasis kearifan lokal. Video yang menampilkan nilai-nilai Pancasila melalui konteks budaya dan sosial siswa terbukti lebih efektif dalam membangun sikap kebangsaan dan nasionalisme (Teknologi et al., 2024)(Kusumawati & Mardianti, 2025). Penggunaan video yang sederhana dan berdurasi pendek yang dapat diunduh secara gratis juga memudahkan guru dan siswa mengaksesnya di berbagai kondisi (Febriyanti et al., 2024).

Keempat, kolaborasi antar pihak menjadi kunci keberlanjutan penerapan media video interaktif. Sinergi antara guru, kepala sekolah, orang tua, dan pemerintah daerah diperlukan agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan efektif dan berkelanjutan (Virgiando et al., 2025)(Revalina Hidayat et al., 2025). Selain itu, komunitas guru perlu diperkuat agar saling berbagi praktik baik dan media pembelajaran digital yang inovatif (Hazmi & Yullys Helsa, 2025).

Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut, pembelajaran PPKn berbasis media video interaktif berpotensi menjadi strategi yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak usia dini.

Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa secara visual dan partisipatif, tetapi juga membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Pada akhirnya, integrasi media ini dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan. Penggunaan digital

dalam pembelajaran PPKn dapat memperkuat nilai-nilai kebangsaan, meningkatkan rasa persatuan, serta membentuk generasi muda yang memiliki akhlak yang baik, mampu beradaptasi, dan memiliki jiwa Pancasila (David, 2025)(Sari, 2025).

Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar mampu menjawab tujuan penelitian secara efektif. Media tersebut diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, serta memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kebangsaan. Namun, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa hambatan, baik teknis maupun nonteknis. Keterbatasan yang paling menonjol meliputi kurangnya fasilitas teknologi, rendahnya kemampuan literasi digital guru, minimnya konten yang berakar pada kearifan lokal, serta waktu pembelajaran yang belum mencukupi. Berdasarkan kendala tersebut, penelitian berikutnya disarankan untuk mengembangkan video yang lebih beragam dan sesuai konteks, melakukan uji coba pada lingkungan sekolah yang lebih luas, dan memperkuat pelatihan teknopedagogis bagi guru agar pemanfaatan media interaktif dapat berjalan lebih optimal dan berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Cuga, C., Patilima, N. A. H., & Isnanto, I. (2023). Meningkatkan Wawasan Keberagaman Sosial Budaya Siswa Melalui Pembelajaran PKN Berbasis Media Interaktif Berbantuan LKPD Live Worksheets di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(2), 294. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.17925>
- David, D. H. (2025). Internalisasi Nilai Kebangsaan dalam Pembelajaran PPKn di MI Melalui Media Digital: Studi Kualitatif di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah ...*, 02(02), 146–158. <https://ojs.stitmakrifatulilmi.ac.id/index.php/pgmi/article/view/70>

- Dewinta, N. K. I. R., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2235–2241. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2713>
- Dungga, E. F., Indiarti, Y., Kedokteran, P. S., Kedokteran, F., & Negeri, U. (2023). 1, 2 1,2. 20(2), 484–494.
- Febriyanti, V., Santika, Y., Apriyanti, K. S., Safitriyanah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10935–10948. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10735>
- Hazmi, M., & Yullys Helsa. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *JIPMAS:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9–18.
- Jannah, L. (2025). Peran media pembelajaran pendidikan pancasila berbasis digital dalam menguatkan nilai pancasila di era society 5.0. *Patria Education Journal*, 5(1), 24–30.
- Kus Eddy Sartono, E., Ambarsari, R., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), 1192–1203. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136>
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263.
- Revalina Hidayat, Irma Apriani, Lisa Putri, Ilham Muarif, Melsi Prima Dola, & Masri Yuanda. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>

- Riani, E., Rejekiingsih, T., & Santosa, E. B. (2024). Video Interaktif untuk Optimalisasi Kemampuan Bernalar Kritis Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1249–1257. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3345>
- Saraswati, R. P., & Hidayat, T. (2025). Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kunjang Pendahuluan Pendidikan merupakan adalah salah satu elemen pendidikan yang dapat. *TUNAS: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2, 31–43.
- Sari, L. D. (2025). Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar kontekstual. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9 (1)(02), 100–110. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpi/article/view/43210>
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., No, V., April, E., Hal, J., Adila, Y., Nisa, S., Suriani, A., No, V., April, E., & Hal, J. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan ...*, 01(04), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/180%0Ahttps://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/download/180/180>
- Virgiando, S., Setiawan, P., Amelia, S., & Wati, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 385–388.
- Wahid, A., Afni, N., Studi, P., & Profesi, P. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PKn Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SDN Limbung Puteri Kabupaten Gowa*. 8(1), 80–87.