

Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran PPKn di Kelas IV SDN 1 Sesaot

Azudin Nur^{1*} & Daroe Iswatiningsih²

¹SDN 2 Sesaot, Lombok Barat, NTB, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

*Corresponding author: asdin683@gmail.com, daroe@umm.ac.id

Article History

Received : November 12th, 2025

Revised : November 23th, 2025

Accepted : December 20th, 2025

Abstract: Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran PPKn di sekolah dasar agar lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Sesaot. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek satu orang guru dan 25 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, Kahoot, dan Wordwall. Media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta membantu pemahaman materi PPKn yang bersifat abstrak. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, perangkat belajar, dan literasi digital guru. Secara keseluruhan, penggunaan media digital berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar dan perlu didukung melalui penyediaan fasilitas serta peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan.

Keywords: media digital, pembelajaran PPKn, persepsi guru, persepsi siswa, sekolah dasar.

PENDHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi Pendidikan dasar, sebagai fondasi pembentukan karakter dan pengetahuan anak, juga perlu memanfaatkan kemajuan teknologi agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter dan sikap kebangsaan adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Harefa et, al, (2025). Melalui PPKn, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta berperilaku sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PPKn di sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional dan kurang menarik minat siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat memperkaya proses pembelajaran. McGill & Bax, (2005). Media digital, seperti video interaktif, presentasi berbasis multimedia, dan aplikasi pembelajaran daring, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media digital juga memberikan peluang bagi guru untuk berinovasi dalam menyampaikan materi PPKn Inovatif et al., (2025). Guru dapat menampilkan contoh perilaku kewarganegaraan melalui video, simulasi, atau permainan edukatif yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pemahaman dan

penghayatan nilai-nilai Pancasila secara lebih nyata. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan media digital sangat bergantung pada persepsi dan kesiapan guru serta siswa dalam menggunakannya

Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam memilih, mengembangkan, dan mengimplementasikan media digital Inovatif et al., (2025). Persepsi guru terhadap kemanfaatan dan kemudahan media digital akan memengaruhi seberapa jauh mereka mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, siswa sebagai pengguna langsung juga memiliki persepsi yang beragam terhadap media digital, baik dari segi minat, pemahaman, maupun kenyamanan dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn, khususnya di sekolah dasar Ganesha, (2024). SDN 1 Sesaot merupakan salah satu sekolah dasar di Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat, yang mulai menerapkan media digital dalam kegiatan pembelajarannya Sekolah ini berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan melalui penggunaan perangkat seperti laptop, proyektor, serta akses ke berbagai sumber belajar digital Hastuti et al., (2024). Namun, sejauh mana media digital tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran PPKn, serta bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penggunaannya, masih perlu diteliti lebih mendalam. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Sesaot. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar, sekaligus menjadi masukan bagi pengembangan strategi Mubarok et al., (2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti

memahami makna, pandangan, dan pengalaman subjek penelitian secara alami sesuai dengan konteks lingkungan belajar mereka Syahrizal & Jailani, (2023). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di SDN 1 Sesaot, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru PPKn kelas IV dan 25 siswa kelas IV. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran PPKn yang menggunakan media digital Hardiyana et al., (2014).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PPKn berbasis media digital. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pandangan guru serta siswa terhadap penggunaan media digital. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran digital yang digunakan selama penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar diperoleh data yang valid dan dapat dipercaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sesaot pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) serta 25 siswa kelas IV. Pemilihan subjek didasarkan pada kenyataan bahwa siswa sekolah dasar khususnya kelas IV berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, sehingga cocok untuk meneliti bagaimana media digital dapat membantu mereka memahami materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila M. Mahbubi, (2024). Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn serta mengkaji sejauh mana media digital memengaruhi motivasi belajar dan pemahaman

nilai kebangsaan. Untuk memperoleh data yang akurat, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa foto, rekaman, dan perangkat pembelajaran digital yang digunakan.

Secara umum, pembelajaran menggunakan media digital di SDN 1 Sesaot berlangsung cukup baik dan terstruktur. Guru terlihat aktif memanfaatkan berbagai platform digital seperti video pembelajaran, PowerPoint interaktif, Kahoot, dan Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media digital tersebut membuat suasana kelas lebih hidup, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang akrab dengan teknologi digital. Situasi ini menunjukkan bahwa sekolah telah mulai beradaptasi dengan perkembangan digital yang semakin cepat, meskipun masih terdapat beberapa kendala yang harus diatasi (Novela et al., (2024).

Persepsi Guru terhadap Penggunaan Media Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi sangat positif terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PPKn. Guru menyampaikan bahwa media digital membantu mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi abstrak, seperti nilai Pancasila, norma sosial, dan aturan kehidupan bermasyarakat. Dengan media visual seperti video, gambar animasi, dan simulasi, konsep abstrak tersebut menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa (Harefa et al., (2025). Guru juga menilai bahwa media digital meningkatkan variasi metode pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton karena hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah. Kehadiran media digital memungkinkan guru menggabungkan berbagai elemen pembelajaran seperti suara, animasi, visualisasi, dan kuis interaktif. Hal ini membuat siswa lebih fokus, antusias, dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Dopo et al., (2016)..

Selain itu, guru merasakan bahwa media digital dapat meningkatkan efisiensi waktu. Misalnya, penggunaan video pembelajaran dapat membantu memberikan gambaran langsung mengenai topik tertentu tanpa perlu penjelasan panjang. Platform seperti Wordwall memungkinkan siswa mempraktikkan materi secara mandiri atau berkelompok dengan cepat.

Guru juga menyebutkan bahwa media digital memudahkan evaluasi karena beberapa platform menyediakan laporan otomatis mengenai hasil latihan siswa (Hastuti et al., (2024). Namun, guru tetap menghadapi sejumlah tantangan. Kendala utama adalah jaringan internet yang tidak stabil dan sering menghambat proses pembelajaran. Selain itu, tidak semua guru di sekolah tersebut memiliki kemampuan literasi digital yang merata. Beberapa guru masih kesulitan mengoperasikan aplikasi tertentu atau membuat media digital sendiri. Kendala ini membuat guru menyadari pentingnya pelatihan literasi digital secara berkala untuk meningkatkan kemampuan tenaga pendidik (Guru et al., (2023).

Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

Hasil observasi dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki antusiasme yang sangat tinggi terhadap pembelajaran berbasis media digital. Mayoritas siswa mengaku lebih senang belajar melalui video, kuis digital, animasi, dan permainan edukatif dibandingkan belajar dengan buku teks. Menurut mereka, pembelajaran digital terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Siswa juga mengaku lebih berani bertanya maupun menjawab pertanyaan melalui platform interaktif seperti Kahoot. Lingkungan belajar yang dibuat lebih santai dan menarik mampu mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif (Number et al., (2021). Hal ini menjadi indikator bahwa media digital berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi selama pembelajaran. Dari segi pemahaman konsep, siswa mampu menjelaskan materi PPKn dengan lebih konkret setelah melihat tayangan video atau gambar ilustrasi (Ganesha, (2024). Misalnya, ketika diberikan materi tentang kerja sama atau hak dan kewajiban, siswa dengan mudah mengaitkan pengalaman mereka dengan contoh yang disajikan dalam media digital. Situasi ini menunjukkan keberhasilan media digital dalam mendukung pembelajaran kontekstual (Harsiwi & Arini, (2020). Meski demikian, beberapa siswa tetap mengalami kesulitan, terutama dalam mengakses media digital dari rumah. Keterbatasan perangkat seperti ponsel, laptop, atau tablet membuat mereka tidak selalu bisa berlatih atau mengulang materi. Masalah jaringan internet di wilayah tertentu juga menjadi hambatan bagi siswa untuk

mengakses media digital secara optimal Pendidikan et al., (2024).

Dampak Penggunaan Media Digital terhadap Proses Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dinamika proses belajar-mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, perubahan positif terlihat dari berbagai aspek, mulai dari keterlibatan siswa, pemahaman materi, hingga perkembangan keterampilan abad ke-21 yang sangat diperlukan dalam era pendidikan modern. Pertama, terjadi peningkatan partisipasi siswa secara nyata. Media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif Kahoot, dan permainan edukatif Wordwall mampu menarik perhatian siswa sejak awal hingga akhir pembelajaran. Hampir seluruh siswa terlihat aktif mengikuti instruksi guru, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam aktivitas diskusi. Mereka menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku teks. Sifat kompetitif yang positif dalam kuis digital juga mendorong siswa untuk lebih bersemangat memberikan jawaban tercepat dan terbaik. Peningkatan partisipasi ini menunjukkan bahwa media digital berhasil menciptakan suasana belajar yang hidup, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa Novela et al., (2024). **Kedua**, penggunaan media digital juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pada mata pelajaran PPKn, materi yang disampaikan umumnya bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, norma, dan aturan sosial. Dengan bantuan media visual, siswa dapat melihat contoh nyata penerapan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, tayangan video tentang kegiatan gotong royong di sekolah membantu siswa memahami makna kerja sama dan persatuan dengan lebih konkret. Tidak hanya sekadar menghafal, siswa dapat memberikan contoh berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa media digital memperkuat pendekatan pembelajaran kontekstual, di mana konsep teori dapat terhubung dengan realitas siswa Utami, (2020). **Ketiga**, media digital juga berkontribusi penting dalam mengembangkan keterampilan abad 21. Melalui aktivitas digital, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menganalisis gambar atau video, berkolaborasi dalam menjawab soal secara kelompok, serta berkomunikasi dengan

baik saat berdiskusi. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri menggunakan teknologi sebagai alat belajar. Keterampilan ini sangat penting untuk dipersiapkan menghadapi tantangan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan di masa mendatang.

Meski demikian, penggunaan media digital perlu dikelola secara proporsional. Guru harus memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tidak mengurangi porsi diskusi nilai moral dan etika yang menjadi inti dari pembelajaran PPKn. Media digital seharusnya berfungsi sebagai alat bantu (support), bukan menggantikan esensi pembelajaran. Dengan pengelolaan waktu yang tepat dan pemilihan media yang sesuai, penggunaan media digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn secara menyeluruh.

Inovasi dan Kreativitas Guru

Guru PPKn di SDN 1 Sesaot menunjukkan tingkat inovasi dan kreativitas yang tinggi dalam memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas tersebut terlihat dari cara guru merancang satu rangkaian pembelajaran yang menggabungkan beberapa platform digital secara terstruktur dan saling melengkapi. Kombinasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Salah satu inovasi yang dilakukan guru adalah memulai pembelajaran dengan pemutaran video YouTube sebagai pemantik atau pengantar topik. Video dipilih sesuai materi yang sedang dipelajari, misalnya kegiatan gotong royong atau contoh sikap saling menghargai. Penggunaan video ini membantu siswa memahami konteks materi secara visual, sehingga mereka lebih mudah menangkap inti pelajaran dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

Setelah itu, guru melanjutkan proses belajar dengan diskusi kelompok menggunakan slide interaktif yang dibuat melalui PowerPoint. Slide tersebut tidak hanya berisi teks, tetapi juga dilengkapi animasi, gambar, dan pertanyaan pemicu diskusi. Pendekatan ini membuat siswa lebih aktif menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Untuk memperkuat pemahaman siswa, guru menutup pembelajaran dengan kuis interaktif menggunakan Kahoot. Kuis ini memberikan suasana kompetitif yang positif dan sangat

disukai siswa. Guru dapat melihat hasil kuis secara langsung sebagai bentuk asesmen formatif, sementara siswa merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Selain menggunakan beragam aplikasi, guru juga berinovasi melalui pembuatan bahan ajar digital menggunakan Canva dan PowerPoint. Bahan ajar tersebut dirancang dengan warna dan ilustrasi menarik serta disesuaikan dengan konteks lokal seperti tradisi desa dan kegiatan sosial masyarakat. Penyesuaian ini membuat materi lebih relevan dan mudah dipahami siswa. Secara keseluruhan, inovasi dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital berkontribusi besar dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, serta sesuai kebutuhan generasi digital saat ini.

Nilai dan Pengalaman Bermakna

Pembelajaran berbasis media digital tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi besar terhadap perkembangan aspek afektif dan karakter. Media digital yang digunakan dalam pembelajaran PPKn di SDN 1 Sesaot turut memperkuat nilai-nilai moral yang menjadi inti mata pelajaran ini. Selama proses pembelajaran, siswa dilatih untuk mengembangkan sikap kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kedisiplinan, serta sikap saling menghargai. Nilai-nilai ini muncul secara alami melalui berbagai aktivitas digital yang dirancang guru. Misalnya, pada aktivitas kuis digital seperti Kahoot atau Wordwall, siswa dituntut untuk menjawab secara mandiri tanpa mencontek. Proses ini mengembangkan nilai kejujuran sekaligus menanamkan sikap sportivitas, terutama ketika melihat hasil nilai secara langsung di layar. Siswa juga belajar untuk bertanggung jawab terhadap jawaban yang mereka pilih, serta menerima hasil dengan sikap lapang dada. Selain itu, kegiatan pembelajaran digital yang melibatkan diskusi kelompok mendorong siswa bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan berkontribusi sesuai peran masing-masing. Sikap disiplin juga tampak ketika siswa mengikuti instruksi guru dalam mengikuti alur media digital, berpindah aktivitas, atau mengerjakan tugas di platform yang telah ditentukan.

Media digital juga memungkinkan siswa belajar menghargai karya teman melalui tampilan hasil kuis atau tugas visual yang dibagikan di kelas. Interaksi ini memperkuat kemampuan sosial dan emosional mereka, sekaligus

menumbuhkan budaya apresiasi dalam pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media digital memberikan pengalaman bermakna bagi guru. Guru dituntut untuk terus mengembangkan kemampuan profesional, terutama dalam menyesuaikan strategi mengajar dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa generasi digital. Guru belajar menggunakan berbagai aplikasi, mengelola kegiatan belajar berbasis teknologi, serta menciptakan media ajar yang menarik dan relevan. Proses ini meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan pedagogis guru. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis media digital membangun pengalaman bermakna bagi siswa dan guru, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih humanis, modern, dan berpusat pada pengembangan karakter.

Tantangan dan Solusi

Dalam penerapan media digital pada pembelajaran PPKn di SDN 1 Sesaot, penelitian ini menemukan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan untuk memastikan proses pembelajaran berjalan optimal. Tantangan-tantangan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan guru, kondisi siswa, serta lingkungan keluarga yang mendukung pembelajaran. Tantangan pertama adalah keterbatasan infrastruktur, khususnya terkait jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital. Sekolah yang berada di wilayah pedesaan sering kali mengalami gangguan jaringan atau koneksi yang tidak stabil, sehingga proses pembelajaran berbasis media digital terhambat. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat seperti laptop atau gawai pribadi, sehingga mereka mengalami kesulitan ketika harus mengikuti aktivitas digital di rumah. Keterbatasan ini membuat beberapa siswa tidak dapat mengakses materi atau latihan yang diberikan guru. Tantangan kedua adalah keterampilan teknologi guru yang belum merata. Meskipun sebagian guru sudah cukup mahir menggunakan media digital, masih ada guru lain yang kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi atau membuat bahan ajar digital. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal, karena penggunaan media digital memerlukan keterampilan teknis tertentu agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Tantangan ketiga adalah minimnya dukungan orang tua dalam mendampingi pembelajaran digital anak di rumah. Sebagian

orang tua kurang memahami cara menggunakan perangkat digital atau aplikasi yang digunakan guru. Keterbatasan ini menyebabkan siswa tidak memperoleh bantuan yang memadai ketika belajar dari rumah. Untuk mengatasi tantangan tersebut, sekolah dan guru menerapkan beberapa solusi. Guru diberikan pelatihan penggunaan media digital secara berkala guna meningkatkan keterampilan teknologi. Selain itu, sekolah membuat panduan praktis untuk siswa, seperti cara mengakses materi dan mengikuti kuis digital. Guru juga memanfaatkan media offline, seperti video yang dapat diputar tanpa internet atau materi PowerPoint yang dapat dibaca secara luring. Terakhir, komunikasi aktif dengan orang tua dilakukan melalui WhatsApp Group, sehingga orang tua mendapatkan informasi terbaru dan dapat mendampingi anak dengan lebih baik. Solusi-solusi ini membantu mengurangi hambatan dan memastikan pembelajaran digital tetap berjalan efektif.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn di SDN 1 Sesaot memberikan sejumlah implikasi penting bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik guru, sekolah, maupun peneliti selanjutnya. Implikasi ini mencerminkan bagaimana temuan penelitian dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, pengembangan strategi, serta peningkatan kualitas pembelajaran di masa depan. Implikasi pertama ditujukan kepada guru. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dan meningkatkan literasi digital agar pemanfaatan media digital dapat dilakukan secara optimal. Guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga perlu kreatif dalam memilih media yang sesuai tujuan pembelajaran, serta mampu merancang bahan ajar digital yang menarik dan kontekstual. Hal ini menjadi penting karena guru adalah ujung tombak pelaksanaan pembelajaran di kelas. Implikasi kedua ditujukan kepada sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan. Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti koneksi internet yang memadai, perangkat komputer atau tablet, serta perangkat multimedia lainnya. Selain itu, sekolah juga perlu menyelenggarakan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi digital guru guna

memastikan bahwa seluruh tenaga pendidik memiliki keterampilan yang merata. Kebijakan sekolah dalam mendukung penggunaan teknologi akan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran digital secara keseluruhan.

Implikasi ketiga ditujukan kepada peneliti selanjutnya. Penelitian ini membuka peluang untuk melakukan kajian lanjutan mengenai dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap pembentukan karakter siswa, terutama dalam mata pelajaran yang berfokus pada nilai-nilai moral dan kebangsaan seperti PPKn. Penelitian lebih mendalam diperlukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi dapat memengaruhi perilaku siswa dalam jangka panjang, baik dari aspek etika, sikap sosial, maupun integritas pribadi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang efektivitas media digital saat ini, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembangan pembelajaran digital yang lebih bermakna di masa depan.

Pembahasan

Pembelajaran PPKn berbasis media digital memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar di SDN 1 Sesaot. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan video pembelajaran, kuis digital, dan presentasi interaktif tidak hanya memperkaya metode mengajar tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya alat bantu (tools) seperti teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran. Persepsi guru yang positif menunjukkan bahwa media digital mampu mengatasi hambatan pembelajaran tradisional yang cenderung monoton. Integrasi teknologi membuat materi abstrak PPKn menjadi lebih konkret, kontekstual, dan mudah dipahami. Selain itu, kreativitas guru dalam memadukan berbagai media menjadikan pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan. Siswa menunjukkan sikap yang sangat antusias terhadap media digital. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan retensi belajar siswa. Dengan media digital, siswa dapat menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata, sesuai dengan pendekatan pembelajaran kontekstual.

Dampak positif media digital juga terlihat pada penguatan karakter. Aktivitas digital seperti kuis Kahoot melatih kejujuran, tanggung jawab,

dan kerja sama. Ini sejalan dengan fungsi PPKn sebagai mata pelajaran yang menanamkan nilai moral dan kebangsaan. Namun, pembelajaran digital membutuhkan kesiapan infrastruktur dan kompetensi teknologi. Kendala jaringan internet dan keterampilan guru menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Sekolah perlu memastikan adanya pelatihan berkelanjutan agar guru mampu memaksimalkan media digital secara efektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun karakter. Penggunaan media digital membuat pembelajaran lebih bermakna, relevan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa guru dan siswa kelas IV SDN 1 Sesaot memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn. Media digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi PPKn yang bersifat abstrak, serta mendukung penguatan nilai karakter dan keterampilan abad ke-21. Kendala yang masih dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet, perangkat pembelajaran, dan literasi digital guru, sehingga diperlukan dukungan dan pengelolaan yang berkelanjutan. Guru disarankan meningkatkan literasi digital dan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung dan pelatihan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

REFERENSI

Afandi, A. (2022). *Menyongsong Era Digital Kesiapan Guru dalam Teknologi Informasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(4), 137–142. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.68>

Dopo, F. B., Ismaniati, C., Doyo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). *Persepsi guru tentang digital natives, sumber belajar digital dan motivasi memanfaatkan sumber belajar digital*. 3(1), 13–24.

Ganesha, U. P. (2024). *PERSEPSI SISWA*

TERHADAP PENGGUNAAN VIDEO. 5(2021), 8–16.

Guru, P., Penggunaan, D., Pembelajaran, M., & Digital, B. (2023). *Problematika guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital*. 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>

Hardiyana, S., Ppkn, M., Veteran, I., Abstrak, S., Muhammadiyah, S. M. K., Ak, X.-, Ap, X.-, Ap, X.-, Pn, X.-, Muhammadiyah, P. S. M. K., Muhammadiyah, S. M. K., Muhammadiyah, S. M. K., Kunci, K., Guru, P., Karakter, P., & Pada, P. (2014). *PENGARUH GURU PKn TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA*. 2(1), 54–64.

Harefa et, al, 2025. (2025). *PERSEPSI GURU PPKn TENTANG PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KELAS X*. 5(1), 879–885.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., & Darmawan, H. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 4, 391–397.

Hendra Saputra Wibowol Afifah Siska Febriani², Eka Ulfah Nurjanah³, Tri Yuni Pamungkas⁴, D. Y. R. S. (2025). 1 2 , 5. 5(2), 316–327.

Inovatif, P., Smp, D. I., & Samarinda, N. (2025). *KREATIVITAS GURU PPKn DALAM PENGGUNAAN MEDIA*. 7(1), 98–113.

M. Mahbubi, N. A. (2024). *KONSTRUKTIVISME PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM MENUNJANG PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG AJARAN AGAMA ISLAM*. *JURNAL PENELITIAN DAN PEMIKIRAN KEISLAMAN*, 11(4), 426–439.

McGill, T., & Bax, S. (2005). *Learning IT*. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>

Mubarok, A. A., Aminah, S., Sukamto, S., Suherman, D., & Berlian, U. C. (2021).

- Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1), 103–125.
<https://doi.org/10.47467/jdi.v3i2.324>
- Novela, D., Suriani, A., Nisa, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, F. A., & Padang, U. N. (2024). *Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar*. 4(2), 100–105.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Number, V. X., August, X., Aldi, A., & Mus, S. (2021). *Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMP Negeri 1 Bantaeng. X(X)*.
- Pendidikan, J., Sastra, B., & Bahasa, D. P. (2024). *Jurnal wistara*. 5, 1–11.
- Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). *Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. 3, 1–10.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 1, 13–23.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.607>