

**Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di
kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu**

Nadila Rara Madaniati¹, Osa Juarsa², Yuli Amaliyah³
^{1,2,3}Universitas Bengkulu

Alamat e-mail : ¹nadilarara29@gmail.com, ³yuliamaliyah405@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the use of digital media in Pancasila Education learning in class VB at SD Negeri 09 Kota Bengkulu. The research problem in this study is how digital media is used in Pancasila Education learning in class VB at SD Negeri 09 Kota Bengkulu, which is further elaborated into specific research questions, namely what types of digital media are used by the teacher and how the stages of using digital media are carried out, including planning, implementation, and evaluation of learning. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The research subject is the class VB teacher at SD Negeri 09 Kota Bengkulu. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through several stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing and verification. The validity of the data was tested through triangulation, member checking, and reference materials. The results show that the digital media used include YouTube, Wordwall, and Kahoot!, which are used once to twice a week according to the learning materials. In the planning stage, the teacher considers the learning objectives, materials, students' characteristics, and available facilities and infrastructure, then prepares the learning tools. In the implementation stage, digital media is used interactively through explanations and question-and-answer sessions between the teacher and students. In the evaluation stage, the teacher assesses the effectiveness of digital media use based on students' engagement and understanding during the learning process. Overall, the use of digital media in Pancasila Education learning in class VB at SD Negeri 09 Kota Bengkulu has been implemented well through various types of media and learning stages, although it has not yet been supported by formal written policies.

Keywords: Digital Media, Learning, Civics Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu, yang kemudian dijabarkan ke dalam rumusan masalah khusus yaitu jenis media digital apa yang digunakan guru, serta bagaimana tahapan penggunaan

media digital yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian dari penelitian ini adalah guru kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi, *membercheck* dan bahan referensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital yang digunakan meliputi *YouTube*, *Wordwall*, dan *Kahoot!* yang digunakan satu sampai dua kali dalam seminggu sesuai materi yang diajarkan. Pada tahap perencanaan, guru mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana, kemudian menyiapkan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, media digital digunakan secara interaktif melalui penjelasan dan tanya jawab antara guru dan siswa. Pada tahap evaluasi, guru menilai efektivitas penggunaan media berdasarkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu telah berjalan dengan baik melalui berbagai jenis media dan tahapan pembelajaran, meskipun belum didukung oleh kebijakan tertulis secara formal.

Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi, membentuk karakter, dan mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi tantangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan, terutama dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Pembelajaran abad ke-21 menuntut penguasaan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi, dan kolaborasi. Sehingga guru perlu melakukan

inovasi agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Menurut Puspitasari (2021), guru merupakan kunci utama dalam peningkatan mutu Pendidikan dan berada di titik sentral dari setiap upaya reformasi Pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media digital sebagai alat bantu belajar.

Media digital merupakan sarana yang dapat memperkaya

pengalaman belajar siswa melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan interaktivitas. Menurut Yaumi (2018:5), media berasal dari kata *medius* yang berarti perantara atau penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan. Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, pemanfaatan media digital menjadi sangat relevan. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar bangsa seperti keimanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Namun, kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dilakukan melalui ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang antusias dan sulit memahami makna nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dengan memanfaatkan media digital untuk menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih hidup,

kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut, SD Negeri 09 Kota Bengkulu menjadi salah satu sekolah yang menarik untuk diteliti. Sekolah ini merupakan sekolah penggerak yang aktif dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif dan berorientasi pada penguatan karakter siswa. Berdasarkan pengamatan awal, SD Negeri 09 Kota Bengkulu memiliki ketersediaan sarana teknologi yang memadai, seperti perangkat proyektor, jaringan internet yang stabil, serta perangkat digital pendukung kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru di sekolah ini juga sudah sering memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, termasuk di kelas VB.

Namun demikian, bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas VB, masih perlu diketahui lebih lanjut, terutama terkait dengan bagaimana tahapan penggunaan media digital dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan media digital dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana media digital digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Di Kelas VB SDN 09 Kota Bengkulu”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan data yang diperoleh secara langsung dari sumber penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Kota Bengkulu yang berlokasi di Kota Bengkulu. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun

ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2026, yaitu melalui kegiatan observasi pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2026 dan 9 Februari 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu yang menjadi sumber utama dalam memperoleh data penelitian. Guru kelas VB dipilih sebagai subjek penelitian karena terlibat langsung dalam penggunaan media digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB. Wawancara dilakukan kepada guru kelas VB untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan media digital, jenis media yang digunakan, serta tahapan penggunaannya dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran serta

dokumen yang berkaitan dengan penggunaan media digital selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data yang meliputi beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya data yang diperoleh direduksi dengan cara memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk memperoleh temuan penelitian yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan uji keabsahan data melalui teknik triangulasi, membercheck, dan penggunaan bahan referensi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan

data. Membercheck dilakukan dengan cara mengonfirmasi kembali hasil data kepada sumber data yaitu guru kelas VB. Selain itu, bahan referensi berupa dokumentasi foto selama kegiatan observasi juga digunakan sebagai bukti pendukung untuk memperkuat temuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu pada bulan Februari 2026. Observasi dilakukan pada tanggal 6 Februari 2026 dan 9 Februari 2026 untuk melihat secara langsung penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa guru telah memanfaatkan beberapa media digital dalam proses pembelajaran. Media digital yang digunakan antara lain video pembelajaran dari *YouTube*, permainan interaktif menggunakan *Wordwall*, serta kuis digital melalui *platform Kahoot!*. Media tersebut digunakan sebagai sarana untuk membantu guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak dilakukan pada setiap pertemuan, tetapi disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB, media digital biasanya digunakan sekitar satu sampai dua kali dalam seminggu, terutama pada kegiatan inti pembelajaran dan terkadang pada bagian penutup sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media digital dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah sebelum menentukan media digital yang akan digunakan. Selain itu, guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran serta memastikan perangkat seperti laptop dan proyektor dapat digunakan dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pada tahap pelaksanaan, media digital digunakan

selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menampilkan video pembelajaran dari *YouTube* untuk menjelaskan materi kepada siswa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab serta permainan interaktif menggunakan *Wordwall* atau kuis melalui *Kahoot!*. Penggunaan media tersebut membuat siswa terlihat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap evaluasi, guru menilai efektivitas penggunaan media digital dengan melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, penggunaan media digital membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena adanya bantuan media visual dan aktivitas interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu telah dilaksanakan dengan baik melalui pemanfaatan berbagai jenis media serta tahapan penggunaan yang terencana.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SDN 09 Kota Bengkulu dilakukan sekitar satu sampai dua kali dalam seminggu. Media digital digunakan terutama pada kegiatan inti pembelajaran dan sesekali pada kegiatan penutup sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Penggunaan media tersebut tidak dilakukan pada setiap pertemuan, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Dea et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran meliputi *YouTube*, *Wordwall*, dan *Kahoot!*. *YouTube* dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi melalui video pembelajaran yang menampilkan unsur visual dan audio sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih

konkret. Sementara itu, *Wordwall* digunakan sebagai media permainan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. *Kahoot!* digunakan sebagai media kuis interaktif yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi ini sejalan dengan pendapat Syafei (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pemilihan media digital oleh guru didasarkan pada fungsi dan karakteristik masing-masing media. *YouTube* dipilih karena mampu menyajikan materi dalam bentuk audio-visual sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih jelas. *Wordwall* dan *Kahoot!* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga

sebagai alat untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Dalam penggunaannya, setiap media digital memiliki kelebihan dan kekurangan. Media *YouTube* memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara menarik melalui tampilan visual dan audio, namun penggunaannya bergantung pada koneksi internet yang stabil. Media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, tetapi memiliki keterbatasan fitur pada versi gratis. Sementara itu, *Kahoot!* mampu meningkatkan antusiasme siswa melalui kuis yang bersifat kompetitif, meskipun terkadang siswa lebih fokus pada skor permainan dibandingkan pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa sebelum menggunakan media digital dalam pembelajaran. Guru juga menyiapkan

perangkat yang diperlukan seperti laptop dan proyektor agar penggunaan media dapat berjalan dengan lancar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rivai dalam Uyun et al. (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam menyiapkan media sebelum pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, penggunaan media digital tetap disertai dengan interaksi aktif antara guru dan siswa. Guru memberikan penjelasan terkait materi yang ditampilkan melalui media serta mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memastikan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Siswa juga terlihat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti memperhatikan video pembelajaran serta mengikuti kuis interaktif yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, guru menilai penggunaan media digital dengan memperhatikan respon siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti *YouTube*, *Wordwall*, dan *Kahoot!* membantu siswa memahami materi karena informasi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui tampilan visual serta kegiatan interaktif. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya dapat membantu memperjelas materi dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar (Anggaraini et al., 2025).

Berdasarkan temuan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SDN 09 Kota Bengkulu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Media digital membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

D. Kesimpulan dan Saran

Pada Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu, dapat

disimpulkan bahwa guru telah memanfaatkan beberapa media digital dalam proses pembelajaran, yaitu *YouTube*, *Wordwall*, dan *Kahoot!*. Penggunaan media digital tersebut dilakukan sekitar satu sampai dua kali dalam seminggu sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan media digital dalam pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana yang tersedia sebelum menyiapkan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, media digital digunakan secara interaktif melalui penayangan video pembelajaran, permainan interaktif, serta kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa. Pada tahap evaluasi, guru menilai efektivitas penggunaan media digital dengan melihat keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dan berfokus pada penggunaan media digital oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penggunaan media digital pada mata pelajaran lain, melibatkan lebih banyak subjek penelitian, serta meneliti secara lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran. Cv Alfa Pustaka.

Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Widina Media Utama.

Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Deepublish.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, P., Agusdianita, N., & Amaliyah, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDN Gugus III Bengkulu Selatan. *caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 869-877.
<https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.3364>

Dea, C., Najura, Y., Alfurqani, N., Arawia, W., Sufriati, Ilmawaddah, I., Wulandari, Alifa, N. S., Irnanda, Berta, S. Y., Rahmita, N., Aniendya, D., Rahma, Pratama, A. J., Emisna, Ulya, M., Anastasya, A., Mawardah, I., Manik, C. B. D., Ermila, Izzagita, Affia, S., Sahara, P., Huwaidah, N., & Nabila, A. (2025). *Media*