



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PPKN DI SEKOLAH DASAR: *A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Tsanaa Alfiyyah^{1*}, Taofik²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta

*Email: atika.rahcma@mhs.unj.ac.id, taofik@unj.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4906>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn di sekolah dasar. Metodologi yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menelusuri artikel melalui Google Scholar dan database jurnal terakreditasi SINTA dalam rentang publikasi 2021-2026. Berdasarkan kriteria inklusi yang ditetapkan, diperoleh 8 artikel relevan yang dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media Smart Pancasila berbasis AI efektif meningkatkan pemahaman nilai Pancasila kelas V; (2) media PINTAR cukup efektif dengan efektivitas 69,14% untuk pemahaman konsep simbol Pancasila fase A; (3) media Genially efektif meningkatkan pemahaman PPKn kelas IV; (4) Wordwall berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep kelas IV; (5) aplikasi MESILA menunjukkan N-Gain 45,61% untuk materi simbol Pancasila kelas II; (6) media interaktif efektif meningkatkan pemahaman norma kelas V; (7) media interaktif berbasis Android layak dan efektif untuk pemahaman nilai Pancasila kelas IV; (8) e-modul interaktif Edultif menunjukkan efektivitas tertinggi dengan N-Gain 0,73 (kategori tinggi) untuk pemahaman nilai Pancasila sila kelima kelas IV. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif sangat layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn di SD, dengan e-modul Edultif menunjukkan efektivitas tertinggi (N-Gain 0,73) dan aplikasi MESILA menunjukkan efektivitas tertinggi kedua (N-Gain 45,61%). Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis delapan jenis media interaktif, fokus spesifik pada pemahaman konsep PPKn, identifikasi kesenjangan berdasarkan jenjang kelas (kelas VI tidak ditemukan), rekomendasi media berdasarkan karakteristik materi, serta analisis komparatif efektivitas berdasarkan skor N-Gain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, PPKn, Sekolah Dasar, Pemahaman Konsep, N-Gain, Tinjauan Literatur Sistematis.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki hakikat sebagai mata pelajaran pembentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945. Fungsi PPKn mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menelaah isu kebangsaan serta menumbuhkan kesadaran dan perilaku sesuai nilai Pancasila. Proses pembelajaran PPKn di SD idealnya merancang pembentukan karakter, kesadaran hukum, nasionalisme, serta pemahaman hak dan kewajiban warga negara sejak dini. Pembelajaran PPKn ideal tidak hanya berorientasi hafalan, tetapi menekankan internalisasi nilai Pancasila. Guru berperan sebagai fasilitator aktif menggunakan media variatif (visual, audio visual, digital) serta metode diskusi, bermain peran, dan simulasi. Siswa dapat berpikir kritis, bersikap demokratis, cinta tanah air, serta mengaplikasikan nilai Pancasila. Pembelajaran ideal juga mengintegrasikan teknologi, sumber belajar kontekstual berbasis kearifan lokal, serta lingkungan belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Pembelajaran PPKn di banyak SD masih jauh dari kondisi ideal. Fenomena permasalahan: guru mendominasi dengan ceramah dan hafalan monoton sehingga siswa pasif dan kurang antusias. Mansur dkk. (2024) mengungkapkan rendahnya hasil belajar disebabkan kurangnya media inovatif,



sehingga siswa kelas I banyak belum tuntas memahami materi Pancasila. Dampaknya sangat serius: (1) siswa kesulitan memahami konsep abstrak (hak, kewajiban, norma, keadilan, simbol Pancasila, nilai luhur) karena hanya verbal tanpa media konkret; (2) rendahnya pemahaman konsep berdampak pada ketidakmampuan mengaplikasikan nilai Pancasila (kurang toleransi, gotong royong, musyawarah); (3) tujuan PPKn membentuk warga negara berkarakter dan berkesadaran kebangsaan sulit tercapai. Hal ini diperkuat Hikmah dkk. (2024) bahwa pembelajaran monoton menyebabkan motivasi dan hasil belajar rendah, serta Swandari & Paksi (2025) bahwa minimnya media interaktif membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat aktif.

Model atau media pembelajaran inovatif diperlukan karena kemajuan teknologi menuntut inovasi metode dan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana agar pembelajaran efektif, efisien, dan menarik. Nento (2022) mengembangkan media interaktif PPKn model 4D dengan hasil sangat layak (skor 95%). Media juga menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret. Farhana (2024) mengembangkan Papan Pintar untuk hak dan kewajiban kelas III SD dengan hasil sangat layak (media 98,4%, materi 89,1%, bahasa 89,1%) dan peningkatan pemahaman dari pretest 68 menjadi posttest 86 (N-Gain 0,49). Sekarwangi (2022) mengembangkan multimedia interaktif PPKn kelas IV SD dengan uji signifikansi $<0,05$. Media interaktif menyajikan materi visual, audio, kinestetik sehingga siswa mudah memahami konsep abstrak. Hermalita (2023) meneliti perbedaan hasil belajar kelas III SD dengan post-test eksperimen 84,63 vs kontrol 75,74 (signifikansi 0,003). Nurfadilah (2023) melalui PTK kelas IV SD menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata 55,83% menjadi 83,89%. Putri, Taofik, & Soleh (2025) mengkaji Nearpod mampu mengembangkan HOTS dan memperkuat pemahaman konseptual nilai Pancasila. Keberhasilan implementasi media perlu mempertimbangkan perkembangan kognitif siswa: kelas rendah (I-III) berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media sederhana dan visual, sementara kelas tinggi (IV-VI) memasuki tahap operasional formal sehingga dapat diajak berpikir abstrak melalui media kompleks. Penerapan media interaktif seperti Nearpod, video animasi, MESILA, Powtoon, Articulate Storyline, Quizizz, Papan Pintar Pancasila, dan Wordwall menjadi alternatif solusi, dengan model TGT berbantuan Quizizz meningkatkan keterlibatan dan pemahaman (Hikmah dkk., 2024), serta Papan Pintar Pancasila efektif untuk kelas I SD (Mansur dkk., 2024).

Penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian oleh Putri, Taofik, & Soleh (2025) yang mengkaji Nearpod dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa SD pada pembelajaran PPKn. Hasilnya menunjukkan bahwa Nearpod mampu mengembangkan keterampilan berpikir siswa dari tingkat dasar hingga HOTS melalui fitur interaktifnya. Penelitian oleh Swandari & Paksi (2025) mengembangkan aplikasi MESILA untuk materi Simbol Pancasila. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi MESILA efektif meningkatkan hasil belajar dengan N-Gain kelas eksperimen sebesar 45,61%, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 25,50%. Penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Penelitian Putri dkk. (2025) masih berbentuk studi pustaka sehingga belum mengukur efektivitas Nearpod secara langsung pada siswa. Penelitian Swandari & Paksi (2025) hanya berfokus pada materi Simbol Pancasila untuk kelas II saja. Selain itu, kedua penelitian tersebut masih mengukur efektivitas berdasarkan hasil belajar secara umum, belum secara spesifik mengkaji peningkatan pemahaman konsep PPKn seperti bagaimana media interaktif membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila, simbol negara, hak dan kewajiban, serta materi abstrak lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan: (1) mengidentifikasi dan mensintesis berbagai jenis media pembelajaran interaktif PPKn di SD; (2) menganalisis efektivitas masing-masing media dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn; (3) mengidentifikasi kesenjangan penelitian berdasarkan jenjang kelas dan karakteristik materi; (4) memberikan rekomendasi media paling efektif untuk setiap karakteristik materi; (5) membandingkan tingkat efektivitas antar media berdasarkan data kuantitatif (N-Gain dan persentase ketuntasan). Penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran komprehensif tentang media interaktif paling efektif, memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media sesuai materi dan jenjang kelas, menjadi acuan peneliti selanjutnya terutama untuk kelas rendah, serta memberikan rekomendasi kebijakan bagi sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran PPKn berbasis teknologi yang inovatif dan kontekstual.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literatur sistematis atau Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan penelitian dalam topik tertentu secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi. Jenis ini dipilih untuk mensintesis bukti empiris tentang penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn di SD, serta mengidentifikasi kesenjangan penelitian, memetakan tren terkini, dan merumuskan rekomendasi tervalidasi. Penelitian dilaksanakan pada Maret 2026. Seluruh proses pencarian, pengumpulan, dan analisis data dilakukan secara daring melalui akses internet, dengan sumber utama Google Scholar dan jurnal terakreditasi nasional (SINTA).

Subjek kajian adalah artikel ilmiah relevan yang dipublikasikan tahun 2021-2026 dengan kriteria inklusi: (1) memuat kata kunci media interaktif, pemahaman konsep, PPKn, SD; (2) terakreditasi nasional atau ber-ISSN; (3) berbahasa Indonesia/Inggris; (4) artikel hasil penelitian asli (bukan opini, konseptual, tesis, disertasi, prosiding); (5) tersedia full text dan mudah diakses; (6) memuat data kuantitatif (validasi, N-Gain, atau peningkatan hasil belajar). Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 8 artikel untuk dianalisis.

Pengambilan data dilakukan melalui pencarian sistematis di Google Scholar dengan kata kunci: "Penerapan" "Media Pembelajaran Interaktif" "Meningkatkan" "Pemahaman Konsep" "PPKn" "Sekolah Dasar". Analisis menggunakan analisis isi (content analysis) deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah penelitian yaitu: (1) reduksi data dengan memilah informasi relevan tentang media interaktif dan pemahaman konsep PPKn; (2) penyajian data dalam narasi deskriptif dan tabel ringkasan (penulis, tahun, judul, media, jenjang kelas, temuan utama); (3) sintesis dengan membandingkan, mengontraskan, dan mengintegrasikan temuan antar artikel; (4) analisis komparatif data kuantitatif (N-Gain, validasi, kepraktisan, peningkatan hasil belajar); (5) penarikan kesimpulan induktif. Analisis dilakukan sistematis dan objektif untuk meminimalkan bias. Hasil akhir berupa gambaran komprehensif efektivitas media interaktif PPKn di SD, identifikasi kesenjangan berdasarkan jenjang kelas, rekomendasi media berdasarkan karakteristik materi, serta saran untuk penelitian dan praktik ke depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penyusunan hasil kajian dalam penelitian ini diawali dengan penelusuran artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn di sekolah dasar. Pencarian dilakukan melalui database Google Scholar dan SINTA pada bulan Maret hingga April 2026 dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan. Pada pencarian awal menggunakan kata kunci "Penerapan" ditemukan sekitar 699.000 artikel. Kemudian kata kunci dipersempit dengan menambahkan "Media Pembelajaran Interaktif" sehingga diperoleh sekitar 89.700 artikel. Selanjutnya ditambahkan kata kunci "Meningkatkan" yang menghasilkan sekitar 34.000 artikel. Setelah itu ditambahkan kata kunci "Pemahaman Konsep" sehingga tersisa sekitar 27.800 artikel. Kemudian ditambahkan kata kunci "PPKn" yang menyisakan sekitar 15.200 artikel. Terakhir, pencarian difokuskan dengan menambahkan kata kunci "Sekolah Dasar" sehingga menghasilkan sekitar 13.600 artikel.

Artikel-artikel yang terkumpul selanjutnya diseleksi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu terbit dalam kurun waktu 2021-2026, sesuai dengan fokus penelitian, memuat data kuantitatif, serta terindeks di jurnal nasional terakreditasi. Proses analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan identifikasi, pemilihan, pengambilan data, dan penggabungan hasil penelitian. Dari proses seleksi tersebut, diperoleh 8 artikel yang layak untuk dianalisis lebih mendalam. Tabel 1 di bawah ini menyajikan rincian dari kedelapan artikel yang ditinjau beserta tautan yang dapat diakses.



Tabel 1. Rekap Artikel yang Ditinjau

No	Judul Artikel	Penulis (Tahun)	Media	Kelas	Link/DOI
1	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Smart Pancasila Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jabungan	Ahmad Husaini (2026)	Smart Pancasila (AI-based)	Kelas V	https://repository.unissula.ac.id/45454/1/Magister%20Pendidikan%20Dasar_24502400010_fullpdf.pdf
2	Efektivitas Media Pancasila Interaktif (PINTAR) terhadap Pemahaman Konsep Simbol Pancasila pada Peserta Didik Fase A	Aghista Putri Amelia, Pupun Nuryani, Mubarak Somantri (2025)	PINTAR	Fase A (Kelas I-II)	https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/31856/16071
3	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam PPKn Kelas IV SDN 2 Puteran	Silvi Nurhalifah, Irfan Fajrul Falah (2024)	Genially	Kelas IV	https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17559
4	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV	Vesha Nuriefer Haliza, Dinie Anggraeni Dewi, Agus Mulyana (2024)	Wordwall	Kelas IV	https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14695
5	Pengembangan Aplikasi MESILA pada Materi Simbol Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasa	Adhinda Prajna Swandari, Hendrik Pandu Paksi (2025)	Aplikasi MESILA	Kelas II	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/69835/50981
6	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan	Siti Munawaroh, Rakhmawati	Kombinasi Media Digital (PPT, video,	Kelas V	https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php



	Pemahaman Norma dalam Kehidupan Sehari-hari pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V	Mulyani, Susilo Tri Widodo, Estherina Ratih Isnawang Wulan (2025)	kuis interaktif) dan Media Konkret (kartu norma, kantong norma)		/didaktik/article/view/9829/5846
7	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 4	Uhkti Luthfiah, Yuliana Prasetya Lista, Siti Nur Azizah, M. Ujang Fajri, Melinda Nurbaiti (2024)	Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	Kelas IV	https://www.researchgate.net/profile/Nur-Mutoharoh/publication/381742301_Pengembangan_Media_Interaktif_Berbasis_Media_Pembelajaran_Interaktif_pada_Materi_Nilai-Nilai_Pancasila_Kelas_4/links/667d57942aa57f3b82566c80/Pengembangan-Media-Interaktif-Berbasis-Media-Pembelajaran-Interaktif-pada-Materi-Nilai-Nilai-Pancasila-Kelas-4.pdf
8	Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Scratch dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Siswa SD	Laila Syamlatul Zanah, Titin Sunaryati (2025)	E-Modul Interaktif (Edultif)	Kelas IV	https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/33740/17552

Merujuk pada hasil analisis terhadap 8 artikel tersebut, maka pembahasannya dapat dijabarkan sebagai berikut:

(1) Media Smart Pancasila Berbasis Artificial Intelligence untuk Kelas V SD

Penelitian oleh Husaini (2026) mengembangkan media pembelajaran interaktif Smart Pancasila berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Jabungan. Penelitian ini merupakan disertasi pada Program Magister



Pendidikan Dasar Universitas Islam Sultan Agung. Media Smart Pancasila dirancang dengan mengintegrasikan teknologi AI yang memungkinkan adanya interaksi personal antara siswa dan media pembelajaran. Keunggulan media ini adalah kemampuannya memberikan umpan balik langsung dan personalisasi materi sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Smart Pancasila berbasis AI efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas V SD. Media ini dapat menjadi alternatif solusi inovatif dalam pembelajaran PPKn di era digital, terutama untuk materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

(2) Media Pancasila Interaktif (PINTAR) untuk Pemahaman Simbol Pancasila Fase A

Penelitian oleh Amelia, Nuryani, & Somantri (2025) menguji efektivitas media Pancasila Interaktif (PINTAR) terhadap pemahaman konsep simbol Pancasila pada peserta didik fase A (kelas I dan II) sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik fase A terhadap materi simbol Pancasila. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif pre-experiment dengan desain one group pre-test post-test design. Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak 22 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari penggunaan media PINTAR dengan menggunakan uji paired sample t-test sebesar $0,00 < 0,05$ (taraf signifikansi), artinya media PINTAR cukup efektif terhadap pemahaman konsep simbol Pancasila peserta didik fase A sekolah dasar. Besar keefektifan media PINTAR ini sebesar 69,14% dengan kriteria sedang.

(3) Media Genially untuk Meningkatkan Pemahaman PPKn Kelas IV SD

Penelitian oleh Nurhalifah & Falah (2024) mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam PPKn kelas IV SDN 2 Puteran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi PPKn karena pembelajaran masih bersifat konvensional. Genially merupakan platform digital yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur seperti animasi, kuis, dan presentasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Genially efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn. Media Genially mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami konsep-konsep PPKn yang abstrak.

(4) Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas IV

Penelitian oleh Haliza, Dewi, & Mulyana (2024) mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemahaman konsep yang mendalam dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bukan sekadar hafalan. Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai template permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda acak, dan lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa. Fitur-fitur interaktif dalam Wordwall membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman konsep mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila meningkat secara signifikan.

(5) Aplikasi MESILA untuk Meningkatkan Pemahaman Simbol Pancasila Kelas II SD

Penelitian oleh Paksi (2025) mengembangkan aplikasi MESILA (Media Simbol Pancasila) untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi Simbol Pancasila. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dan dilaksanakan di SDN Petemon X/358 Surabaya dengan subjek siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pengembangan aplikasi "Mesila" berjalan sistematis sesuai tahapan ADDIE; (2) aplikasi "Mesila" dinyatakan valid dengan persentase validasi materi dan media sebesar 83%; (3) aplikasi dinyatakan praktis dengan persentase kepraktisan 89,1% berdasarkan angket respons siswa; dan (4) aplikasi efektif meningkatkan hasil belajar dengan skor N-Gain kelas kontrol sebesar 25,50% dan kelas eksperimen sebesar 45,61%. Aplikasi MESILA dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar, terutama untuk materi Simbol Pancasila.



(6) Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Norma dalam Kehidupan Sehari-hari pada Siswa Kelas V SD

Penelitian oleh Munawaroh, Mulyani, Widodo, & Wulan (2025) membahas penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman norma dalam kehidupan sehari-hari pada siswa sekolah dasar kelas V. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemahaman norma sejak dini karena norma merupakan aturan atau pedoman perilaku yang berlaku dalam masyarakat. Materi norma dalam PPKn mencakup norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyajikan materi norma secara visual dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami perbedaan jenis-jenis norma dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang norma dalam kehidupan sehari-hari, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode konvensional.

(7) Pengembangan Media Interaktif pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 4

Penelitian oleh Luthfiah, Lista, Azizah, Fajri, & Nurbaiti (2024) mengembangkan media interaktif berbasis media pembelajaran interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila kelas 4. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PPKn yang menyebabkan siswa sulit memahami nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan layak dan efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Media interaktif dirancang dengan tampilan menarik, fitur-fitur interaktif, dan kuis-kuis yang menguji pemahaman siswa secara bertahap.

(8) E-Modul Interaktif (Edultif) untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Sila Kelima pada Siswa Kelas IV SD

Penelitian oleh Laila & Sunaryati (2025) mengembangkan e-modul interaktif yang diberi nama Edultif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila, khususnya sila kelima, pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, terutama sila kelima yang berkaitan dengan keadilan sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif Edultif dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan persentase rata-rata 82,9% (kategori sangat layak). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa e-modul Edultif praktis digunakan dengan persentase respons siswa sebesar 94,2% (kategori sangat praktis). Uji efektivitas menunjukkan bahwa e-modul Edultif efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima pada siswa kelas IV SD, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi). Dengan demikian, e-modul Edultif sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Hasil sintesa dari pembahasan 8 artikel yang sudah di paparkan sebelumnya menunjukkan bahwa, seluruh media interaktif yang dikaji terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep PPKn siswa SD dengan tingkat efektivitas yang bervariasi. E-Modul Edultif menjadi media paling efektif dengan N-Gain 0,73 (kategori tinggi) untuk materi nilai Pancasila sila kelima kelas IV, disusul aplikasi MESILA dengan N-Gain 45,61% untuk materi simbol Pancasila kelas II. Keberhasilan implementasi media sangat ditentukan oleh kesesuaian jenis media dengan karakteristik materi, misalnya media visual cocok untuk materi nilai abstrak, sedangkan media permainan cocok untuk materi yang membutuhkan pengulangan latihan. Penelitian ini juga menemukan bahwa pengembangan media interaktif PPKn masih terfokus pada kelas IV (50%) dan kelas V (25%), sementara kelas VI belum ditemukan artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Selain itu, sebagian besar penelitian masih melaporkan hasil secara deskriptif tanpa data kuantitatif seperti N-Gain, sehingga menyulitkan perbandingan efektivitas antar media. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn siswa SD, dengan media yang memiliki efektivitas tertinggi seperti E-Modul Edultif dan aplikasi MESILA dapat menjadi rujukan utama bagi guru.



4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari 8 artikel yang direview, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn di sekolah dasar, dengan masing-masing media memiliki keunggulan sesuai karakteristik materi dan jenjang kelas. E-Modul Edultif menunjukkan efektivitas tertinggi berdasarkan N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi) untuk materi nilai-nilai Pancasila sila kelima di kelas IV, diikuti oleh Aplikasi MESILA dengan N-Gain 45,61% untuk materi simbol Pancasila di kelas II, serta Media PINTAR dengan efektivitas 69,14% (kriteria sedang) untuk pemahaman konsep simbol Pancasila pada fase A.

Penelitian ini juga mengidentifikasi kesenjangan pada jenjang kelas VI yang belum ditemukan artikel memenuhi kriteria inklusi, sehingga perlu menjadi perhatian peneliti selanjutnya. Bagi guru, disarankan memilih media sesuai karakteristik materi dan jenjang kelas, misalnya E-Modul Edultif atau Genially untuk materi nilai abstrak, MESILA atau PINTAR untuk simbol Pancasila, Wordwall untuk materi yang butuh pengulangan latihan, serta media interaktif kombinasi untuk materi norma. Bagi kepala sekolah, disarankan mendukung implementasi media interaktif melalui penyediaan fasilitas teknologi dan pelatihan guru. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media interaktif PPKn khusus untuk kelas VI yang masih menjadi celah penelitian, serta selalu mencantumkan data kuantitatif seperti N-Gain agar efektivitas antar media dapat dibandingkan lebih akurat.

Implikasi penelitian ini secara teoretis memperkaya pengetahuan ilmiah tentang media pembelajaran PPKn melalui sintesis bukti empiris dari 8 artikel terbaru serta mengidentifikasi kesenjangan penelitian pada jenjang kelas VI, sementara secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam memilih media yang tepat sesuai materi dan jenjang kelas serta memberikan rekomendasi kebijakan bagi sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran PPKn berbasis teknologi yang inovatif dan kontekstual.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, A. P., Nuryani, P., & Somantri, M. (2025). Efektivitas media Pancasila interaktif (PINTAR) terhadap pemahaman konsep simbol Pancasila pada peserta didik fase A. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 250-257.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/31856/16071>
- Farhana. (2024). Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan pemahaman konsep hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn kelas III SD. (Skripsi, Universitas Pelita Bangsa).
<https://repository.pelitabangsa.ac.id/eprint/6902/>
- Hermalita, Y. (2023). Perbedaan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar pada materi PPKn yang menggunakan multimedia interaktif dengan media pembelajaran konvensional. (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hikmah, N., Mutmainnah, & Rahman, S. A. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media interaktif Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV SD Inpres Mariso 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 312-321.
- Husaini, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif Smart Pancasila berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Jabungan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
<https://repository.unissula.ac.id/45454/>
- Laila, L. S. Z., & Sunaryati, T. (2025). Pengembangan e-modul interaktif (Edultif) untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 285-295.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/33740/17552>
- Luthfiah, U., Lista, Y. P., Azizah, S. N., Fajri, M. U., & Nurbaiti, M. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis media pembelajaran interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila kelas 4.



- ResearchGate. <https://www.researchgate.net/profile/Nur-Mutoharoh/publication/381742301>
- Mansur, A., Pasirah, E., & Nadya, E. D. (2024). Peningkatan semangat belajar pendidikan Pancasila menggunakan media Papan Pintar Pancasila pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 3(2), 176-187.
- Munawaroh, S., Mulyani, R., Widodo, S. T., & Wulan, E. R. I. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman norma dalam kehidupan sehari-hari pada siswa sekolah dasar kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 483-496. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/9829/5846>
- Nento, F. (2022). Desain pengembangan media pembelajaran interaktif pada muatan pembelajaran PPKn di SD Negeri No. 80 Kota Tengah. (Skripsi, Universitas Negeri Gorontalo). <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/151418030/>
- Nurfadilah, L. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKn di Kelas IV SD Negeri 050 Malintang Julu. (Skripsi, UIN Syahada Padangsidempuan).
- Nurhalifah, S., & Falah, I. F. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam PPKn kelas IV SDN 2 Puteran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 655-664. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17559>
- Puspitasari, A., & Sukartono. (2025). Application of Wordwall media in PPKn learning for grade IV elementary school students. *LIKHITAPRADNYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 54(1), 45-56.
- Putri, N. A., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Studi pustaka: Peningkatan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar pada pembelajaran PPKn melalui media multimedia interaktif berbasis Nearpod. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 360-371.
- Sekarwangi, T. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep PKn siswa kelas IV SD. (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Swandari, A., & Paksi, H. P. (2025). Pengembangan aplikasi MESILA pada materi simbol Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 78-92. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgdsd/article/download/69835/50981>