

**INOVASI PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER SISWA DI ERA DIGITAL**

Sri Nurhayati¹, Husni Mubarok²

^{1,2}UIN Sunan Kudus

Email: srinur@ms.iainkudus.ac.id¹, husnimubarok@iainkudus.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berbasis teknologi digital. Fokus utama adalah bagaimana media digital interaktif, seperti video animasi, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila serta membentuk karakter kebangsaan. Metode penelitian menggunakan metode kajian literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal ilmiah, serta dokumen relevan lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn dengan integrasi teknologi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta penanaman nilai-nilai karakter.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Teknologi Digital, Karakter.

***Abstract:** This research aims to examine the learning innovation of Pancasila Education and Citizenship (PPKn) based on digital technology. The main focus is on how interactive digital media, such as animated videos, educational applications, and online learning platforms, are able to improve students' understanding of Pancasila values and shape national character. The research method uses the literature review method by collecting and analyzing information from various written sources, such as books, scientific journals, and other relevant documents. The results of the study show that Civics learning with technology integration is able to increase engagement, learning motivation, and the cultivation of character values.*

Keywords: Learning Innovation, Civic Education, Digital Technology, Character.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran terencana yang dirancang untuk mengembangkan potensi individu secara maksimal dan menyeluruh. Proses ini diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat digunakan dalam kehidupan di masa depan yang lebih baik. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, melainkan juga nilai moral, etika, dan karakter yang akan membentuknya menjadi individu yang berkompeten. Paradigma klasik sering menganggap pendidikan mampu menjalankan tiga fungsi utama secara bersamaan (Sabil, et

al., 2024). Pertama, pendidikan berfungsi mempersiapkan generasi muda untuk mengembangkan peran di masa depan. Kedua, pendidikan sebagai tempat menimba pengetahuan sesuai peran yang diharapkan dari masing-masing individu. Ketiga, Pendidikan juga memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan nilai-nilai dengan tujuan memelihara keutuhan dan keatuan masyarakat. Ketiga hal ini dianggap prasyarat yang krusial bagi kelangsungan hidup masyarakat dan perkembangan peradaban.

Pendidikan sangat penting untuk menyiapkan peserta didik yang berkarakter dan memiliki kecerdasan intelektual. Pendidikan akan menjadi sarana utama untuk mewujudkan peserta didik yang berkualitas (Handayani dkk, 2022). Pendidikan dipandang sebagai kunci dalam membangun kualitas suatu negara, karena melalui pendidikan mutu sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Namun, di era modern saat ini, dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa terlibat dalam perilaku menyimpang, seperti merokok, tawuran, membawa senjata tajam, menyebarkan konten yang tidak pantas di media sosial, hingga penyalahgunaan narkoba. Fenomena ini mencerminkan bahwa Indonesia masih menghadapi persoalan serius terkait pembentukan karakter dan etika. Salah satu faktor utama dari permasalahan ini adalah menurunnya kualitas karakter peserta didik. (Henita, *et al.*, 2022)

Solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi realita sosial yang terjadi pada dunia pendidikan yaitu menguatkan penanaman karakter dalam diri siswa. Penanaman karakter dapat dilakukan melalui penerapan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air, demokratis, dan bertanggung jawab. Melalui PPKn peserta didik akan diajarkan mengenai pentingnya pendidikan karakter melalui bela negara, cinta tanah air, serta pengabdian kepada bangsa dan negara melalui Pancasila. Pendidikan kewarganegaraan yang efektif akan membentuk individu yang memiliki pemahaman mendalam terhadap berbagai konsep, nilai, moralitas, dan norma-norma kehidupan yang berlaku di masyarakat (Elindasari dkk, 2024).

Mata Pelajaran PPKn memiliki peran strategis dalam membangun karakter dan keterampilan kewarganegaraan siswa, yang merupakan fondasi terciptanya masyarakat yang baik dan negara yang kuat. Pembelajaran PPKn di dalamnya terdapat penanaman nilai-nilai moral, etika, dan karakter kebangsaan sejak dini. PPKn menuntut peserta didik menunjukkan

sikap yang baik, kreatif, dan bertanggung jawab. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran PPKn belum tercapai seperti yang diharapkan. Dukungan dari pihak lain masih sangat dibutuhkan guna mendukung implementasi dari nilai-nilai Pancasila. Salah satu penyebab belum tercapainya tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah sebagian besar pendidik masih belum mengadopsi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Secara umum, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat ada pendidik. Beberapa pembelajaran masih menggunakan metode tradisional seperti papan tulis. Guru masih mengandalkan buku sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Elindasari dkk, 2024).

Pembelajaran PPKn yang berlangsung secara konvensional hanya menggunakan metode ceramah dan buku sering kali dianggap kurang menarik dan kurang kontekstual. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan pembelajaran di kelas terasa membosankan (Shefira dkk, 2024). Akibatnya, siswa kehilangan antusiasmenya saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hilangnya antusias siswa menyebabkan apa yang telah disampaikan oleh para pendidik tidak akan didengar dan dilaksanakan oleh mereka. Hal itulah salah satu yang menyebabkan rendahnya karakter siswa akibat kurangnya minat dan motivasi untuk belajar. Proses pembelajaran harus dilakukan evaluasi agar terasa menyenangkan. Pembelajaran dapat terlaksana lebih efektif jika pendidik mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan menggunakan inovasi pembelajaran yang modern.

Perkembangan zaman menuntut pembaharuan terhadap dunia pendidikan hal ini harus diiringi dengan peningkatan mutu pembelajaran salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dan informasi yang banyak memberikan dampak perubahan. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang pesat, terdapat peluang besar untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Generasi muda saat ini terbiasa dengan teknologi digital sejak kecil, sehingga pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi akan lebih sesuai dengan gaya belajar mereka (Shefira dkk, 2024). Indonesia yang tergolong sebagai negara berkembang harus mau menerima tantangan dalam mempersiapkan pendidik yang profesional bukan hanya berfokus pada cara mengajar tetapi juga penguasaan teknologi dan informasi. Berbagai

program pendidikan baik dari pemerintah pusat, kementerian, maupun institusi harus diintegrasikan dengan teknologi dan informasi. Dengan demikian, insan pendidikan akan memiliki rasa peduli, memahami, dan menguasai perkembangan teknologi dan informasi (Fitriana, 2021).

Inovasi pembelajaran PPKn berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk menanamkan karakter siswa dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Pembelajaran interaktif adalah alat atau media yang digunakan untuk mengajar ikut mendorong siswa untuk aktif belajar. Media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri untuk para siswa sekaligus membantu guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menarik. Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat menemukan alternatif informasi selain dari buku, meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis (Elindasari dkk, 2024).

Penggunaan teknologi dan informasi dalam pembelajaran PPKn juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya akses terhadap teknologi serta infrastruktur pendukung, terutama di wilayah dengan sumber daya yang minim. Warschauer dan Matuchniak (2021) menyatakan bahwa keterbatasan ini dapat menghambat efektivitas penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar secara optimal. Penelitian oleh Koehler dan rekan-rekannya (2020) menunjukkan bahwa tidak semua pendidik memiliki kompetensi dan kesiapan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, pengembangan materi digital yang berkualitas dan sejalan dengan kurikulum PKN juga menjadi tantangan tersendiri. Ally (2022) mengungkapkan bahwa pembuatan konten digital membutuhkan keahlian dan sumber daya khusus, yang tidak selalu tersedia di semua sekolah atau lembaga pendidikan.

Menanggapi tantangan perkembangan zaman, pemerintah Indonesia menuntut penggunaan teknologi dan informasi. Pemerintah mengadakan literasi digital Dimana pemerintah mengupayakan fasilitator dalam lingkungan sekolah, salah satunya yaitu terhadap guru. Selain guru, pelatihan juga ditekankan pada keteladanan yang diberikan oleh kepala sekolah dan tenaga kependidikan terkait dengan penerapan literasi digital di lingkungan sekolah. Pelatihan-pelatihan literasi digital terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah, guru diberikan pelatihan

tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, serta peserta didik didorong untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara cerdas dan bijaksana (Kemendikbud, 2017).

Inovasi pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan teknologi di era digital merupakan hal yang penting guna meningkatkan mutu pendidikan serta membekali siswa agar menjadi warga negara yang aktif, berpikir kritis, dan bertanggung jawab. Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat dan tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi inovasi dalam pembelajaran PPKn melalui pemanfaatan teknologi digital demi meningkatkan pemahaman siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa wawasan dan rekomendasi bagi pemerintah, institusi pendidikan, guru, dan pihak-pihak terkait lainnya dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran PPKn berbasis teknologi secara lebih efektif.

TINIAUAN PUSTAKA

Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan pembelajaran (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Oleh karena itu, tujuan pendidikan adalah menciptakan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses menciptakan kondisi yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti apa-apa jika tidak menghasilkan kegiatan belajar bagi siswanya. Kegiatan pembelajaran hanya akan berhasil jika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan pendidikan adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang memperhatikan perkembangan mental dan fisiknya melalui interaksi dengan guru, lingkungannya, dan sumber belajar lainnya untuk mencapai kompetensi dasar (BSNP, 2006). Hasil belajar tersebut dapat dicapai dengan menggunakan berbagai strategi pengajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Pengalaman belajar ini juga menyoroti pelajaran hidup yang harus dipelajari siswa.

Teknologi dan Informasi

Teknologi informasi merujuk pada penggunaan berbagai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk menyimpan, mengelola, memproses, dan menyebarluaskan informasi. Teknologi ini mencakup komputer, jaringan, internet, perangkat mobile, dan berbagai sistem komunikasi digital yang mendukung aktivitas individu maupun organisasi

dalam mengelola data dan pengetahuan (Laudon & Laudon, 2020). Dalam konteks pendidikan, teknologi informasi berperan penting dalam mempercepat akses terhadap pengetahuan, meningkatkan interaktivitas proses belajar mengajar, serta menyediakan berbagai sumber belajar yang lebih beragam dan fleksibel. Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman terhadap materi ajar melalui pendekatan yang lebih visual, kontekstual, dan kolaboratif.

Selain itu, teknologi informasi memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis digital yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, seperti e-learning, pembelajaran berbasis web, dan kelas virtual. Hal ini menjadi relevan terutama dalam era digital dan globalisasi saat ini, di mana literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting bagi peserta didik (UNESCO, 2018). Namun demikian, pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan juga memerlukan kesiapan infrastruktur, kemampuan teknis guru dan siswa, serta adanya kurikulum yang mendukung integrasi teknologi secara efektif.

Pendidikan Karakter di Era Digital

Bagi suatu bangsa, pendidikan karakter merupakan komponen krusial yang tidak bisa dijelaskan dalam rangka pembentukan identitas bangsa. Karakter generasi muda sangat mempengaruhi masa depan bangsa. Peran di dunia pendidikan sangat penting untuk mengidentifikasi dan mengembangkan karakter positif (Lathifah, *et al.*, 2024). Di era digital ini, kita dapat dengan mudah menggunakan dan memanfaatkan teknologi, memperoleh informasi, dan berkomunikasi tanpa membuang waktu dan uang. Segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi sangat mudah ditemukan sekaligus juga mempengaruhi pendidikan secara global. Karakter yang baik juga akan diikuti penggunaan teknologi secara bijak, sehingga akan meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Di tengah perkembangan era digital saat ini, pendidikan karakter menjadi elemen krusial yang harus ditanamkan dan dimiliki oleh setiap peserta didik. Pendidikan karakter berperan sebagai salah satu strategi penting untuk menghadapi tantangan era digital secara bijak. Pemahaman mengenai urgensi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, serta kontribusinya dalam meningkatkan mutu pendidikan, diharapkan dapat mendorong lembaga pendidikan untuk lebih aktif dan terstruktur dalam mengimplementasikan pendidikan karakter kepada siswa. Untuk merealisasikan hal tersebut, diperlukan sinergi dari berbagai pihak. Kolaborasi antara pihak sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat menjadi kunci agar

upaya pendidikan karakter dapat dilakukan secara menyeluruh dan berdampak signifikan. Langkah ini akan mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan hasil pendidikan secara keseluruhan, sehingga mampu membentuk generasi unggul yang siap menghadapi dinamika zaman digital, baik kini maupun di masa mendatang

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kajian literatur (*literature review*), yaitu suatu pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal ilmiah, serta dokumen relevan lainnya (Anisa, *et al.*, 2024). Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai topik atau permasalahan yang dikaji, tanpa harus melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai jurnal serta artikel ilmiah dengan topik filsafat pendidikan, pendidikan karakter, dan etika di sekolah dasar. Kajian literatur dilakukan melalui penelurusan berbagai database pendidikan seperti google scholar dan jurnal nasional terakreditasi. Referensi yang digunakan mencakup penelitian yang membahas inovasi pembelajaran PPKn berbasis teknologi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi tren, temuan utama, dan implikasi yang relevan dalam konteks Pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu dengan pembahasan inovasi pembelajaran PPKn. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2021) menunjukkan hasil bahwa penguasaan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam mengembangkan dunia pendidikan. Dengan adanya bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dan informasi, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mencerna materi yang disampaikan oleh para pendidik. Bahan ajar berbasis teknologi, seperti video, bahan ajar interaktif, e-learning, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran PPKn harus tetap merujuk pada peraturan Kementerian Dalam Negeri agar tidak melebihi standar guru yang ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Shefira *et al.* (2024) mengatakan bahwa inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dengan memanfaatkan teknologi di era digital merupakan sebuah keharusan untuk meningkatkan pemahaman siswa serta

menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Penggunaan berbagai sarana seperti multimedia interaktif, simulasi digital, pembelajaran daring, dan media sosial dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Meski demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran PKN tetap menghadapi sejumlah tantangan, antara lain keterbatasan akses terhadap teknologi, kurangnya kesiapan guru, serta kebutuhan akan konten digital yang sesuai dan berkualitas. Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, diperlukan kolaborasi yang solid antara pemerintah, institusi pendidikan, para guru, dan pemangku kepentingan lainnya guna menyediakan infrastruktur, pelatihan, dan sumber daya yang memadai. Dengan penerapan inovasi yang tepat serta dukungan yang memadai, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKN berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan serta membentuk peserta didik yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab di tengah dinamika era digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani *et al.* (2022) menunjukkan hasil bahwa alam mendukung proses pembelajaran di era digital saat ini, dibutuhkan kreativitas, pengetahuan, dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI). Media ini perlu dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dalam hal ini khususnya pada mata pelajaran IPS dan PPKn. Penggunaan media berbasis TI terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, kreativitas, keterlibatan, serta hasil belajar siswa, karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di era digital, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar kualitas pembelajaran di kelas semakin meningkat. Media berbasis TI yang dapat digunakan meliputi perangkat komputer, ponsel pintar (android), CD-ROM atau flash disk, serta akses internet. Selain itu, terdapat berbagai aplikasi pendukung seperti Powtoon, Canva, dan Lectora Inspire yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Sejumlah penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media berbasis TI memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah wawasan bagi para guru dalam merancang pembelajaran IPS dan PPKn berbasis teknologi secara lebih efektif di masa mendatang.

Penelitian yang dilakukan oleh Elindasari *et al.* (2024) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi ini menyajikan materi mengenai berbagai model pembelajaran PPKn untuk tingkat sekolah dasar dan telah melewati tahap validasi oleh para

ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Kelayakan media tersebut dievaluasi melalui penilaian yang diberikan oleh kedua validator tersebut. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kualitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi ini dapat diukur melalui hasil validasi dari para ahli materi dan media. Berdasarkan penilaian tersebut, media ini memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Ke depannya, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Lathifah *et al.* (2024) mengatakan bahwa Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam membentuk karakter serta sikap multikultural peserta didik. Meskipun tujuan pembelajaran PKn belum sepenuhnya tercapai, penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk menanamkan nilai-nilai toleransi secara lebih kontekstual dan interaktif. Pemanfaatan aplikasi pendidikan dan media sosial yang bersifat edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis serta mendorong terbentuknya sikap multikultural pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP Negeri 35 Medan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKn telah memberikan dampak positif dalam menanamkan sikap toleransi. Media seperti presentasi PowerPoint, gambar, dan video digunakan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi, sementara keteladanan guru turut memengaruhi perilaku siswa secara positif. Meskipun demikian, proses pembelajaran masih menghadapi hambatan, seperti keterbatasan fasilitas dan tantangan dalam menjaga konsentrasi siswa. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat dilihat betapa pentingnya inovasi pembelajaran pada era digital sekarang ini. Inovasi pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam pendidikan di era digital, khususnya dalam beberapa tahun terakhir. Inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan yang semakin maju menjadi pilar penting dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun pengertian inovasi pembelajaran menurut Michael Horn (2021) menyatakan bahwa Inovasi dalam pembelajaran mencakup penerapan model blended learning, yaitu gabungan antara metode pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Pendekatan ini dianggap mampu memberikan fleksibilitas yang

lebih besar serta memungkinkan penyesuaian pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.

Pendapat lain mengenai inovasi pembelajaran dikemukakan oleh Salman Khan (2020) mengatakan bahwa inovasi dalam pembelajaran mencakup pemanfaatan platform pembelajaran daring yang bersifat adaptif sebagai solusi atas permasalahan aksesibilitas dan kesenjangan mutu pendidikan. Melalui inovasi ini, proses belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Sugata Mitra (2020) berpendapat bahwa inovasi dalam pembelajaran seharusnya mendorong siswa agar mampu belajar secara mandiri sekaligus bekerja sama dengan orang lain. Pemanfaatan teknologi ditujukan untuk menciptakan suasana belajar yang menantang dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka dapat mengasah kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli, disimpulkan bahwa penggunaan teknologi harus terlibat dalam pembelajaran agar tercipta suasana yang lebih adaptif, interaktif, dan kontekstual. Pendekatan ini mencakup penggunaan platform digital, analitik pembelajaran, dan model pembelajaran campuran, dimana bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Para ahli sepakat bahwa inovasi pembelajaran harus fokus pada kebutuhan individual siswa dan melibatkan semua pemangku kepentingan pendidikan.

Kegiatan pembelajaran memerlukan adanya alat bantu yang dapat mendukung proses belajar agar lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Merancang pembelajaran secara menarik akan lebih diminati oleh peserta didik, apalagi di era saat ini ketika teknologi telah berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan oleh berbagai lapisan masyarakat. Desain dapat diartikan sebagai kerangka kerja atau prosedur yang digunakan dalam pengembangan suatu produk. Kita dapat menciptakan sebuah produk atau aplikasi dengan mengikuti tahapan-tahapan tertentu dalam proses perancangannya

Pembelajaran dapat dikatakan berlangsung efektif apabila terjadi perubahan pada diri siswa, dari yang semula tidak mengetahui menjadi memahami. Tujuan utama dari proses ini adalah membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal, melalui keterlibatan langsung yang memberikan makna bagi dirinya sendiri. Secara lebih luas, pembelajaran merupakan proses interaksi timbal balik antara berbagai unsur dan subjek dalam kelas, yang berperan sebagai pengendali dan pengarah utama jalannya pembelajaran (Handayani, *et al.*, 2022).

Dalam proses ini, guru dan siswa berperan sebagai aktor utama untuk mencapai tujuan yang telah dirancang. Pembelajaran bukan sekadar proses menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan merupakan proses yang terus-menerus dan berkelanjutan, yang bertujuan mengubah pola pikir, memperluas wawasan, serta membentuk karakter peserta didik agar menjadi individu yang membanggakan bangsa.

Pada dasarnya, seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, khususnya dalam hal kemajuan teknologi informasi. Hal itu bertujuan agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik dan nyaman. Fitriana (2021) menyatakan bahwa pendidik idealnya mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengakses berbagai informasi yang dapat menunjang peningkatan kualitas proses pembelajaran. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah penyusunan bahan ajar berbasis digital. Penyajian materi melalui teknologi informasi dinilai mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif, karena penyampaian materi disertai ilustrasi yang akurat, sesuai fakta dan konsep, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya bahan ajar berbasis teknologi informasi, peserta didik tidak lagi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara verbal oleh guru.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PPKn dapat memberikan berbagai inovasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Beberapa inovasi pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan, seperti multimedia interaktif, simulasi digital, pembelajaran online, dan media sosial. Multimedia interaktif merupakan salah satu inovasi teknologi yang sangat efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Media ini menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dapat diakses secara interaktif oleh siswa, sehingga mampu merangsang berbagai indera sekaligus dan memudahkan pemahaman konsep-konsep PPKn yang seringkali bersifat abstrak.

Menurut Susilowati dan Rahmawati (2019), multimedia interaktif membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan komunikatif. Melalui multimedia interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri dengan mengeksplorasi materi secara berulang sesuai kecepatan belajar masing-masing. Selain

itu, media ini memungkinkan pengintegrasian berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kolaboratif. Pemanfaatan multimedia interaktif juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi PPKn yang kompleks seperti nilai-nilai kebangsaan, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip demokrasi, sehingga siswa dapat memahami dengan lebih jelas dan konkret. Dengan demikian, multimedia interaktif menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di era digital.

Simulasi digital merupakan salah satu teknologi pembelajaran yang semakin banyak digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Simulasi digital memungkinkan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan situasi nyata secara virtual, sehingga konsep-konsep abstrak dalam PPKn menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui simulasi digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan melakukan peran sebagai anggota pemerintahan, mengikuti proses pengambilan keputusan, atau memahami mekanisme hak dan kewajiban warga negara dalam konteks demokrasi. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan, sistem pemerintahan, serta proses demokrasi yang kompleks.

Menurut Susanto dan Rahman (2020), penggunaan simulasi digital dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena mereka dapat belajar secara langsung dan interaktif. Selain itu, simulasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dan melihat konsekuensi dari keputusan yang mereka buat tanpa risiko nyata, sehingga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan simulasi digital dalam pembelajaran PPKn juga memungkinkan guru untuk mengadaptasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan situasi kelas, menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan efektif di era digital.

Menurut Nugroho dan Lestari (2021), pembelajaran online yang didukung media sosial dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Selain itu, media sosial memungkinkan pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan kolaboratif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Pembelajaran online telah menjadi salah satu metode utama dalam pendidikan, terutama sejak perkembangan teknologi digital semakin pesat. Dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pembelajaran online memungkinkan penyampaian

materi yang lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja oleh siswa. Melalui platform pembelajaran daring, guru dapat menyajikan materi PPKn secara interaktif, termasuk diskusi kelompok, kuis, dan presentasi yang mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan.

Media sosial juga berperan penting dalam mendukung pembelajaran PPKn. Media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa. Media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, memungkinkan siswa berbagi informasi, berdiskusi, dan mengakses sumber belajar tambahan yang relevan dengan materi PPKn. Penggunaan media sosial juga mendukung pembelajaran kontekstual, di mana siswa dapat melihat dan memahami isu-isu sosial dan politik secara langsung dari lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan beberapa pemanfaatan inovasi teknologi digital yang telah diuraikan, maka pembelajaran PPKn dapat lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena peserta didik dapat melihat berbagai media dan sumber belajar secara langsung. Dengan demikian, pemahaman terkait dengan pembelajaran akan berjalan lebih maksimal. Harapannya, para pendidik juga dapat membentuk karakter siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi.

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, di antaranya, meningkatkan minat dan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran kontekstual, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, mempersiapkan keterampilan, serta meningkatkan pemahaman konsep (Shefira *et al.*, 2024). Dapat dilihat bahwasannya inovasi pembelajaran dengan menggunakan digital dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi aktif dan kolaboratif sehingga pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak membosankan. Inovasi pembelajaran menjadi digital juga dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual karena peserta didik dapat melihat berbagai media dan sumber belajar secara langsung bisa melalui gawai, laptop dan sejenisnya. Oleh karena itu, pemahaman terkait dengan pembelajaran pendidikan dapat berjalan dengan maksimal.

Selain memiliki banyak manfaat, penerapan teknologi digital terhadap pembelajaran juga dihadapkan dengan beberapa tantangan, di antaranya, akses teknologi yang terbatas, persiapan guru yang belum matang, pengembangan konten digital, serta keamanan dan privasi data

(Shefira *et al.*, 2024). Pendidik dan peserta didik harus lebih bijaksana dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Demi mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan kerja sama dari berbagai pihak, seperti pemerintah, sekolah, guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya. Pemerintah perlu menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai di seluruh daerah, sekaligus memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru guna meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan teknologi dengan proses pembelajaran.

Sekolah dan institusi pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung implementasi inovasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PPKn, dukungan tersebut mencakup penyediaan sarana teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet, dan peralatan pendukung lainnya. Selain itu, pihak sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan serta memberikan pendampingan kepada para guru guna meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi secara optimal ke dalam pembelajaran PPKn. Tantangan lain yang perlu dihadapi adalah pembuatan konten digital yang sesuai dengan kurikulum dan memiliki kualitas yang tinggi. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan kerja sama antara pendidik, pakar konten, dan ahli teknologi pendidikan dalam merancang konten digital yang menarik, interaktif, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PPKn.

Dengan demikian, penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan efisiensi proses belajar dan mendukung tercapainya hasil yang optimal. Pentingnya pembaruan dalam metode pembelajaran ini juga bertujuan untuk membekali siswa agar menjadi warga negara yang aktif, berpikir kritis, dan bertanggung jawab di era digital. Selain itu, hal ini turut mendorong peningkatan pengetahuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, sehingga keterampilan mereka di bidang teknologi tidak tertinggal dibandingkan dengan peserta didik di negara lain.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam inovasi pembelajaran PPKn di era digital menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan pemahaman siswa serta menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemajuan zaman. Penggunaan berbagai media seperti multimedia interaktif, simulasi digital, pembelajaran daring, dan media sosial dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Meski demikian,

implementasi teknologi dalam pembelajaran PPKn tidak lepas dari tantangan, antara lain keterbatasan akses terhadap teknologi, kesiapan tenaga pendidik, serta pengembangan materi digital yang berkualitas. Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, diperlukan sinergi antara pemerintah, institusi pendidikan, guru, dan pihak terkait lainnya dalam menyediakan infrastruktur, pelatihan, serta sumber daya yang mencukupi. Dengan inovasi yang tepat dan dukungan yang menyeluruh, integrasi teknologi dalam pembelajaran PPKn dapat menjadi solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan membentuk siswa sebagai warga negara yang aktif, berpikir kritis, serta bertanggung jawab di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. (2022). Designing and developing pedagogical resources for mobile learning. IGI Global.
- Anisa, T., Oktaviani, S., & Novitasari, D. (2024). Peran Filsafat Pendidikan Terhadap Pengembangan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Educandumedia: Jurnal Ilmu pendidikan dan kependidikan*, 3(3), 39-53.
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., & Wibowo, S. E. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60-68.
- Fitriana, A. (2021, May). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dan Informasi dalam Proses Pembelajaran PPKN. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 35-47).
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis teknologi informasi di tingkat sekolah dasar serta penggunaan media teknologi informasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767-781.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. (2017). Gerakan literasi nasional. Jakarta: Tim GLN kemendikbud.
- Koehler, M. J., Mishra, P., Bouck, E. C., Kafyalek, A., Kinzer, C. K., & Orrill, C. H. (2020). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teachers in the digital age. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123-137.
- Kurniawan, F., & Haryanto, T. (2020). Pembelajaran Online dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 120-128.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management Information Systems: Managing the*

- Digital Firm* (16th ed.). Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muthi'ah Lathifah, Jojor Mindo Manullang, Salwa Andini, Reylan Sinaga, Murniwati Lase, Yusniar Yusniar, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Inovasi Pembelajaran PPKN Berbasis Teknologi dalam Menanamkan Sikap Toleransi. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 101–108.
- Nugroho, A., & Lestari, D. (2021). *Pemanfaatan Media Sosial dalam Mendukung Pembelajaran PPKN di Masa Pandemi*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(1), 50-58.
- Prasetyo, Z. K., & Sari, D. P. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 23-30.
- Sabil, M. A., Shafira, S., & Hidayat, S. (2024). Filsafat Pendidikan Pancasila: Membangun Karakter Unggul di Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 233–239.
- Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10-10.
- Susanto, A., & Rahman, F. (2020). *Pengaruh Simulasi Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 6(1), 33-40.
- Susilowati, E., & Rahmawati, D. (2019). *Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 45-52.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2021). Akses dan kesetaraan dalam pendidikan digital di negara berkembang. *Annual Review of Applied Linguistics*, 30, 179 190.