



Analisis Pemanfaatan Media Digital dalam Mendukung Pembelajaran Deep Learning pada PPKn di Sekolah Dasar

Aufa Nabila¹, Jeky Kurniawan^{2*}, Adrias Adrias³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: ¹aufanabilaramadan@email.com, ^{2*}jekykurniawan1@gmail.com, ^{3*}adrias@fip.unp.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 09-05-2026

Accepted: 24-05-2026

Published: 15-07-2026

Keywords:

Digital Media

Deep Learning

Civics Education

Abstract

Pancasila and Civic Education (PPKn) plays a vital role in shaping the nation's character; however, in practice, PPKn instruction in elementary schools is often dominated by conventional methods, resulting in a monotonous learning process. Therefore, an innovative approach is needed—specifically, a deep learning approach that emphasizes deep understanding and critical thinking skills. This study aims to analyze the use of digital media in supporting the implementation of the deep learning approach in PPKn lessons in elementary schools. This study uses a qualitative approach with a systematic literature review method. Data were collected through the Publish or Perish and Google Scholar databases using relevant keywords. Articles were selected based on inclusion and exclusion criteria through the stages of identification, screening, eligibility, and inclusion, resulting in ten articles for analysis. The results of the study indicate that the use of digital media has a positive impact on the application of deep learning in Civic Education (PPKn) instruction, particularly in enhancing students' conceptual understanding, critical thinking skills, and engagement. Thus, digital media is effective as a supportive tool for optimizing more meaningful and enjoyable Civic Education (PPKn) learning.

Abstrak

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa, namun dalam penerapannya sering kali pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih di dominasi oleh metode konvensional yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yakni pendekatan deep learning yang menekankan pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media digital dalam mendukung implementasi pendekatan deep learning pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode systematic literature review. Data dikumpulkan melalui database Publish or Perish dan Google Scholar dengan menggunakan kata kunci yang relevan. Artikel di seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi melalui tahap identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi hingga di peroleh sepuluh artikel untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan dampak positif terhadap penerapan deep learning dalam pembelajaran PPKn, terutama dalam meningkatkan konsep, kemampuan berpikir kritis siswa, dan keaktifan. Dengan demikian, media digital efektif digunakan sebagai sarana pendukung untuk mengoptimalkan pembelajaran PPKn yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Digital, Deep Learning, Pembelajaran PPKn.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter bangsa yang kuat serta berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital. Pesatnya sirkulasi informasi, maraknya konten negatif, serta meluasnya disinformasi yang dibarengi dengan merosotnya etika digital di kalangan pelajar merupakan isu krusial yang menuntut penanganan mendesak [1]. Pendidikan Kewarganegaraan menjadi instrumen penting dalam memperkokoh semangat nasionalisme, sikap toleran, dan kepedulian sosial guna menjawab tantangan globalisasi serta kemajuan teknologi. Selain itu, bidang ini berperan strategis dalam menanamkan literasi digital, sehingga peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan selektif saat menghadapi arus informasi di dunia maya [2].

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar sering kali didominasi oleh metode konvensional atau ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas [3]. Hal ini menyebabkan adanya anggapan bahwa pembelajaran PPKn begitu membosankan, sehingga menurunkan semangat dan minat belajar peserta didik [4]. Kondisi ini diperparah oleh pendekatan pedagogis yang bersifat konvensional (ceramah) dan gaya interaksi guru yang kaku, sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton [5]. Pada hakikatnya, pembelajaran PPKn merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang tidak hanya menekankan pada kegiatan menghafal fakta atau informasi, tetapi juga pada pengalaman dan aktivitas belajar yang mampu mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran [6]. Oleh karena itu, penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dapat menjadi salah satu solusi untuk menciptakan proses pembelajaran PPKn yang lebih bermakna, aktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Deep learning merupakan pendekatan belajar yang mengajak siswa menggali pemahaman lebih dalam dan menghubungkan berbagai konsep untuk digunakan dalam situasi nyata. Metode ini jauh lebih efektif dibandingkan sekadar menghafal (*surface learning*) karena fokus pada pengembangan pola pikir kritis. Bagi anak usia SD, tujuannya adalah supaya mereka tidak sekadar tahu, tapi paham alasan di balik suatu materi dan tahu cara menerapkannya untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata [7]. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran *deep learning* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PPKn di SD karena mampu membantu siswa memahami nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih bermakna dan kontekstual. Pendekatan *Deep learning* ini dapat dioptimalkan melalui integrasi teknologi digital yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus mengakomodasi praktik-praktik baik yang telah berkembang. Dalam menghadapi masa depan yang dinamis dan penuh ketidakpastian, kemampuan berpikir adaptif yang dibangun melalui *deep learning* menjadi kompetensi esensial bagi generasi muda [8].

Siswa sekolah dasar saat ini yang merupakan bagian dari generasi Alpha adalah kelompok yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital [9]. Sejumlah penelitian mengenai literasi digital pada anak menunjukkan bahwa mereka sudah melek digital, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam mengoperasikan perangkat gawai, menavigasi berbagai platform aplikasi, serta mengakses informasi di dunia maya secara mandiri. Penelitian mengungkapkan bahwa peserta didik sekolah dasar pada masa kini telah terbiasa memanfaatkan teknologi digital sejak usia dini [10]. Hal ini terlihat dari penggunaan aplikasi komunikasi seperti WhatsApp untuk mengkoordinasikan tugas bersama teman kelas, serta pemanfaatan mesin pencari seperti Google dalam menemukan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari aktivitas belajar sehari-hari siswa, sehingga perlu diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran agar dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir yang lebih mendalam dan bermakna. Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (*student engagement*) melalui pengalaman belajar yang interaktif dan personal. Integrasi teknologi digital dalam mata pelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar membawa perubahan positif yang nyata [11]. Media ini mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, sehingga partisipasi siswa meningkat melalui penyampaian materi yang atraktif. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuan visualisasi; materi PPKn yang sering kali bersifat abstrak dapat disederhanakan menjadi bentuk yang lebih nyata lewat bantuan video dan animasi. Selain itu, penggunaan perangkat digital ini secara otomatis membangkitkan antusiasme belajar siswa karena dianggap lebih modern. Hal ini tidak hanya memperkaya referensi belajar mereka, tetapi juga menjadi langkah awal yang efektif dalam membekali siswa dengan kecakapan teknologi sejak dini.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak mengkaji terkait pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar. Sebagian besar penelitian terfokus pada penggunaan media audio-visual atau aplikasi digital untuk mendorong minat belajar siswa. Penelitian mengenai pemanfaatan teknologi digital menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik [12]. Selain itu, implementasi game edukasi juga terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada muatan PPKn [13]. Penelitian-penelitian tersebut berhasil mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional melalui visualisasi yang lebih atraktif dan interaktif [14]. Namun, fokus utama dari tren literatur yang ada saat ini umumnya masih berada pada level *surface learning*, di mana gawai dan aplikasi digital baru diposisikan sebagai alat bantu visual atau sekadar pengganti papan tulis untuk mempermudah transfer informasi secara satu arah.

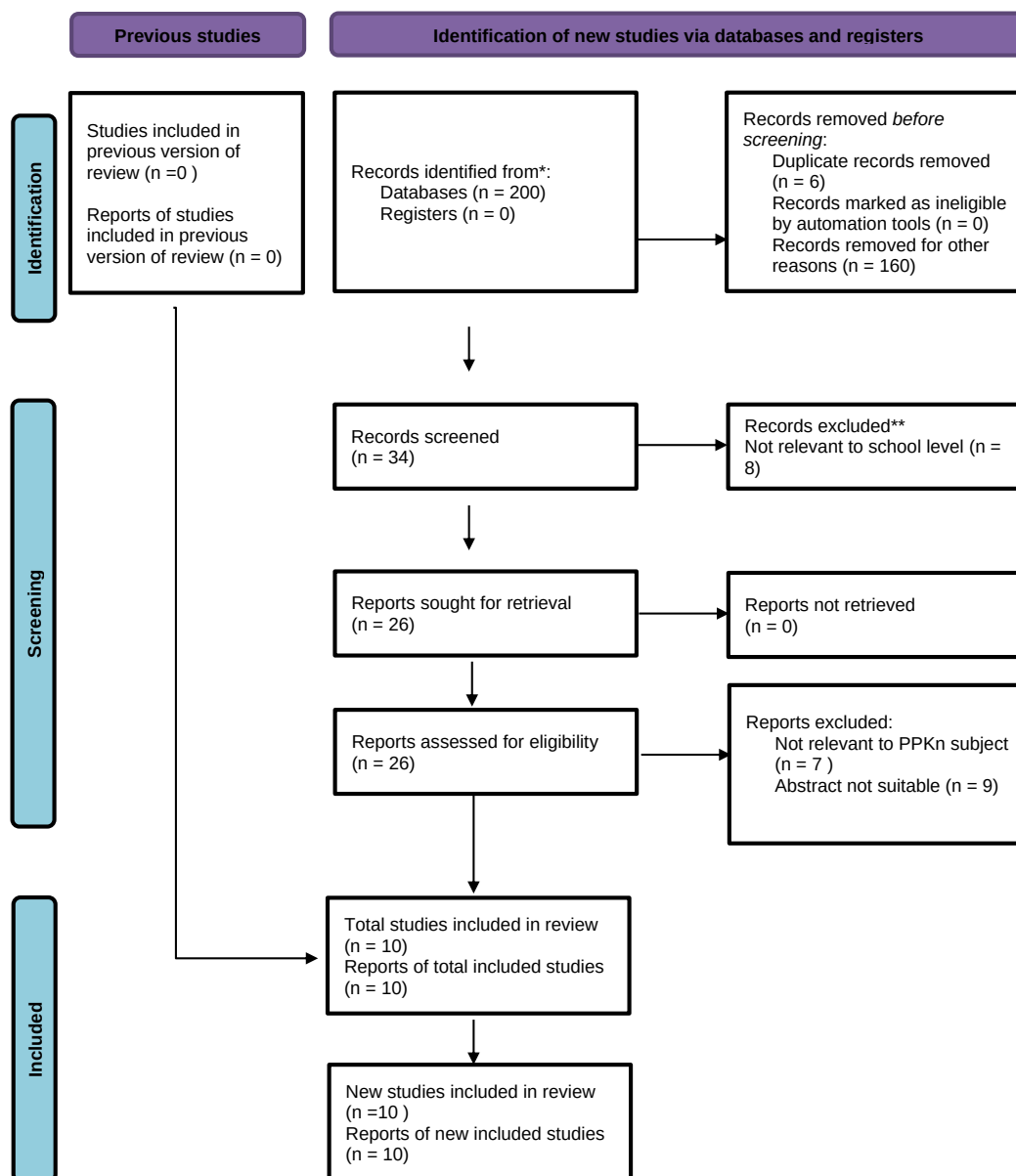
Kelemahan mendasar dari kajian-kajian sebelumnya terletak pada minimnya perhatian terhadap bagaimana media digital dirancang secara spesifik untuk memicu proses kognitif tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) dan internalisasi nilai Pancasila yang reflektif pada siswa SD. Aspek interaktivitas yang ditawarkan dalam penelitian terdahulu sering kali baru sebatas interaksi mekanis, seperti menekan tombol atau memilih jawaban benar/salah, dan belum menyentuh interaksi substantif yang mendalam. Terdapat kekosongan literatur (*literature gap*) mengenai formulasi media digital sebagai sebuah ekosistem belajar yang mampu memfasilitasi analisis dilema moral atau pemecahan masalah sosial secara kolaboratif. Keterbatasan inilah yang menyebabkan peninjauan kembali terhadap peran media digital dalam mendukung *deep learning* pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar menjadi sangat mendesak untuk dilakukan.

Meskipun integrasi teknologi dalam pembelajaran PPKn mulai lazim diterapkan, sebagian besar pemanfaatannya masih terbatas sebagai alat bantu presentasi satu arah atau sekadar pengganti buku teks digital yang bersifat *surface learning*. Jarang sekali ditemukan penggunaan media digital yang secara spesifik dirancang untuk memicu proses kognitif tingkat tinggi dan refleksi mendalam pada siswa sekolah dasar. Novelty dalam kajian ini terletak pada optimalisasi media digital bukan hanya sebagai sarana visualisasi, melainkan sebagai ekosistem interaktif yang memfasilitasi *deep learning* melalui fitur-fitur seperti simulasi pengambilan keputusan berbasis nilai Pancasila, *gamification* yang melatih empati sosial, dan platform kolaborasi digital yang menuntut siswa memecahkan masalah kewarganegaraan secara nyata. Dengan media digital yang tepat, siswa tidak lagi sekadar menghafal pasal atau sila, tetapi mampu mengonstruksi makna, menghubungkan konsep dengan realitas sosial, dan menginternalisasi nilai-nilai karakter secara mandiri. Oleh karena itu, analisis ini sangat penting untuk mengungkap bagaimana media digital dapat mentransformasi pembelajaran PPKn di SD dari sekadar aktivitas informatif menjadi pengalaman belajar yang transformatif dan mendalam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan media digital dalam mendukung implementasi pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Secara lebih spesifik, kajian ini bertujuan untuk memetakan bagaimana integrasi teknologi dapat mentransformasi materi Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan mendalam. Selain itu, penelitian ini berupaya memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi media digital dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa (*student engagement*) serta memperkuat pemahaman substantif mereka terhadap nilai-nilai demokrasi dan karakter sejak dini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode Systematic Literature Review (SLR) untuk secara sistematis mengidentifikasi, mengevaluasi serta mensintesis penelitian yang relevan dengan pemanfaatan media digital dalam mendukung *deep learning* di PPKn SD. Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran dan pemahaman menyeluruh terkait penelitian ini. Artikel-artikel dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yang mencakup fokus pada penggunaan media digital di *deep learning* ppkn, publikasi dalam rentang tahun 2021-2026 di jurnal nasional, dan ketersediaan teks lengkap yang membahas terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran *deep learning* ppkn, memiliki subjek anak sekolah dasar, dan berupa artikel. Pencarian artikel ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish, dengan kata kunci “Media digital”, “Deep Learning”, dan “Pembelajaran PPKn”. Pencarian awal menghasilkan 200 artikel, dan setelah menyaring judul, 41 judul dinyatakan layak untuk ditinjau lebih lanjut. Pada tahap evaluasi mendalam dilakukan untuk menilai relevansi artikel, yang pada akhirnya menghasilkan 10 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis. Sepuluh artikel ini kemudian akan dianalisis secara mendalam untuk memahami dan dianalisis lebih lanjut sehingga diperoleh pemahaman yang bermakna terkait topik ini.



Gambar 1. Proses pemilihan Artikel Menggunakan Metode PRISMA

Data dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi terkait pola dalam penelitian. Penelitian ini melibatkan kegiatan pengelompokan artikel berdasarkan tema spesifik, seperti jenis media digital yang digunakan (misalnya, multimedia interaktif, komik digital, wordwall, ataupun video pembelajaran), dan pengaruhnya didalam pembelajaran deep learning. Setiap artikel dilakukan evaluasi untuk melihat relevansinya dengan topik yang diangkat dan bagaimana kontribusinya terhadap pembelajaran deep learning di mata pelajaran PPKn. Temuan tersebut kemudian dibandingkan untuk mengidentifikasi pola dari seluruh studi, dan melihat perbedaan hasil yang memperlihatkan pemahaman lebih jelas tentang bagaimana media digital dapat membantu pembelajaran deep learning dalam mata pelajaran PPKn SD. Dengan pendekatan ini memungkinkan untuk mengevaluasi secara menyeluruh mengenai bagaimana efektivitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran deep learning ppkn sd. Untuk memastikan validitas penelitian, penelitian ini menggunakan sumber dari jurnal yang didasarkan pada kriteria pemilihan yang konsisten. Dengan membandingkan hasil dari berbagai artikel, penelitian ini bertujuan untuk mengonfirmasi temuan dan mengeliminasi potensi bias yang mungkin akan terjadi dari studi individual. Proses ini akan memperkuat kesimpulan terkait bagaimana pengaruh pemanfaatan media digital di dalam pembelajaran deep learning ppkn sd. Penggunaan seleksi yang ketat memastikan bahwa hasil temuan menjadi lebih kuat dan cermat. Pada akhirnya, temuan ini nantinya diharapkan dapat berkontribusi untuk pengembangan pembelajaran PPKn di masa yang akan datang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kajian ini berhasil menemukan sepuluh artikel empiris yang memenuhi seluruh kriteria yang ditetapkan. Karakteristik utama dari studi-studi ini tersaji dalam Tabel 1. Secara garis besar, penelitian ini dilakukan dalam periode 2021-2026, dengan menggunakan kata kunci “media digital”, “deep learning”, dan “pembelajaran ppkn”. Sepuluh artikel memiliki ketersediaan akses.

Tabel 1. Artikel Relevan

Penulis	Nama Artikel	Media digital yang digunakan	Pembahasan	Metode Penelitian Artikel	Subjek
Firdaus, F. N. (2026).	Efektivitas Pembelajaran Deep Learning pada Muatan Pendidikan Pancasila Berbantuan Media Wordwall guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Pamulang 01. 12.	Wordwall	Pembelajaran deep learning berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kemampuan analisis, evaluasi, dan penalaran yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Selain itu, penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.	Kuantitatif	Siswa kelas V SDN Pamulang 01
Maulana & Widodo, (2025)	Effectiveness of the Deep Learning Approach Assisted by Wordwall Media on Civics Education Learning Outcomes	Media Wordwall	Integrasi prinsip pembelajaran mendalam dengan alat digital interaktif mampu mendorong berpikir kritis, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun inovasi praktis bagi pendidikan dasar.	Kuantitatif	Siswa kelas V Sekolah Dasar SD IT Cahaya Bangsa Kota Semarang
Salsabila et al., (2026)	Media Augmented Reality Berbasis Deep Learning dalam Materi Kekayaan Suku Bangsa: Tinjauan Pustaka	Media Augmented Reality	Penggunaan AR berbasis deep learning terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil	Studi Literatur	20 jurnal dari DOAJ, Sinta, Index Copernicus, Google Scholar yang relevan

Arianti, S, S, N., dkk. (2025)	Multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa sekolah dasar	Multimedia interaktif	belajar siswa sekolah dasar. Multimedia interaktif memiliki kontribusi penting dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. Kontribusi ini dapat berupa meningkatkan keterlibatan siswa, menyederhanakan materi kompleks, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis siswa.	Systematic Review	10 artikel yang secara substansial berkaitan dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKN di Sekolah Dasar
Kusuma, A, W, P, I., dkk. (2025)	Literature Review: The influence of digital based learning media on civics learning in elementary school	media audio visual dinamis, media visual statis, media interaktif, media berbasis permainan, media berbasis perangkat fisik digital dan media buku interaktif digital.	Penggunaan media ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, motivasi dan minat belajar, keterampilan berpikir kritis dan penalaran, serta kreativitas dan keaktifan belajar siswa.	Systematic Literature Review (SLR)	18 artikel yang relevan dan dianalisis secara mendalam. Sumber data diperoleh dari beberapa database seperti Google Scholar, Eric, ScienceDirect, dan Scopus dengan artikel terpublikasi dari 2022-2025.
Meilani, I., dkk. (2025)	Media Digital dan Sumber Belajar Lingkungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai - Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar: Kajian Literatur	Media digital Pemanfaatan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital membantu peserta didik lebih terlibat, termotivasi, dan memahami konsep. Sementara itu, sumber belajar lingkungan membantu peserta didik mendapatkan pengalaman hidup dalam menerapkan prinsip Pancasila.	Studi Literatur	Artikel ilmiah, prosiding, jurnal nasional terakreditasi, dan buku teks pendidikan dari tahun 2019 hingga 2020.
Dewi, D, G, M, L., dkk. (2024)	Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Komik Digital	Komik berbasis kontekstual adalah komik yang mengkolaborasikan materi pelajaran dengan hal - hal yang ada di lingkungan sekitar	Research and Development (R&D)	Seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Samsam yang berjumlah 19 orang

			untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna (meaningful learning), karena siswa dapat menyerap pelajaran yang diperoleh di kelas dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan bermakna.		
Nugroho et al., (2025)	Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar	Video pembelajaran Interaktif, Aplikasi kuis daring, Animasi 2-D konsep sains, E-book bergambar, Simulasi laboratorium virtual.	Media digital membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena menggabungkan unsur visual dan auditori sesuai dengan teori multimedia learning. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada antusiasme, partisipasi, dan fokus belajar siswa setelah penggunaan media digital. Guru juga merasakan manfaat berupa peningkatan interaksi dua arah dan umpan balik instan dari siswa.	Studi literatur (literature review).	5 artikel utama yang dianalisis secara mendalam, semuanya merupakan publikasi yang terindeks di Google Scholar diterbitkan pada rentang tahun 2023 hingga 2025.
Nurjannah et al., (2024)	Penggunaan Media Quizizz Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas III SDN Pao-Pao	Media Quizizz	Penerapan media quizizz dalam pembelajaran memberikan dampak positif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi serta melatih daya berfikir kritis peserta didik. Dengan penerapan media Quizizz tersebut, itu sangat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	27 siswa kelas III SDN Pao-Pao
Azizah & Hakiki, (2025)	Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Melalui Media Smart Box Pada Pembelajaran PPKN Materi	Media Smart Box	Penggunaan media Smart Box sebagai alat pembelajaran interaktif terbukti membawa perubahan positif yang	Studi pustaka (Library Research)	Berbagai literatur yang berkaitan dengan media Smart Box, partisipasi

Bhineka Tunggal
Ika di Sekolah
Dasar

signifikan dalam
meningkatkan
partisipasi siswa.
Media ini mampu
menghadirkan materi
secara visual, audio,
dan permainan yang
menyenangkan,
sehingga dapat
merangsang minat
belajar anak yang
masih di usia dini.
Lebih dari sekadar
alat bantu, Smart Box
menciptakan suasana
kelas yang hidup
dan interaktif, di
mana siswa merasa
diajak berdialog
dan bereksplorasi
secara aktif. Dengan
cara ini,
pembelajaran PPKn
yang biasanya
bersifat nilai dan
moral menjadi lebih
mudah dipahami dan
dihayati oleh siswa,
sehingga nilai - nilai
persatuan dalam
keberagaman bisa
mereka internalisasi
sejak dini dan
diaplikasikan dalam
kehidupan sehari-
hari.

belajar siswa,
serta
pembelajaran
PPKn di
tingkat
sekolah dasar

Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa artikel yang relevan, dapat ditemukan bahwa penggunaan media digital mampu untuk mendukung pembelajaran deep learning dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Media digital seperti Learning Management System (LMS), multimedia interaktif, video pembelajaran, komik digital, aplikasi berbasis mainan seperti Quizizz, Wordwall, hingga teknologi Augmented Reality (AR) terbukti mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan berpikir kritis, pemahaman konsep, dan mampu menciptakan suasana belajar yang meaningful dan joyful learning.

Media Digital Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Berdasarkan beberapa artikel yang dianalisis, penggunaan media digital diketahui mampu untuk meningkatkan partisipasi siswa di dalam pembelajaran PPKn. Media digital seperti multimedia interaktif, video interaktif, aplikasi kuis daring, animasi dua dimensi, e-book bergambar, serta labor virtual mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan eksplorasi, dan proses pembelajaran.

Media Digital Membantu Pemahaman Konsep secara Mendalam

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan siswa pemahaman terhadap konsep pembelajaran PPKn secara lebih mendalam. Penggunaan media digital yang memungkinkan penyajian materi dengan unsur visual, audio, dan interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep nilai-nilai Pancasila yang abstrak.

Media Digital Mendukung Kemampuan Berpikir Kritis dan Reflektif

Pemanfaatan media digital di dalam pembelajaran PPKn juga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis. Penggunaan media digital seperti quizizz, wordwall, media audio dan multimedia interaktif mendorong siswa untuk menganalisis pembelajaran serta terlibat aktif dalam pemecahan masalah selama proses pembelajaran.

Media Digital Mendukung Meaningful dan Joyful Learning

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media digital seperti komik digital, wordwall, video interaktif, smart box mampu untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn. Selain itu penyajian materi melalui audio, visual, dan aktivitas yang interaktif mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

3.2 Pembahasan

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar menunjukkan adanya pengaruh positif dalam mendukung penerapan pembelajaran deep learning. Berdasarkan beberapa artikel yang dianalisis, diketahui bahwa penggunaan media digital seperti multimedia interaktif, video interaktif, aplikasi kuis daring, animasi dua dimensi, e-book bergambar, serta labor virtual mampu meningkatkan keterlibatan siswa didalam proses pembelajaran [21]. Siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran secara pasif, namun juga ikut terlibat di dalam proses pembelajaran seperti aktif dalam kegiatan diskusi dan eksplorasi dalam pembelajaran PPKn. Keterlibatan aktif siswa menunjukkan terjadinya pergeseran dari pembelajaran teacher centered menjadi student centered learning. Hal ini sejalan dengan karakteristik deep learning yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa di dalam proses pembelajaran [17]. Penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diajarkan secara langsung sehingga dapat membantu memperdalam pemahaman siswa. Keberadaan media digital berupa media interaktif juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih baru dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif [24]. Dalam deep learning, keterlibatan aktif siswa sangat penting hal ini dikarenakan di dalam deep learning siswa harus membangun pemahaman mereka melalui eksplorasi dan refleksi, dan tidak hanya menerima informasi pembelajaran secara pasif [25].

Tingginya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital juga mampu untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa (student centered learning). Dalam pembelajaran PPKn, kondisi ini sangatlah penting agar pembelajaran PPKn tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara hafalan, namun juga pada bagaimana peserta didik mampu memahami konsep, dan mengaitkannya dengan situasi baru sesuai dengan situasi di dalam kehidupan sehari-hari. Media digital dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dengan melalui penyajian tampilan audio, visual, animasi, dan berbagai aktivitas sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa [15][16][22]. Keberadaan media digital yang menyajikan pembelajaran secara konkret melalui tayangan audio, visual, dan animasi mempermudah pemahaman siswa, hal ini sejalan dengan teori operasional konkret Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar masih berada di fase operasional konkret [26]. Yang artinya siswa sekolah dasar membutuhkan objek visual yang nyata dan masih berpikir secara konkret untuk proses pemahaman mereka. Ini relevan dengan pembelajaran deep learning yang merujuk pada strategi pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konseptual, refleksi kritis, dan penerapan dalam konteks baru [17]. Dalam materi nilai-nilai Pancasila di PPKn, anak sering kali kesulitan memahami konsep ketika dijelaskan melalui ceramah. Namun pemanfaatan media digital seperti video interaktif, media digital hingga LMS membantu siswa untuk mengkonkretkan nilai yang abstrak tersebut melalui visualisasi, animasi ataupun permainan yang menyenangkan dan bisa diamati siswa secara langsung [27].

Tidak berhenti pada peningkatan pemahaman konseptual, media digital juga berpotensi untuk mengembangkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa. Penggunaan media digital seperti smart box, multimedia interaktif, ataupun augmented reality tidak hanya membantu siswa untuk memahami konsep secara konkret namun juga mampu menstimulasi fungsi kognitif tingkat tinggi siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan eksplorasi, pengambilan keputusan, serta analisis suatu situasi dan permasalahan yang disajikan dalam media digital yang kemudian mendorong siswa untuk menghubungkan konsep PPKn seperti nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-harinya, sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya mendukung pemahaman konseptual, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan siswa seperti kemampuan reflektif dan pemaknaan pembelajaran dengan lebih mendalam [29]. Hal ini relevan dengan karakteristik generasi Alpha yang lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan visual dan teknologi yang kreatif dan inovatif [30].

Penggunaan media digital tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, namun juga mampu memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dengan menganalisis permasalahan dan fenomena yang tersaji di dalam media digital. Penggunaan media digital seperti Quizizz, Wordwall, media audio dan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui analisis materi PPKn dengan perantara media digital [13][14][16]. Hal ini sejalan dengan karakteristik deep learning yang menekankan

pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa [17]. Penggunaan media digital yang berupa gambar, suara, animasi, dan video meningkatkan keinginan siswa dalam belajar dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Penggunaan media berbasis kuis menyenangkan seperti wordwall dan quizziz membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu media audio dan multimedia interaktif dapat memaksimalkan kemampuan berpikir kritis siswa karena menggunakan cara yang lebih menyenangkan. Pada dasarnya proses pembelajaran yang menyenangkan yang menyenangkan dan mudah dipahami akan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar anak itu sendiri, dan nantinya motivasi dan pemahaman akan mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran secara sendirinya [28].

Selain meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep, pemanfaatan media digital juga mampu untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media digital seperti komik digital, wordwall, video interaktif, smart box mampu meningkatkan antusiasme, minat, bahkan motivasi belajar dari siswa [12][19][20]. Kondisi ini dipengaruhi oleh penyajian materi yang menarik dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran tidak terasa monoton. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang *meaningful learning* dan *joyful learning* khususnya didalam pembelajaran PPKn. Hal tersebut sejalan dengan prinsip dari *deep learning* yang menekankan pada *mindful learning*, *joyful learning*, dan *meaningful learning* [18]. *Deep learning* tidak hanya mengharapkan pemahaman konsep pembelajaran secara mendalam, namun juga mengharapkan agar proses pembelajaran dapat lebih bermakna, berkesadaran dan menyenangkan bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran PPKn pemanfaatan media digital dapat membantu agar peserta didik mampu memahami konsep ppkn dengan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran, namun juga berfungsi sebagai sarana pendukung untuk mendorong pembelajaran *deep learning* di dalam PPKn.

Meskipun sebagian besar artikel menunjukkan dampak positif dari pemanfaatan media digital terhadap pembelajaran *deep learning* ppkn di sekolah dasar, hasil analisis juga menunjukkan beberapa keterbatasan terhadap penelitian tersebut. Sebagian besar penelitian masih dilakukan dengan cakupan yang terbatas, seperti hanya melibatkan satu kelas pada satu sekolah tertentu sehingga hasil penelitian yang dilakukan belum dapat digeneralisasikan pada konteks sekolah dasar secara luas. Selain itu, sebagian besar penelitian masih menggunakan metode studi literatur sehingga kajian empiris mengenai penerapan media digital dalam pembelajaran PPKn masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan cakupan sampel yang lebih luas dan pendekatan yang lebih mendalam masih perlu dilakukan, sehingga dapat memperkuat temuan efektivitas media digital dalam mendukung pembelajaran *deep learning* pada mata pelajaran PPKn.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki kontribusi positif yang signifikan dalam mendukung penerapan pendekatan *deep learning* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Integrasi berbagai media digital seperti Learning Management System (LMS), multimedia interaktif, video pembelajaran, komik digital, aplikasi berbasis permainan (Quizizz dan Wordwall), hingga teknologi Augmented Reality (AR) terbukti mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Keberadaan media ini berhasil mengkonkretkan konsep nilai-nilai Pancasila dan materi kewarganegaraan yang abstrak agar sesuai dengan karakteristik berpikir siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret. Melalui visualisasi, animasi, dan aktivitas interaktif, media digital tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga efektif menstimulasi fungsi kognitif tingkat tinggi, kemampuan berpikir kritis-reflektif, serta mewujudkan suasana belajar yang bermakna (*meaningful learning*) dan menyenangkan (*joyful learning*).

Meskipun menunjukkan dampak yang sangat positif, penelitian ini mencatat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian bagi kajian akademis selanjutnya. Sebagian besar literatur yang dianalisis masih memiliki ruang lingkup yang terbatas, seperti berfokus pada satu kelas di sekolah tertentu, serta didominasi oleh metode studi literatur sehingga data empiris berskala makro masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel dengan melibatkan variasi karakteristik sekolah dasar yang lebih luas serta menerapkan pendekatan kuantitatif atau eksperimental langsung di lapangan. Langkah ini penting dilakukan guna memperkuat generalisasi temuan serta menguji efektivitas jangka panjang dari kombinasi media digital dalam mendukung pembelajaran *deep learning* pada mata pelajaran PPKn.

REFERENCES

- [1] Yohana Kristina Nima, I. Y. (2025). "Transformasi Pembelajaran PPKn di Era Digital: Strategi Menanamkan Nilai". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36342>
- [2] Yufice, D., Kale, A., Mas, F., & Nassa, D. Y. (2025). "*Media Sains , Volume 25 Nomor 1 Tahun 2025 Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Bangsa yang Tangguh di Era Digital. 25*". <https://doi.org/10.69869/54ce0473>
- [3] Desfailzi, N. S., Priyono, jessica amalia dicka, Widodo, susilo tri, & Ernawati, dwi hayuk. (2025). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran PPKN di Kelas IV Sekolah Dasar. 11, 398–409. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/10733>
- [4] Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., & Nadeak, R. M. (2024). *Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo*. 3, 1–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- [5] Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., & Diah, R. (2022). "Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan". 4, 1489–1496. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557>
- [6] Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). *Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD*. 6(1), 652–656.
- [7] Ramadan , Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). "*Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar*". Cirebon: Green Publisher.
- [8] Prawiyoga, A. G., & Rosalina, A. (2025). "*Deep Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar*". Bandung: Indonesia Emas Group
- [9] Malelak, E. O., Taneo, J., Riwu, V., Kristen, K., & Kupang, I. (2024). *Penggunaan Teknologi Digital pada Generasi Z dan Alpha serta Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. 5(November), 93–106. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v5i2.3293>
- [10] Kuntarto, H. B., & Prakash, A. (2020). "*LITERASI DIGITAL PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DIGITAL LITERACY AMONG CHILDREN*". 3(2), 157–170. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>.
- [11] Hasyim, F., & Pebriyanti, R. (2025). "*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD PADA PEMBELAJARAN PKN Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*". 6(1), 1–7. <https://ijurnal.com/1/index.php/jpp/article/view/277/251>
- [12] Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). *Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar*. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 310–326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- [13] Arianti, N. N. S., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). *Multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa sekolah dasar*. *Journal of Education Action Research*, 9(4), 772–780. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i4.95819>
- [14] Kusuma, I. P. W. A., Sanjaya, D. B., & Suasakar, I. N. (2025). *Literature review: The influence of digital-based learning media on civics learning in elementary schools*. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(3), 521–533. <https://doi.org/10.23887/v6i1399424>
- [15] Meilani, I., Apriyani, I. D., & Prasajo, A. D. (2025). *Pemanfaatan media digital dan sumber belajar lingkungan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar: Kajian literatur*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 239–242. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPAI/issue/archive>
- [16] Firdaus, F. N. (2026). Efektivitas Pembelajaran Deep Learning pada Muatan Pendidikan Pancasila Berbantuan Media Wordwall guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Pamulang 01. 12. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.10935>
- [17] Putera, R. E., Daryanto, E., & Mudjisusatyo, Y. (2025). *Analisis Kebijakan Pendidikan Terhadap Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)*. 1(1), 1–7. <https://ejournal.cendekiainsight.com/index.php/Educational/article/view/11/14>

- [18] Rofiq, A. A., Wantari, I. J., & Ainah, L. N. (2026). *Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Deep Learning: Analisis Literatur dalam Perspektif Digital Humanisme*. 4, 117–126. <https://doi.org/10.69693/ijim.v4i2.466>
- [19] Azizah, A. A. U., & Hakiki, A. (2025). *MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA SMART BOX PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI BHINNEKA TUNGGAL IKA DI SEKOLAH DASAR*. 15(2). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- [20] Maulana, A., & Widodo, S. T. (2025). *Effectiveness of the Deep Learning Approach Assisted by Wordwall Media on Civics Education Learning Outcomes*. 13(3), 493–503. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i3.85058>
- [21] Nugroho, R. R., Rahmawati, R., Magfiroh, R. I., & Saputra, R. (2025). *Efektifitas Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar*. 5(4), 5245–5249. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4370>
- [22] Nurjannah, Arfah, M., & Wahyudi, A. A. (2024). *PENGUNAAN MEDIA QUIZZZ BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn PADA SISWA KELAS III SDN PAO-PAO*. 09, 332–342. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5425>
- [23] Salsabila, S. P., Awiria, & Aryanto, S. (2026). *MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS DEEP LEARNING DALAM MATERI KEKAYAAN SUKU BANGSAKU: TINJAUAN PUSTAKA*. 11. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40130>
- [24] Hasani, F., Wulandari, R., & Rabbani, M. D. (2025). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA*. 3(1). <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.751>
- [25] Syafi'i, A., & Darnaningsih. (2025). *PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS DEEP LEARNING : MINDFUL LEARNING , MEANINGFUL LEARNING , DAN JOYFUL LEARNING*. 2(1), 45–57. <https://doi.org/10.47945/al-mumtaz.v2i1.1991>
- [26] Handayani, I., Mustikaati, W., Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). *Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif*. 2(May), 260–265. <https://www.ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1379>
- [27] Fathoni, A. (2025). *Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas V MI Makrifatul Ilmi 1Anwar*. 02(02), 134–145. <https://ojs.stitmakrifatulilmi.ac.id/index.php/pgmi/article/view/64>
- [28] Wahyuni, D., Kaila, A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *STUDI LITERATUR MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR*. 4, 190–198. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.5387>
- [29] Fitriana, A. R. (2025). *Pengembangan Media Smart Box Terintegrasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. 4(3), 803–817. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1337>
- [30] Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). *Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital*. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>