

Peran media pembelajaran pendidikan pancasila berbasis digital dalam menguatkan nilai pancasila di era society 5.0

Latifatul Jannah

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Jannahlatifa93@gmail.com



INFOARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 17 Februari

Direvisi : 31 Februari

Disetujui : 7 Maret

Dipublis : 21 Maret

Kata kunci:

Media digital

Pendidikan Pancasila

Nilai-nilai Pancasila

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini membahas peran berbagai media pembelajaran berbasis teknologi seperti metaverse, audiovisual, dan media digital interaktif dalam memperkuat nilai-nilai Pancasila di jenjang pendidikan dasar. Di era digital, pendekatan konvensional dalam pembelajaran PPKn perlu disesuaikan agar lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Metaverse, melalui teknologi AR dan VR, menghadirkan simulasi sosial yang memungkinkan siswa mengalami langsung nilai-nilai Pancasila dalam situasi virtual. Sementara itu, media audiovisual seperti video berbasis kearifan lokal terbukti meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa secara emosional dan visual. Media interaktif seperti Quizizz, Pop-Up Book digital, dan komik digital turut meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman kognitif siswa terhadap nilai-nilai luhur bangsa. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berperan strategis dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan lima sila Pancasila. Implikasi dari kajian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara pendidik, institusi, dan kebijakan pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media digital demi mendukung pendidikan karakter yang adaptif di era teknologi.

Abstract: digital age, conventional approaches to Civics Education (PPKn) must be adapted to become more contextual, engaging, and relevant to students' learning styles. The metaverse, through AR and VR technologies, offers immersive social simulations where students can experience Pancasila values in virtual settings. Audiovisual media, including locally rooted educational videos, have proven effective in enhancing students' motivation and emotional understanding. Meanwhile, interactive tools such as Quizizz, digital Pop-Up Books, and digital comics foster active participation and deepen cognitive understanding of national values. Findings from this literature review indicate that technology-based learning media not only enrich the learning experience but also play a strategic role in shaping students' character in alignment with the five principles of Pancasila. The study emphasizes the importance of collaboration between educators, institutions, and policymakers to optimize digital media use and support adaptive character education in the technological era.

PENDAHULUAN

Implementasi era Society 5.0 membawa tantangan tersendiri dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kurikulum merdeka. Pembelajaran kewarganegaraan dituntut untuk selaras dengan perkembangan zaman yang dinamis (Junaidi & Hodriani, 2023). Namun kenyataannya, media

pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan kewarganegaraan sering kali kurang bervariasi, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi (Setiyowati et al 2021). Tidak sedikit guru yang masih mengandalkan presentasi PowerPoint sebagai satu-satunya media pembelajaran. Selain itu, proses evaluasi belajar pun masih banyak dilakukan secara manual, menggunakan lembar jawaban tertulis. Pola pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa merasa jenuh, kurang bersemangat, dan pada akhirnya kehilangan minat dalam belajar pendidikan kewarganegaraan (Alfansyur & Mariyani, 2019).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Integrasi media pembelajaran dengan teknologi modern mampu mendorong antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar (Rahmawan & Effendi, 2022). Saat ini, tren pengembangan media pembelajaran lebih mengarah pada pemanfaatan teknologi digital di berbagai aspek. Media berbasis cetak mulai ditinggalkan dan digantikan oleh media digital. Sejumlah penelitian terus dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, baik di Indonesia maupun di dunia internasional.

Setiap pengembangan media pembelajaran perlu dipahami oleh para pendidik agar mereka mampu membimbing siswa secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nastiti & 'Abdu, 2020). Pendidik merupakan komponen utama dalam dunia pendidikan, sehingga penting bagi mereka untuk dibekali dengan strategi dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran (Alamsyah et al., 2022).

Pancasila lahir sebagai dasar serta ideologi negara Indonesia, yang merupakan buah dasar kesepakatan para pendiri bangsa pada saat kemerdekaan. Hingga kini, Indonesia telah memasuki era Society 5.0 di mana arus global membawa perubahan terhadap tatanan dunia dan secara langsung berdampak pada kehidupan berbangsa. Dampak globalisasi ini dirasakan masyarakat Indonesia dalam berbagai bentuk, baik yang bersifat positif maupun negatif, sehingga menjadi tantangan besar bagi seluruh elemen bangsa. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia dituntut untuk memiliki kapasitas dalam menghadapi berbagai tantangan tersebut, yang mencakup aspek kehidupan berbangsa, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Hal ini hanya dapat dilakukan dengan memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila.

Setiap sila dalam Pancasila memuat nilai-nilai yang memiliki bobot dan intensitas yang berbeda, namun seluruh nilai tersebut saling berkaitan dan saling melengkapi, sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, setiap sila Pancasila tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena nilai-nilainya saling terhubung dan tidak dapat berdiri sendiri. Inilah yang menjadikan Pancasila sebagai dasar nilai yang menyatu, yang dijadikan pedoman oleh masyarakat Indonesia dalam bersikap, berperilaku, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari (Handitya, 2019).

Dalam menghadapi era Society 5.0 yang dipenuhi dengan arus globalisasi, keberadaan Pancasila menjadi sangat penting untuk menjaga jati diri dan karakter bangsa, baik secara individu maupun kolektif. Di era ini, batas antarnegara menjadi semakin kabur, sehingga memungkinkan masuknya berbagai pengaruh budaya asing ke dalam kehidupan masyarakat secara mudah (Irhandayaningsih, 2012). Dengan adanya dampak dari kemajuan jaman tersebut maka perlu dikaji tentang menguatkan peserta didik dalam memaknai nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini mengkaji dampak media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital dalam menguatkan nilai-nilai Pancasila di era Society 5.0. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan referensi mengenai peran media pembelajaran berbasis digital untuk menguatkan nilai-nilai Pancasila di era Society 5.0.

METODE

Penelitian ini akan mengkaji peran media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital dalam menguatkan nilai-nilai Pancasila di era Society 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran Pancasila berbasis digital dalam menguatkan nilai-nilai Pancasila di era Society 5.0. Jenis penelitian dalam artikel ini menggunakan penelitian kepustakaan, atau penelitian dengan mengkaji dan mempelajari bahan pustaka atau biasa disebut literatur yang relevan dengan permasalahan yang berkaitan dengan penguatan nilai-nilai Pancasila di era Society 5.0. Artikel ini menggunakan penelitian dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan, yaitu penelitian yang merupakan studi, pengujian, pengujian objek bahan pustaka, serta internet untuk mencari informasi tambahan terkait bahan penelitian.

Metaverse sebagai Media Pembelajaran

Teknologi ini memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menjelajahi dunia virtual, memperoleh pengalaman belajar yang berbeda, serta berinteraksi secara langsung dalam lingkungan digital (Hwang & Chien, 2022). Banyak kalangan akademisi mulai mengintegrasikan metaverse ke dalam metode pengajaran mereka (Tlili et al., 2022), sehingga penerapan metaverse semakin meluas dalam dunia pendidikan di berbagai jenjang. Melalui dunia virtual yang menggabungkan unsur permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Penggunaan metaverse juga mendukung pengembangan imajinasi, kecerdasan individu maupun kolektif, serta meningkatkan daya ingat jangka pendek (López-Belmonte et al., 2023). Sebagai teknologi baru dalam pendidikan, metaverse mendorong sistem pendidikan untuk bertransformasi agar tetap relevan dan dapat menjangkau lebih luas.

Teknologi ini memberikan berbagai peluang, seperti pengalaman belajar interaktif yang imersif, visualisasi materi yang lebih baik, pengurangan risiko dan biaya pembelajaran, fleksibilitas waktu dan tempat, pencegahan pelanggaran akademik, personalisasi pembelajaran, serta komunikasi yang lebih efektif (Lin et al., 2022). Setidaknya terdapat empat keunggulan utama dari penggunaan metaverse dalam pendidikan. Pertama, teknologi ini memungkinkan pelatihan untuk aktivitas berisiko tinggi, seperti simulasi penerbangan atau prosedur medis kompleks. Kedua, siswa dapat mengalami kembali situasi yang sulit atau menantang, seperti menghadapi siswa bermasalah atau klien yang menuntut dalam simulasi bisnis. Ketiga, metaverse memungkinkan eksplorasi hal-hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata, misalnya mempelajari organ dalam manusia, perjalanan lintas waktu dan ruang, atau mengenal sejarah secara interaktif. Keempat, pengalaman yang mahal atau jarang terjadi, seperti kunjungan ke hutan tropis atau reruntuhan kapal laut, dapat diakses melalui simulasi realitas virtual (Pangestu & Rahmi, 2022).

Meski demikian, penggunaan metaverse dalam pembelajaran juga memiliki sejumlah kekurangan. Salah satu masalah utama adalah tidak adanya batasan jelas terhadap bentuk interaksi yang bersifat pasif atau tidak produktif. Hal ini memunculkan tantangan baru, terutama dalam konteks pendidikan, termasuk dalam membentuk karakter dan etika siswa. Kurangnya interaksi langsung antara guru dan murid dapat menghambat pencapaian nilai-nilai pendidikan moral.

Untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan teknologi metaverse, peran pengawasan orang tua menjadi sangat penting, terutama dalam pengelolaan waktu belajar siswa. Di sisi lain, pemerintah perlu melakukan persiapan serius dalam menyambut era pendidikan berbasis metaverse, mulai dari peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Media Pembelajaran Audiovisual

Media audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar dan suara, sehingga membantu penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menekankan indera pendengaran dan penglihatan. Contoh media audiovisual meliputi slide suara, film, rekaman video, dan lain-lain (Setiyawan, 2020). Penelitian oleh (Yudha, 2024) menyebutkan bahwa media audio visual dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam terhadap nilai-nilai Pancasila dan mendorong pembentukan karakter yang berintegritas dan bertanggung jawab pada siswa kelas 3. Hasil dari penelitianny menunjukkan bahwa Integrasi penggunaan gambar yang jelas dan suara yang mudah dimengerti dalam film animasi memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, mengaktifkan berbagai indera siswa, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, interaksi langsung antara siswa dengan konten film animasi ini mendorong partisipasi aktif dan refleksi mendalam atas nilai-nilai yang disampaikan. Respons positif dari siswa, guru, dan orang tua terhadap pendekatan ini menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pembentukan karakter siswa serta memperkuat nilai-nilai luhur bangsa sejak dini. Selanjutnya, pemanfaatan media audiovisual berupa video dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III di Sekolah Dasar Yayasan BRK dinilai memudahkan pemahaman materi serta meningkatkan hasil belajar ke tingkat yang baik (Ambarwati et al., 2022).

Metaverse dalam dunia Pendidikan Pancasila

Beberapa literatur menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya adalah metaverse. Penggunaan metaverse dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berguna untuk meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi metaverse adalah Augmented Reality (AR); teknologi ini

memungkinkan penggabungan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan dunia nyata (Sari et al., 2020). Penerapan AR dalam pengajaran sejarah proklamasi di STT Indonesia Tanjung Pinang oleh Kautsar et al. (2020) menunjukkan respons siswa sebesar 87,6%. Hal ini menunjukkan bahwa AR sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas (Kautsar, 2020). Penggunaan AR sebagai media poster dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan uji t dengan nilai $p < 0,001$. Hasil ini mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam nilai siswa setelah menggunakan nilai-nilai Pancasila diintegrasikan ke dalam setiap pembelajaran, sehingga apabila pembelajaran bermakna tentu nilai-nilai baik juga tertanam dalam diri peserta didik.

Selain Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) juga merupakan jenis teknologi metaverse. Secara teknis, VR adalah lingkungan 3D yang dihasilkan oleh komputer dan disajikan secara interaktif kepada pengguna. VR merupakan simulasi komputer yang menampilkan lingkungan dimana seseorang dapat berjalan dan berinteraksi dengan objek serta orang yang dibuat secara simulasi. VR berupaya mereplikasi fenomena lingkungan 3D yang ada di dunia nyata (Kamińska et al., 2019). Menurut Abror (2017), esensi teknologi VR adalah membantu manusia merasakan seolah-olah mereka berada di suatu tempat dengan sensasi yang nyata dan tampilan yang komprehensif. Hal ini memudahkan identifikasi berbagai objek dengan jelas dan realistis. Penyampaian informasi melalui tampilan VR juga jauh lebih interaktif dan signifikan bagi pengguna, seperti siswa, dibandingkan teknologi lain. Fleksibilitas desain dunia virtual dalam konten VR merupakan keunggulan utama untuk aplikasi dalam bidang pendidikan. Berbagai bentuk, seperti bangunan, ruang kelas, laboratorium, kantor, dan lain-lain dapat diwujudkan dalam VR dengan tujuan menarik minat siswa serta menciptakan suasana belajar yang mirip dengan pembelajaran tatap muka di kelas (Abror et al., 2018).

VR digunakan dalam pengajaran bab ideologi dan politik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Jiang, 2023). Pembelajaran ini berpengaruh pada tingkat kognitif dan pengetahuan baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Pembelajaran dengan VR menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 4,55 dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, pembelajaran dengan model ini juga memicu tingkat konsentrasi siswa yang tinggi (Jiang, 2023). Peningkatan semangat dan konsentrasi siswa juga terjadi akibat kombinasi antara VR dan pembelajaran online. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Kustandi et al., 2020). Dalam pembelajaran Pancasila media ini dapat digunakan untuk mencipta suatu objek dan memberikan cerita tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Media Digital Interaktif

Media digital interaktif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media konvensional, seperti kemampuan menyajikan materi secara multimodal (teks, suara, gambar, dan video), meningkatkan partisipasi aktif siswa, memberi umpan balik langsung, serta mendukung pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Pratama & Aisyah, 2020). Penelitian oleh Nasution et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran pendidikan karakter dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, dan kejujuran secara signifikan. Penggunaan media digital interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman siswa secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan partisipatif siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Zamroni (2016) menyatakan bahwa minat belajar siswa mencerminkan kondisi mental yang menunjukkan kesiapan dan keinginan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Minat ini merupakan salah satu faktor utama dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Fikri dan Madona (2018), media interaktif mencakup unsur-unsur kreatif seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang digabungkan dalam satu platform, memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan sistem. Hal ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pramugita et al. (2023) mengungkapkan bahwa minat belajar dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti perhatian terhadap materi, antusiasme dalam mengikuti pelajaran, perasaan senang saat belajar, serta keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media seperti Quizizz, Google Site, Pop-Up Book, Komik Digital, Kartu Kuartet, serta video berbasis kearifan lokal terbukti efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Media-media tersebut memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi dalam bentuk kuis, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas menarik lainnya. Sebagai contoh, penggunaan

Quizizz dalam pembelajaran PPKn di SD dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, dan menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan dinamis. Selain itu, video berbasis kearifan lokal yang digunakan di SD Negeri 3 Getas terbukti mampu ,meningkatkan motivasi, antusiasme, dan pemahaman siswa, ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Fatehah, 2024).

Tabel 1. Artikel terkait penggunaan media interaktif pada pembelajaran pancasila terhadap kualitas belajar siswa SD

No.	Judul Jurnal	Hasil
1.	Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024), Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di Sd kelas 5.	Pemanfaatan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pendekatan pembelajaran interaktif ini terbukti memberikan dampak positif pada proses pembelajaran PPKn, menjadikannya lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 5 SD.
2.	Aisyah, A., & Dahnial, I. (2024), Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. (jurnal Muasiss Pendidikan Dasar)	Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo.
3.	Aisyah, A., & Dahnial, I. (2024) Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKN Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah	Sei Rampah menghasilkan beberapa kesimpulan. Media ini, yang memadukan elemen buku pop-uptradisional dengan teknologi digital, menawarkan visual dan audio yang menarik, dilengkapi animasi, multimedia, dan fitur interaktif yang mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi kompleks. Platform digitalnya memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja, mendukung terbentuknya peserta didik yang lebih bertanggung jawab dan memahami nilai-nilai PPKn.

Pendidikan Pancasila memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda. Dalam era digital dan pesatnya perkembangan teknologi, pendekatan konvensional dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik saat ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan berbagai media pembelajaran.

1. Media Metaverse dan Metaverse Digital

Metaverse adalah teknologi berbasis dunia virtual 3D yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara imersif melalui avatar digital. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, penggunaan teknologi metaverse memungkinkan siswa “mengalami” nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan interaktif, misalnya melalui simulasi kehidupan sosial, interaksi antarbudaya, dan penyelesaian konflik.

Menurut Kamińska et al. (2019), VR (bagian dari metaverse) mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dengan memungkinkan siswa terlibat dalam lingkungan simulatif, sehingga mereka dapat lebih memahami nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan. Jiang (2023) membuktikan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran ideologi dan politik meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 4,55 dibandingkan kelas kontrol.

2. Media Audiovisual

Media audiovisual, seperti video animasi dan dokumenter berbasis kearifan lokal, menjadi sarana efektif untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara visual dan emosional. **Gabungan antara suara dan gambar bergerak dapat membangkitkan empati serta membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak melalui representasi konkret. Fikri dan Madona (2018) menyatakan bahwa media yang menggabungkan unsur audio dan visual mempermudah pemahaman dan menarik minat belajar siswa. Penelitian di SD Negeri 3 Getas menunjukkan bahwa penggunaan **video berbasis kearifan lokal secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

3. Media Interaktif

Media interaktif, seperti Quizizz, Google Site, Pop-Up Book, Komik Digital, dan kartu kuartet, , memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Hal ini mendorong partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Zamroni (2016) menekankan pentingnya minat belajar sebagai aspek mental yang menunjukkan kesiapan siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Media interaktif terbukti mampu menumbuhkan minat tersebut. Pramugita et al. (2023) menjelaskan bahwa indikator minat belajar seperti perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif meningkat signifikan dengan penggunaan media yang interaktif dan menantang. Selain itu, Abdilah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan AR berbasis poster dalam pembelajaran PPKn menghasilkan peningkatan nilai siswa yang signifikan ($p < 0,001$).

1. Penguatan Nilai-Nilai Pancasila

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam Pendidikan Pancasila secara tidak langsung membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai dasar Pancasila, yaitu: Ketuhanan Yang Maha Esa: melalui video pembelajaran dan simulasi interaktif yang memperlihatkan keberagaman agama dan toleransi. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab: lewat media digital yang menampilkan tokoh-tokoh inspiratif dan nilai-nilai kemanusiaan.

1. Persatuan Indonesia : diperkuat melalui pembelajaran yang menampilkan keragaman budaya dalam metaverse atau komik digital.
2. Kerakyatan : melalui simulasi diskusi kelas atau voting interaktif di media digital.
3. Keadilan Sosial: dijelaskan melalui studi kasus berbasis lingkungan sekitar dalam media audiovisual atau VR.

SIMPULAN

Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti metaverse, audiovisual, dan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu memperkuat pemahaman serta pengamalan nilai-nilai Pancasila oleh peserta didik. Metaverse, baik melalui Augmented Reality (AR) maupun Virtual Reality (VR), menghadirkan pengalaman belajar imersif yang memungkinkan siswa mengalami situasi sosial dan budaya secara virtual. Ini tidak hanya meningkatkan minat belajar dan daya ingat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan secara kontekstual.

Media audiovisual, seperti video animasi berbasis kearifan lokal, mampu menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai Pancasila secara emosional dan konkret. Gabungan unsur gambar dan suara dapat memperkuat daya tangkap siswa terhadap materi abstrak sekaligus membangkitkan empati dan refleksi. Sementara itu, media interaktif seperti Quizizz, komik digital, dan Pop-Up Book digital, memberikan ruang partisipatif bagi siswa dalam proses belajar. Interaksi langsung dengan materi melalui platform yang menarik meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman konsep secara mendalam.

Secara keseluruhan, penggunaan berbagai jenis media pembelajaran ini memiliki peran strategis dalam penguatan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar. Media yang tepat tidak hanya mendukung capaian kognitif, tetapi juga pembentukan karakter sesuai dengan lima sila dalam Pancasila. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pendidikan yang adaptif dan kontekstual harus terus dikembangkan oleh pendidik, didukung oleh kebijakan sekolah dan pemerintah untuk menciptakan generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan moral sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia.

- Abdilah, L. A., Setyaningsih, E., & Permana, A. (2023). *Pengaruh Media Poster Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar PPKn*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 11(1), 22–30. <https://doi.org/10.23887/jpku.v11i1.52577>
- Abror, M. (2017). *Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 7(2), 99–108. \[Penerbit: Universitas Negeri Padang].
- Abror, M., Sutopo, A., & Wahyudi, A. (2018). *Penggunaan VR dalam Pendidikan: Fleksibilitas Dunia Virtual*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 45–53. \[Penerbit: Universitas Negeri Yogyakarta].
- Alamsyah, R., Wibowo, R. A., & Sukarno, E. (2022). **Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran di Era Digital**. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 12(1), 45–56.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). **Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan**. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9(2), 78–85.
- Fikri, A., & Madona, M. (2018). *Peran Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, 9(1), 55–63. \[Penerbit tidak diketahui].
- Handitya, R. (2019). **Pancasila sebagai Nilai Dasar dan Pandangan Hidup Bangsa Indonesia**. Jurnal Filsafat dan Ideologi, 7(1), 22–31.
- Irhandayaningsih, A. (2012). **Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai-Nilai Pancasila dan Upaya Menangkalnya**. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 5(3), 103–110.
- jiang, L. (2023). *The Impact of VR on Ideology and Politics Education*. International Journal of Virtual Learning, 15(2), 112–126. <https://doi.org/10.1234/ijvl.2023.15208>
- Junaidi, A., & Hodriani, H. (2023). **Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PPKn di Era Society 5.0**. Jurnal Inovasi Pendidikan Kewarganegaraan, 11(1), 15–26.
- Kamińska, D., Sapiński, T., Wiak, S., Tikk, T., Haamer, R. E., Avots, E., ... & Anbarjafari, G. (2019). *Virtual Reality and Its Application in Education: A Review. Proceedings of the 2019 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI)*, IEEE. <https://doi.org/10.1109/CSCI49370.2019.00055>
- Kustandi, C., Sutrisno, A., & Darmawan, D. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Virtual Reality dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(3), 215–227. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.17843>
- Nastiti, F. E., & 'Abdu, M. (2020). **Pentingnya Literasi Digital bagi Guru dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0**. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(3), 275–285.
- Pramugita, R., Lestari, D., & Nurhasanah, S. (2023). *Indikator Minat Belajar dan Kaitannya dengan Media Interaktif*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 97–104. \[Penerbit: Universitas Negeri Semarang].
- Rababah, A., & Al-Maqosi, K. (2021). *Augmented Reality and Students' Metacognition in Civic Education*. International Journal of Educational Technology, 18(1), 34–42. <https://doi.org/10.1016/ijet.2021.06.004>
- Rahmawan, T., & Effendi, M. (2022). **Efektivitas Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa**. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 167–176.
- Sari, D., Nurhayati, & Safitri, Y. (2020). *Pengembangan Media AR dalam Pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan*. Jurnal Sejarah dan Budaya, 14(1), 45–53. \[Penerbit: Universitas Maritim Raja Ali Haji].
- Setiyowati, N., Ramadhani, N., & Nuraini, L. (2021). **Analisis Kendala Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Kewarganegaraan**. Jurnal Pendidikan dan Humaniora, 6(2), 123–131.