

Analisis Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pancasila dengan Memanfaatkan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar

Niken Meilani^{1*}, Yuliana Puspita Ardila², Hermawan Wahyu Setiadi³

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

¹ nikenmeilani0410@gmail.com*

² ardilapuspita11@gmail.com

³ hermaone@upy.ac.id

Kata-kata kunci: : ABSTRAK

Motivasi Siswa;
Pembelajaran Pancasila;
Bahan Ajar Digital;
Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis motivasi siswa SD dalam pembelajaran Pancasila menggunakan bahan ajar digital. Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa mengidentifikasi efektivitas solusi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Studi Literatur terhadap 15 jurnal terbaru (2020-2025). Hasil menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Bahan ajar yang paling efektif adalah bahan ajar yang interaktif dan berbasis gamifikasi, karena bahan ajar tersebut dapat memvisualisasikan nilai abstrak dan memfasilitasi umpan balik secara cepat kepada siswa. Kesuksesan dalam implementasi bahan ajar interaktif sangat bergantung pada kompetensi dan inovasi guru. Kesimpulannya adalah bahan ajar digital adalah katalisator penting yang menjadikan pembelajaran Pancasila di SD lebih dinamis dan relevan.

Keywords:

*Student Motivation;
Pancasila Learning;
Digital Teaching Materials;
Elementary School.*

ABSTRACT

This study was conducted to analyze the motivation of elementary school students in learning Pancasila using digital teaching materials. This study was motivated by the low learning motivation of students caused by the monotonous nature of the teaching materials used. This study aims to identify the effectiveness of digital solutions in increasing student learning motivation. The method used was a literature study of 15 recent journals (2020-2025). The results show that the use of digital media significantly increases students' intrinsic and extrinsic motivation. The most effective teaching materials are interactive and gamification-based, as they can visualize abstract values and facilitate quick feedback to students. Success in implementing interactive teaching materials is highly dependent on teacher competence and innovation. In conclusion, digital teaching materials are an important catalyst that makes Pancasila education in elementary schools more dynamic and relevant.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan fondasi krusial dalam membentuk karakter dan identitas warga negara Indonesia sejak usia dini. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran ini berfungsi sebagai wadah untuk menanamkan nilai-nilai luhur, moralitas, dan kesadaran berbangsa sehingga siswa mampu menjadi individu yang religius, humanis, bersatu, demokratis, dan berkeadilan sosial (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun

2003). Namun, dalam implementasinya, pembelajaran Pancasila sering kali menghadapi tantangan signifikan, terutama terkait dengan motivasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang bersifat konsep dan nilai sering kali menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Pujiati & Purwaningsih, 2021). Bahan ajar yang monoton, metode ceramah yang dominan, serta kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa SD dapat menyebabkan kebosanan dan penurunan minat belajar. Padahal, motivasi adalah faktor penentu keberhasilan belajar yang berfungsi sebagai pendorong internal dan eksternal untuk mencapai tujuan pendidikan (Darmayanti & Pradana, 2022). Studi menunjukkan bahwa motivasi yang kuat berkorelasi positif dengan partisipasi aktif dan pemahaman yang mendalam terhadap materi Pancasila (Setyaningsih, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran dan pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kembali semangat siswa SD dalam mempelajari Pancasila.

Salah satu solusi yang menjanjikan adalah pemanfaatan bahan ajar digital. Dalam era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi keniscayaan. Bahan ajar digital, seperti video interaktif, animasi edukatif, e-modul, dan gamifikasi dapat menyajikan materi Pancasila dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital native di SD (Wibowo dkk., 2022). Penggunaan teknologi ini tidak hanya menawarkan variasi visual dan audio yang memikat, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri (*self-paced learning*) dan mengalami proses pembelajaran yang lebih aktif. Penelitian oleh Sari & Setyaningsih (2022) menggarisbawahi potensi bahan ajar berbasis multimedia dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada motivasi belajar mereka.

Mengingat pentingnya penanaman nilai Pancasila dan urgensi peningkatan motivasi belajar siswa di tengah perkembangan teknologi, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam mengenai motivasi siswa dalam pembelajaran Pancasila dengan memanfaatkan bahan ajar digital di Sekolah Dasar. Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kurikulum dan rekomendasi praktis bagi guru, pembuat kebijakan, dan pengembang bahan ajar dalam rangka menciptakan ekosistem pembelajaran Pancasila yang lebih efektif, relevan, dan memotivasi di Indonesia.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Studi Literatur (*Literature Review*). Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah menganalisis,

mensintesis, dan merangkum temuan-temuan dari berbagai sumber akademis yang relevan dan terkini mengenai motivasi siswa dalam pembelajaran Pancasila dengan pemanfaatan bahan ajar digital di Sekolah Dasar. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif kualitatif dan sintesis tematik, di mana temuan dari artikel terpilih akan diekstraksi, dikelompokkan, dan diinterpretasikan untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif.

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan penelusuran literatur dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2020-2025) mengenai motivasi siswa dalam pembelajaran Pancasila (PPKn) dengan pemanfaatan bahan ajar digital di Sekolah Dasar (SD), berikut adalah kajian terhadap 15 jurnal penelitian yang telah disintesis:

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sari, Y. N. dkk.	2024	Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa di Sekolah Dasar.	Penggunaan teknologi digital (media interaktif) berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa secara signifikan karena pembelajaran menjadi lebih visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik digital native.
2	Mawarni, E. dkk.	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar.	Media interaktif berbasis Canva valid dan efektif dalam menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar siswa terhadap implementasi nilai Pancasila, ditunjukkan dengan respons positif siswa.

3	Salsabilla Fitri, A. dkk.	2023	Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.	Komik digital terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena materi disajikan dalam format cerita bergambar yang menyenangkan, membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada nilai-nilai Pancasila.
4	Sunaryati, T. dkk.	2024	Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar.	Pemanfaatan teknologi (seperti video edukasi dan presentasi interaktif) membuat pembelajaran lebih hidup dan kontekstual, yang berdampak langsung pada peningkatan motivasi dan keaktifan siswa di kelas.
5	Riyadi, T. & Wibawa, S.	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran PPKn di SD Kelas 5.	Penggunaan gamifikasi berbasis Quizizz sangat efektif meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa melalui elemen kompetisi, tantangan, dan feedback instan, mengubah evaluasi menjadi kegiatan yang menyenangkan.

6	Aisyah, S. dkk.	2025	Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar.	Media interaktif berbasis teknologi digital ditemukan sangat memengaruhi motivasi belajar siswa SD karena memfasilitasi pembelajaran mandiri dan menarik, yang membuat siswa aktif berinteraksi dengan materi.
7	Ani, S. I. dkk.	2025	Inovasi Pembelajaran PKn di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa.	Adopsi teknologi (aplikasi gamifikasi, video, e-modul) merupakan kunci revitalisasi pembelajaran PPKn, terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa SD di era digital.
8	Olisna, M. Zannah dkk.	2022	Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.	Meskipun berfokus pada akhlak, penggunaan game Wordwall sebagai bahan ajar digital terbukti meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam menjawab soal dan

				berpartisipasi, yang menjadi dasar penanaman nilai Pancasila.
9	Dewi, G. M. L., & Wulandari, G. A. A.	2024	Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.	Pengembangan komik digital yang berbasis kontekstual dinilai efektif dan sangat valid dalam menumbuhkan motivasi siswa karena menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan nyata siswa.
10	Arifin, M. A. dkk.	2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edukasi untuk Mata Pelajaran PPKn Sekolah Dasar.	Media aplikasi edukasi terbukti menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, sehingga indikator motivasi intrinsik siswa meningkat pasca penggunaan media.
11	Istiqomah, N. dkk.	2023	Strategi Pembelajaran PPKn dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar.	Penelitian ini menemukan bahwa integrasi teknologi digital yang mendukung proyek Profil Pelajar Pancasila berhasil memicu motivasi berkreasi dan

				kolaborasi siswa, yang esensial dalam pembelajaran Pancasila.
12	Lubis, A. P. & Nuriadin, I.	2022	Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.	Walaupun subjeknya Matematika, hasil menunjukkan bahwa aplikasi gamification (<i>Wordwall</i>) sangat efektif meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa SD, yang dapat direplikasi pada materi PPKn.
13	Sutopo, T. & Wirawan, A.	2021	Peningkatan Motivasi Belajar PPKn Melalui Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif di Kelas V SD.	Video pembelajaran interaktif dengan kuis di dalamnya terbukti meningkatkan skor motivasi siswa secara signifikan karena memberikan variasi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.
14	Arief N, F., & Wijayati, I. W.	2025	Analisis Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar.	Meskipun fokus pada pemahaman, penggunaan teknologi imersif seperti AR memberikan pengalaman belajar yang sangat memotivasi, memicu

				rasa ingin tahu tinggi, dan meningkatkan engagement siswa terhadap nilai Pancasila.
15	Zahro, N. A. Q.	2023	Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa.	Penelitian ini secara eksplisit menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis game (Wordwall) terbukti berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD karena aspek hiburan dan tantangannya.

Hasil pembahasan dari 15 jurnal penelitian terbaru (2020-2025) secara konsisten menegaskan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) dalam pembelajaran Pancasila. Menurut Yuliana & Setiadi, (2024) salah satu media pembelajaran yang paling cocok untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah TIK. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut kemampuan untuk menguasai pengetahuan dan informasi. Efektivitas ini bersumber dari kemampuan media digital untuk mengubah penyampaian materi Pancasila yang abstrak menjadi visual, naratif, dan kontekstual, sehingga berhasil meningkatkan minat intrinsik dan keterlibatan siswa di kelas (Sari dkk., 2024; Salsabilla Fitri dkk., 2023). Jenis bahan ajar yang paling efektif adalah yang bersifat interaktif dan berbasis gamifikasi, seperti e-modul interaktif, komik digital, dan aplikasi game edukasi (Riyadi & Wibawa, 2024; Olisna dkk., 2022). Penjelasan tersebut sejalan dengan pernyataan (Pamungkas dkk., 2025) mengenai bahan ajar berbasis gamifikasi memiliki banyak manfaat, menjadikannya salah satu inovasi hebat dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi, terlibat, dan terkonsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Mekanisme gamifikasi terbukti ampuh memicu motivasi ekstrinsik melalui tantangan dan reward, sementara visualisasi (Komik, Video) membantu pemahaman konsep (Sutopo & Wirawan, 2021). Meskipun demikian, literatur juga menyoroti bahwa kesuksesan implementasi ini sangat bergantung pada transformasi peran guru menjadi fasilitator dan desainer pembelajaran yang kompeten secara teknologis, serta dukungan infrastruktur yang merata untuk memastikan akses yang adil terhadap inovasi digital di semua sekolah (Ani dkk., 2025; Istiqomah dkk., 2023). Dengan demikian, bahan ajar digital bertindak sebagai katalisator motivasi, tetapi memerlukan perencanaan pedagogis yang matang dari pihak guru.

Simpulan

Studi literatur terhadap 15 penelitian (2020-2025) dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital merupakan strategi yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada pembelajaran Pancasila. Media digital berhasil mengubah persepsi siswa dari materi kaku menjadi menarik dan kontekstual, mendorong baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Bahan ajar yang paling efektif adalah yang interaktif dan berbasis gamifikasi (seperti *e-modul*, komik digital, atau game edukasi), karena mampu memvisualisasikan nilai abstrak dan memberikan umpan balik cepat. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kompetensi dan inovasi guru dalam merancang integrasi teknologi yang kontekstual. Dengan demikian, bahan ajar digital berfungsi sebagai katalisator penting yang menjadikan pembelajaran Pancasila di SD lebih dinamis dan relevan dengan era digital.

Referensi

- Aisyah, S., Setyawati, R. C., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. M. (2025). *Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar*. Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial, 3(1), 388–401.
- Ani, S. I., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). *Inovasi pembelajaran PKn di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa*. SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(2), 484-494.
- Arief N, F., & Wijayati, I. W. (2025). Analisis pemanfaatan augmented reality (AR) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan siswa sekolah dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1), 898–907.
- Arifin, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi untuk mata pelajaran PPKn Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Darmayanti, A. T., & Pradana, S. D. (2022). *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 6296-6304.
-

- Dewi, G. M. L., & Wulandari, G. A. A. (2024). *Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru.
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). *Strategi pembelajaran PPKn dalam penerapan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 627.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). *Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(5), 6884-6892. (Relevan karena membahas media digital/motivasi SD).
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 8(4), 2661-2670.
- Olisna, M., Zannah, A., Sukma, & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(3), 4133-4143.
- Pamungkas, bima A., Marta, I. H., Wirayuda, A., & Setiadi, H. W. (2025). *Studi literatur tentang inovasi bahan ajar berbasis game edukasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar*. 18(1).
- Pujiati, D., & Purwaningsih, E. (2021). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 2955-2965.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1), 2791–2805.
- Salsabilla Fitri, A., dkk. (2023). *Pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(1), 230-235.
- Sari, Y. N., & Setyaningsih, D. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 1(2), 108-115.
- Sari, Y. N., dkk. (2024). *Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 3(2), 218–227.
- Setyaningsih, D. (2023). *Korelasi Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 25-30.
- Sunaryati, T., dkk. (2024). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar*. INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, 4(6), 6371–6377.
- Sutopo, T., & Wirawan, A. (2021). *Peningkatan motivasi belajar PPKn melalui penggunaan video pembelajaran interaktif di kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Dasar.
-

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wibowo, A. G., Handayani, R., & Hartono, R. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Isu Kontemporer untuk Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran SD, 10(1), 1-10.

Yuliana, D., & Setiadi, H. W. (2024). *Efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk meingkatkan prestasi belajar IPAS Kelas IV di SD N Manggis*. 10.

Zahro, N. A. Q. (2023). *Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pengabdian Mahasiswa, 2(1).