



JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcpa>



KAJIAN LITERATUR TENTANG EFEKTIVITAS METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI PANCASILA DI SD

Surayanah¹⁾, Andimas Renda Kevindo²⁾, Diana Madya Ratri³⁾,
Dhiya Nasywa⁴⁾, Dwi Monna Fadila⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang

¹⁾surayanah.fip@um.ac.id, ²⁾andimas.renda.2401516@students.um.ac.id,

³⁾diana.madya.2401516@students.um.ac.id, ⁴⁾dhiya.nasywa.2401516@students.um.ac.id,

⁵⁾dwi.monna.2401516@students.um.ac.id

Histori artikel

Received:
28 Mei 2025

Accepted:
27 Juli 2026

Published:
3 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas metode dan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam mendukung pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode kajian literatur dengan menelusuri sumber ilmiah melalui Google Scholar menggunakan kata kunci yang relevan dengan metode pembelajaran PKn, media pembelajaran, dan nilai-nilai Pancasila. Literatur diseleksi berdasarkan kesesuaiannya dengan fokus kajian, kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode tanya jawab, diskusi, dan role playing dapat meningkatkan keterlibatan, kerja sama, keterampilan sosial-emosional, serta hasil belajar siswa. Media gambar, audiovisual, komik, dan Augmented Reality juga membantu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual. Namun, sebagian besar penelitian masih menggunakan hasil belajar, motivasi, dan respons siswa sebagai indikator efektivitas, sedangkan perubahan sikap dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari belum banyak diukur secara langsung. Dengan demikian, metode interaktif yang dipadukan dengan media kontekstual, keteladanan, pembiasaan, dan refleksi berkelanjutan berpotensi memperkuat pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Nilai-Nilai Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Dasar

*Corresponding author: Dwi Monna Fadila (dwi.monna.2401516@student.um.ac.id)

Abstract. This study aims to analyze the effectiveness of Civic Education learning methods and media in supporting elementary school students' understanding and application of Pancasila values. The study employed a literature review method by searching for scholarly sources through Google Scholar using keywords related to Civic Education learning methods, learning media, and Pancasila values. The literature was selected based on its relevance to the focus of the study and subsequently analyzed using a descriptive qualitative approach. The findings indicate that question-and-answer activities, discussions, and role-playing can improve student engagement, collaboration, social-emotional skills, and learning outcomes. Visual, audiovisual, comic-based, and augmented reality media also help present the material in a more concrete, engaging, and contextual manner. However, most studies still use learning outcomes, motivation, and student responses as indicators of effectiveness, whereas changes in attitudes and the application of Pancasila values in everyday life have rarely been measured directly. Therefore, interactive methods combined with contextual media, role modeling, habituation, and continuous reflection have the potential to strengthen the teaching of Pancasila values in elementary schools.

Keywords: Civic Education, Elementary School, Learning Media, Learning Methods, Pancasila Values.

Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran juga menjadi bentuk implementasi kurikulum dalam kegiatan pendidikan. Munandir (2001) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membuat seseorang belajar melalui penciptaan pengalaman belajar yang terarah. Dalam pelaksanaannya, tugas guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki guru adalah kemampuan dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran secara tepat (Sukriyatun, 2016).

Pengembangan model pembelajaran perlu mempertimbangkan kondisi peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Pemahaman terhadap berbagai model pembelajaran memungkinkan guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah, aktif, dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Mahmudah et al., 2025). Pemilihan model, metode, dan media pembelajaran menjadi semakin penting ketika pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki kedudukan penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi muda, khususnya peserta didik sekolah dasar. Pada tahap perkembangan ini, peserta didik perlu diperkenalkan dengan nilai-nilai kebangsaan agar tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter, bertanggung jawab, serta memiliki kesadaran sebagai warga negara (Bule et al., 2026). Nilai-nilai yang terkandung dalam lima sila Pancasila menjadi landasan moral dan etis dalam kehidupan bermasyarakat,

berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, pembelajaran PKn tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai Pancasila, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami, menghayati, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penanaman nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran PKn tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi secara teoretis. Nilai-nilai tersebut perlu diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, pembiasaan perilaku positif, serta keteladanan di lingkungan sekolah. Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan dapat membantu peserta didik mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terpadu (Kusumawardani et al., 2021). Dengan demikian, pembelajaran PKn perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya mampu menjelaskan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai tersebut.

Guru memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Peran tersebut dijalankan melalui keteladanan, pembiasaan, pendampingan, serta penciptaan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan karakter. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan figur yang perilakunya dapat diamati serta diteladani oleh peserta didik (Buan, 2021). Keberhasilan penanaman nilai-nilai Pancasila juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dan mengaitkan materi dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Qondias et al., 2025).

Namun, pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan hanya menerima informasi secara pasif. Keterbatasan media dan sumber belajar juga dapat membuat penyampaian materi menjadi kurang konkret, terutama ketika peserta didik harus memahami nilai-nilai yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn memerlukan metode dan media yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Qondias et al., 2025).

Berbagai metode pembelajaran, seperti tanya jawab, diskusi, simulasi, dan bermain peran, dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media visual, audiovisual, komik, dan teknologi pembelajaran dapat membantu menyajikan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik. Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan metode dan media tersebut, hasil yang dilaporkan masih beragam, baik dalam meningkatkan

pemahaman, keterlibatan, hasil belajar, maupun perilaku peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan kajian literatur untuk menyintesis hasil-hasil penelitian tersebut secara terarah.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian ini bertujuan menganalisis efektivitas metode dan media pembelajaran PKn dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. Kajian difokuskan pada jenis metode dan media yang digunakan, hasil pembelajaran yang diperoleh, serta kontribusinya terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai hasil penelitian yang membahas efektivitas metode dan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Kajian literatur dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai berbagai pendekatan pembelajaran yang telah diterapkan serta hasil yang dilaporkan dalam penelitian terdahulu.

Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar dengan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu “metode pembelajaran PKn sekolah dasar”, “media pembelajaran PKn”, “nilai-nilai Pancasila”, “Pendidikan Pancasila sekolah dasar”, dan “penanaman nilai Pancasila”. Literatur yang ditelusuri meliputi artikel jurnal, prosiding, buku, dan karya ilmiah lain yang relevan dengan fokus kajian.

Pemilihan literatur dilakukan berdasarkan beberapa kriteria. Kriteria inklusi dalam kajian ini meliputi: (1) literatur membahas pembelajaran PKn atau Pendidikan Pancasila; (2) subjek atau konteks penelitian berkaitan dengan siswa sekolah dasar; (3) penelitian membahas penggunaan metode atau media pembelajaran; (4) penelitian memuat hasil yang berkaitan dengan pemahaman, keterlibatan, hasil belajar, sikap, atau penerapan nilai-nilai Pancasila; serta (5) sumber dapat diakses secara lengkap. Literatur yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, tidak mencantumkan metode dan hasil secara jelas, atau hanya membahas pendidikan karakter secara umum tanpa keterkaitan dengan pembelajaran PKn tidak digunakan dalam kajian.

Proses kajian literatur dilakukan melalui lima tahapan. Tahap pertama adalah penelusuran dan pengumpulan literatur berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan. Tahap kedua adalah penyaringan literatur dengan membaca judul dan abstrak untuk menilai kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Tahap ketiga adalah membaca isi artikel secara menyeluruh dan menyeleksi sumber berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Tahap keempat adalah mencatat informasi penting dari setiap literatur, meliputi nama penulis, tahun

publikasi, metode penelitian, subjek penelitian, metode atau media pembelajaran yang digunakan, indikator yang diukur, dan hasil penelitian. Tahap kelima adalah mengelompokkan dan menganalisis temuan berdasarkan kesamaan metode, media, dan hasil pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif-kualitatif. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil antarpengelitian, mengidentifikasi kecenderungan temuan, serta mengelompokkan metode dan media pembelajaran yang menunjukkan pengaruh terhadap proses pembelajaran PKn. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk menjelaskan efektivitas, keunggulan, dan keterbatasan setiap metode serta media pembelajaran dalam mendukung penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian literatur menunjukkan adanya sejumlah metode dan media pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Temuan dari setiap penelitian dirangkum pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Temuan Kajian

No	Penulis dan Tahun	Metode atau Media	Aspek yang Diukur	Hasil yang Diperoleh
1	Suwela (2018)	Metode tanya jawab dengan variasi media pembelajaran	Ketuntasan hasil belajar PKn	Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 31,58% pada tahap awal menjadi 100% pada siklus III.
2	Karmini (2017)	Metode ceramah bervariasi, diskusi, dan media gambar	Hasil belajar siswa	Nilai rata-rata siswa meningkat dari 73,10 menjadi 78,94.
3	Ariwitari et al. (2014)	Metode <i>role playing</i> berbantuan media audiovisual	Hasil belajar PKn	Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 79,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 72,00.
4	Sangadah (2025)	Model <i>role playing</i> berbantuan media audiovisual	Kerja sama dan hasil belajar siswa	Persentase kerja sama siswa meningkat dari 78,75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus III. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari 63,64% menjadi 90,91%.
5	Oktavia et al. (2025)	Metode ceramah dan metode <i>role playing</i>	Keterampilan berbicara siswa	Metode ceramah menunjukkan hasil lebih tinggi pada aspek ekspresi, intonasi, dan kepercayaan diri.

						Metode <i>role playing</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi secara langsung.
6	Nugraha Pandu (2022)	dan Paksi	Media pengamalan Pancasila KOMPAS	komik atau	Respons siswa terhadap media	Media KOMPAS memperoleh respons positif sebesar 95%.
7		Najm Al Inu dan Dewi (2021)	Pembelajaran interaktif		Pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila	Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kegiatan sosial serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi permasalahan kewarganegaraan.
8		Tamami dan Mijianti (2025)	Simulasi dengan metode <i>role playing</i>		Keterampilan sosial dan emosional	Siswa menunjukkan perkembangan dalam kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berempati, beradaptasi, dan mengelola emosi.
9		Widodo et al. (2023)	Media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i>		Validitas media, motivasi, dan hasil belajar	Media memperoleh tingkat validitas sebesar 93,75%. Penggunaannya meningkatkan motivasi belajar sebesar 18,3% dan hasil belajar sebesar 18,2%.

Berdasarkan tabel tersebut, hasil penelitian yang dikaji mencakup peningkatan ketuntasan dan nilai hasil belajar, kerja sama, keterampilan berbicara, partisipasi, keterampilan sosial-emosional, motivasi belajar, serta respons siswa terhadap media pembelajaran.

Pembahasan

1. Metode Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil kajian menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif, khususnya tanya jawab dan diskusi, memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Metode tanya jawab memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan mengklarifikasi materi yang belum dipahami.

Suwela (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode tanya jawab yang dipadukan dengan variasi media pembelajaran dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dari 31,58% menjadi 100%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa dilibatkan melalui pertanyaan yang terarah, mereka terdorong untuk mengingat, memahami, dan menghubungkan materi dengan pengalaman yang dimiliki.

Hasil yang sejalan ditemukan oleh Karmini (2017), yaitu penerapan metode ceramah bervariasi, diskusi, dan media gambar mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 73,10 menjadi 78,94. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa metode ceramah masih dapat digunakan dalam pembelajaran PKn apabila tidak diterapkan secara tunggal. Ceramah perlu dipadukan dengan diskusi dan media visual agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Diskusi memberikan ruang kepada siswa untuk bertukar gagasan, mempertimbangkan pandangan orang lain, dan membangun pemahaman secara bersama-sama.

Pembelajaran interaktif juga berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Najm Al Inu dan Dewi (2021) menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat membantu siswa berpartisipasi dalam kehidupan sosial serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif ketika menghadapi persoalan kewarganegaraan. Dengan demikian, metode tanya jawab dan diskusi tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk melatih sikap demokratis, keberanian menyampaikan pendapat, penghargaan terhadap perbedaan, dan kemampuan bermusyawarah.

Meskipun demikian, peningkatan nilai dan ketuntasan belajar belum sepenuhnya menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila telah terinternalisasi dalam perilaku siswa. Hasil belajar lebih banyak menggambarkan penguasaan materi, sedangkan internalisasi nilai perlu terlihat melalui perubahan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan metode interaktif perlu disertai dengan kegiatan pembiasaan, keteladanan, dan pengamatan terhadap perilaku siswa.

2. Metode Role Playing dalam Mengembangkan Pengalaman Belajar

Metode role playing menjadi salah satu metode yang banyak menunjukkan hasil positif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga mengalami secara langsung bentuk perilaku yang sesuai atau tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Ariwitari et al. (2014) menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode role playing berbantuan media audiovisual memperoleh nilai rata-rata 79,00, lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 72,00. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam memainkan suatu peran dapat membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Media audiovisual juga memberikan gambaran situasi yang lebih jelas sehingga siswa dapat memahami karakter, permasalahan, dan nilai yang terdapat dalam kegiatan bermain peran.

Penerapan role playing juga dapat mengembangkan kerja sama siswa. Fathiasangadah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model role playing dengan media audiovisual meningkatkan persentase kerja sama siswa dari 78,75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus III. Ketuntasan hasil belajar juga meningkat dari 63,64% menjadi 90,91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mendorong siswa untuk berinteraksi, membagi tugas, menyelesaikan permasalahan, dan mencapai tujuan kelompok. Kemampuan tersebut berkaitan dengan nilai gotong royong, tanggung jawab, musyawarah, dan penghargaan terhadap orang lain.

Selain hasil belajar dan kerja sama, metode role playing juga berhubungan dengan keterampilan sosial dan emosional. Tamami dan Mijianti (2025) menemukan bahwa simulasi dengan metode role playing dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berempati, beradaptasi, dan mengelola emosi. Keterampilan tersebut penting dalam penanaman nilai-nilai Pancasila karena siswa perlu memahami bukan hanya isi setiap sila, tetapi juga cara menerapkannya dalam hubungan sosial.

Namun, metode role playing tidak selalu menghasilkan capaian tertinggi pada semua aspek pembelajaran. Oktavia et al. (2025) menemukan bahwa metode ceramah memberikan hasil lebih baik pada aspek ekspresi, intonasi, dan kepercayaan diri dalam keterampilan berbicara, sedangkan role playing membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan kesempatan praktik secara langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan metode perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran menekankan pemahaman konsep tertentu, ceramah terarah dapat tetap digunakan. Sebaliknya, apabila tujuan pembelajaran menekankan pengalaman sosial, kerja sama, empati, dan penerapan nilai, metode role playing lebih sesuai digunakan.

Dengan demikian, role playing sebaiknya tidak dipandang sebagai pengganti seluruh metode pembelajaran. Metode ini dapat dipadukan dengan penjelasan guru, diskusi, refleksi, dan penugasan. Setelah kegiatan bermain peran, guru perlu mengarahkan siswa untuk membahas nilai yang muncul, menilai tindakan setiap tokoh, dan menghubungkannya dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Kontekstual

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan dalam menyajikan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan menarik. Materi mengenai gotong royong, toleransi, musyawarah, keadilan, tanggung jawab, dan persatuan dapat terasa abstrak apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Media pembelajaran membantu siswa melihat contoh penerapan nilai tersebut dalam situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Nugraha dan Pandu Paksi (2022) mengembangkan media komik pengamalan Pancasila atau KOMPAS yang memperoleh respons positif sebesar 95%. Komik dapat menyampaikan materi melalui perpaduan gambar, dialog, tokoh, dan alur cerita. Bentuk tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena materi disajikan melalui situasi yang sederhana dan mudah dipahami. Cerita dalam komik juga dapat digunakan untuk memperlihatkan akibat dari suatu tindakan serta memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Media komik tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga dapat menjadi pemantik diskusi. Guru dapat meminta siswa mengidentifikasi nilai Pancasila yang terdapat dalam cerita, menjelaskan tindakan tokoh, dan memberikan alternatif penyelesaian terhadap permasalahan yang ditampilkan. Dengan cara tersebut, media komik dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman, kemampuan berpikir kritis, dan pengambilan keputusan moral.

Selain media komik, penggunaan teknologi Augmented Reality juga memberikan hasil positif. Widodo et al. (2023) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality memperoleh nilai validitas sebesar 93,75%. Penggunaan media tersebut meningkatkan motivasi belajar sebesar 18,3% dan hasil belajar sebesar 18,2%. Temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi dapat membantu menghadirkan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik.

Penggunaan Augmented Reality memungkinkan siswa mengamati objek atau situasi pembelajaran melalui tampilan digital yang lebih konkret. Media tersebut dapat meningkatkan perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan penggunaan buku teks. Namun, keberhasilan media berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan perangkat. Isi media harus tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan nilai yang hendak ditanamkan (Beru et al., 2025).

Media audiovisual juga mendukung penerapan metode role playing. Ariwitari et al. (2014) dan Fathiasangadah (2025) menunjukkan bahwa kombinasi media audiovisual dan bermain peran memberikan hasil positif terhadap hasil belajar dan kerja sama siswa. Media audiovisual dapat memberikan contoh situasi sosial, sedangkan kegiatan bermain peran

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan situasi tersebut. Kombinasi keduanya menjadikan pembelajaran lebih konkret dan partisipatif.

Meskipun media komik, audiovisual, dan Augmented Reality menunjukkan hasil yang baik, media pembelajaran tetap berfungsi sebagai alat bantu. Media tidak dapat menggantikan peran guru dalam mengarahkan, menjelaskan, memberikan teladan, dan melakukan refleksi bersama siswa. Pemilihan media perlu mempertimbangkan kesesuaian isi, kemudahan penggunaan, ketersediaan fasilitas, serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

4. Keterkaitan Metode dan Media dengan Penanaman Nilai-Nilai Pancasila

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang interaktif dapat mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Metode tanya jawab dan diskusi memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan menghargai pandangan orang lain. Metode role playing memberikan pengalaman dalam bekerja sama, berempati, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah. Sementara itu, media gambar, audiovisual, komik, dan Augmented Reality membantu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik sebagai sumber belajar (Qondias et al., 2026).

Pembelajaran PKn pada dasarnya tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai hak, kewajiban, dan nilai-nilai kebangsaan. Pembelajaran tersebut juga diarahkan pada pembentukan karakter peserta didik. Anatasya dan Dewi (2021) menegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran sebagai pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak cukup dinilai hanya melalui peningkatan skor atau ketuntasan belajar.

Magdalena et al. (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar perlu membantu siswa memahami dan menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut menunjukkan bahwa penanaman nilai Pancasila memerlukan proses yang berkelanjutan. Metode dan media pembelajaran menjadi sarana untuk memperkenalkan dan melatih nilai, sedangkan pembiasaan serta keteladanan diperlukan agar nilai tersebut menjadi bagian dari perilaku siswa.

Keteladanan dan pembiasaan merupakan bagian penting dalam pendidikan karakter berbasis nilai Pancasila. Kusumawardani et al. (2021) menjelaskan bahwa nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan melalui praktik keteladanan dan pembiasaan di sekolah dasar. Dengan demikian, metode dan media yang menarik perlu diikuti dengan contoh nyata dari guru serta kegiatan rutin yang memungkinkan siswa menerapkan nilai-nilai tersebut.

Guru perlu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Misalnya, nilai gotong royong dapat diterapkan melalui

tugas kelompok, nilai musyawarah melalui diskusi kelas, nilai kemanusiaan melalui sikap saling membantu, dan nilai keadilan melalui pembagian tugas yang seimbang. Pembelajaran seperti ini membuat nilai-nilai Pancasila tidak berhenti sebagai konsep yang dihafalkan, tetapi menjadi pedoman dalam bertindak.

Berdasarkan hasil kajian, tidak terdapat satu metode atau media yang paling efektif untuk seluruh tujuan pembelajaran. Efektivitasnya dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi, kesiapan guru, dan fasilitas yang tersedia. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan metode interaktif dengan media yang relevan serta kegiatan refleksi dan pembiasaan. Kombinasi tersebut dapat membantu siswa memperoleh pemahaman sekaligus pengalaman dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Sebagian besar penelitian yang dikaji masih menggunakan hasil belajar, motivasi, respons siswa, dan kerja sama sebagai indikator keberhasilan. Indikator tersebut penting, tetapi belum sepenuhnya menggambarkan internalisasi nilai-nilai Pancasila. Penelitian berikutnya perlu mengukur perubahan sikap dan perilaku siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian, efektivitas metode dan media pembelajaran dapat dinilai tidak hanya dari peningkatan hasil akademik, tetapi juga dari konsistensi siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, metode pembelajaran interaktif seperti tanya jawab, diskusi, dan role playing, yang didukung media audiovisual, komik, gambar, serta Augmented Reality, dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, kerja sama, keterampilan sosial, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Namun, keberhasilan penanaman nilai-nilai Pancasila tidak cukup diukur melalui pencapaian akademik, tetapi juga perlu dilihat dari perubahan sikap dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan mengombinasikan metode serta media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi sekolah, disertai keteladanan, pembiasaan, dan refleksi secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304.
<https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>
- Ariwitari, N. M. R., Putra, M., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh metode pembelajaran role playing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn kelas V SD

- Gugus 1 Tampaksiring. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v2i1.2247>
- Beru, M. Y., Wonga, T. M., & Qondias, D. (2025). Pengembangan media papan tokoh untuk pemahaman karakter perumus Pancasila pada siswa SDN Hedhazita. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 169–180. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.5182>
- Buan, Y. A. L. (2021). Guru dan pendidikan karakter: Sinergitas peran guru dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di era milenial. Penerbit Adab.
- Bule, M., Qondias, D., Ba'i, S. E., Kedo, L., & Darno, K. (2026). Analisis pelaksanaan budaya 5S sebagai bentuk pembiasaan nilai literasi budaya dan kewargaan di Sekolah Dasar Katolik Mataloko. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 5(2), 188–199.
- Karmini. (2017). Penerapan metode ceramah variasi dan diskusi serta media gambar untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PKn kelas V di SDN 3 Grobogan. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.24114/jgk.v1i2.6276>
- Kusumawardani, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan di sekolah dasar. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6i1.2823>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>
- Mahmudah, F. Z., Abidah, J. N., Nufus, Y. N., & Sunaryati, T. (2025). Analisis literatur tentang efektivitas pembelajaran PKn dalam menumbuhkan nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 490–493. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2739>
- Munandir. (2001). Ensiklopedia pendidikan. UM Press.
- Najm Al Inu, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi nilai-nilai Pancasila melalui pendidikan kewarganegaraan di sekolah dan di masyarakat. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 259–267. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1383>
- Nugraha, B. I., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan media komik pengamalan Pancasila “KOMPAS” untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 214–223. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45347>
- Oktavia, T. R., Nirditaranti, M. M., Aini, A. Q., Ananta, F. P., Salsabila, A. N., & Jayanti, R. (2025). Perbandingan efektivitas metode ceramah dan metode role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V MI Darunniyah. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, 6(1), 354–361.
- Qondias, D., Awe, E. Y., Moi, M. Y., & Jodho, M. N. (2026). Analisis pemanfaatan sumber belajar berdasarkan kerangka AECT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 12(1), 838–850. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.6170>
- Qondias, D., Nay, D. A., & Nai, M. G. (2025). Refleksi nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku siswa di lingkungan Sekolah Dasar Inpres Ngedubhaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 1051–1061. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.4822>

- Qondias, D., Nilu, A. M., & Gare, M. K. (2025). Penguatan Pendidikan Pancasila melalui media teka-teki Burung Garuda pada siswa sekolah dasar di SDK Bomari. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(3), 287–298. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i3.5181>
- Sangadah, F., Ngatman, & Salimi, M. (2025). Penerapan model role playing dengan media audio visual untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang aku dan lingkunganku. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 459–466. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.88862>
- Sukriyatun, G. (2016). Penerapan metode tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS (sejarah) di kelas 9.1 tentang Perang Dunia II di SMPN 16 Kota Bogor tahun pelajaran 2012/2013. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 12(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v12i1.9545>
- Suwela, I. G. M. (2018). Efektivitas penerapan metode tanya jawab dengan variasi media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN khusus dalam materi ideologi Pancasila. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 409–414. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i4.16345>
- Tamami, B., & Mijianti, Y. (2025). Pelatihan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui simulasi metode role playing di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(1). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1160>
- Widodo, P. E., Widiastuti, K., & Wibawa, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality materi penerapan nilai-nilai Pancasila siswa kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6598–6606.