



DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PPKN BERBASIS SISTEM INFORMASI DI SMPIT INSAN UTAMA 2

**Diaz Sari¹, Dimas Ma’aruf², Muhammad Jamil Ikhsan Harahap³,
Andre Saputra⁴, Adnan Mustaqim⁵**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau^{1,2,3,4,5}

Email Korespondensi: diazsari.ds@gmail.com✉

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel:	
Masuk: 27 Mei 2025	Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah umumnya masih berlangsung secara konvensional, dengan pendekatan satu arah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila secara nyata dalam kehidupan mereka, terlebih di era digital saat ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa agar nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan lebih menarik dan bermakna. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Subjek penelitian melibatkan guru dan siswa kelas VIII di SMPIT Insan Utama 2 Pekanbaru. Media yang dirancang memuat fitur seperti materi visual, kuis interaktif, tujuan pembelajaran, informasi umum, dan profil sekolah. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memahami isi materi secara lebih efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis sistem informasi berpotensi menjadi alternatif strategis untuk menjawab kebutuhan belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.
Diterima: 28 Juni 2025	
Diterbitkan: 30 Juni 2025	
Kata Kunci: Pendidikan pancasila; Media Digital; Interaktivitas; Teknologi Pendidikan; Inovasi Pembelajaran.	

This is an open access article under the [CC BY-SA license](#).



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan siswa. Pelajaran ini bertujuan mengembangkan kecerdasan spiritual, logika, emosional, dan sosial peserta didik, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik (Andarwati & Pujilestari, 2023). Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, PPKn diharapkan tidak hanya menjadi wadah penghafalan norma, tetapi juga sebagai sarana aktualisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Al Jabri, 2023).

Namun demikian, praktik pembelajaran di lapangan masih menunjukkan kecenderungan dominannya pendekatan pasif. Banyak guru menyampaikan materi PPKn melalui metode ceramah dan mencatat dari buku teks, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak kontekstual. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memahami esensi nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh karena hanya ditransmisikan secara kognitif, bukan melalui pengalaman langsung (Abdi, 2020). Akibatnya, ketika materi disampaikan, banyak siswa justru menunjukkan sikap acuh tak acuh, enggan memberikan perhatian, bahkan terlibat dalam aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran (Wandini et al., 2022).

Situasi serupa juga terjadi di SMPIT INSAN UTAMA 2, di mana guru telah mencoba memanfaatkan media digital seperti video dari YouTube dalam menyampaikan materi PPKn. Meskipun inisiatif ini cukup membantu, efektivitasnya belum optimal karena konten video yang digunakan tidak sepenuhnya sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di sekolah ini lebih responsif terhadap metode belajar yang melibatkan interaksi langsung dan visualisasi yang menarik. Dalam hal ini, pendekatan berbasis media interaktif menjadi sebuah solusi potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Kamran et al. (2023) menekankan bahwa generasi digital saat ini lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktis, visual, dan menyenangkan, seperti aplikasi interaktif atau permainan edukatif yang memungkinkan keterlibatan langsung.

Kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan kebutuhan belajar siswa digital menunjukkan adanya gap yang signifikan dalam pembelajaran PPKn. Das sein-nya adalah fakta di mana siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pelajaran PPKn yang diajarkan secara tradisional. Sedangkan das sollen-nya, pembelajaran ideal yang seharusnya dilakukan adalah pembelajaran aktif, bermakna, dan berbasis pengalaman siswa (Sholihah et al., 2022). Artinya, dibutuhkan strategi yang lebih inovatif dan personal untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Gagasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi dalam studi ini berangkat dari pemikiran bahwa teknologi dapat digunakan bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai instrumen utama untuk mentransformasi proses belajar. Nasa dan Rukmana Sari (2023) menyatakan bahwa pendidikan yang dirancang secara interaktif mampu menjadikan siswa sebagai subjek pembelajar aktif. Sementara itu, Rahman Hakim dan Teknik Elektro (2014) menekankan pentingnya pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan fokus, daya ingat, dan partisipasi siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi untuk mata pelajaran PPKn di SMPIT INSAN UTAMA 2. Media ini dirancang agar mampu menyajikan materi Pancasila secara visual, interaktif, dan kontekstual dengan kehidupan siswa, serta memuat berbagai fitur seperti materi, kuis, tujuan pembelajaran, profil sekolah, dan informasi teknis penggunaan. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan prototipe media pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan pembelajaran nilai-nilai Pancasila yang lebih bermakna di era digital (Arie et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif dengan orientasi pada perancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMPIT INSAN UTAMA 2. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam mengenai konteks sosial, kebutuhan belajar siswa, serta pengalaman langsung para informan terkait pembelajaran PPKn. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017), pendekatan kualitatif bersifat naturalistik dan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama yang melakukan penggalian data melalui interaksi langsung di lapangan.

Penelitian ini dilakukan pada Kamis, 5 Juni 2025 di SMPIT INSAN UTAMA 2 Pekanbaru. Pemilihan lokasi bersifat purposive, didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini telah menerapkan media pembelajaran digital secara terbatas namun belum memiliki media yang spesifik dan terintegrasi untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Subjek penelitian meliputi seorang guru PPKn serta dua siswa kelas VIII yang dipilih secara purposif karena keterlibatannya langsung dalam proses pembelajaran yang menjadi fokus studi. Data sekunder diperoleh dari dokumen pembelajaran sekolah, dokumentasi kegiatan belajar, serta referensi tertulis yang relevan. Untuk memperoleh pemahaman yang utuh dan triangulasi data yang kuat, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data utama, yaitu studi

literatur, observasi, dan wawancara semi-terstruktur. Ketiga teknik ini tidak hanya saling melengkapi, tetapi juga membentuk kerangka triangulasi metodologis yang memperkuat validitas hasil penelitian.

Studi Literatur

Studi literatur dilakukan sebagai tahap awal untuk menyusun kerangka teoretis dan mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Peneliti menelaah berbagai sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku ajar, kebijakan kurikulum, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembelajaran nilai-nilai Pancasila, prinsip desain media digital, serta karakteristik belajar generasi digital (Ansori et al., 2024; Nilakandi & Irnawati, 2025). Studi literatur ini juga membantu memetakan *state of the art* dan *gap* dalam implementasi media pembelajaran PPKn, sehingga desain media dapat diarahkan pada solusi yang kontekstual dan inovatif.

Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di ruang kelas untuk mengamati proses pembelajaran PPKn, metode pengajaran yang digunakan guru, serta respons dan tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti mencatat secara sistematis berbagai aspek penting seperti penggunaan media pembelajaran, keterlibatan siswa dalam diskusi, dan dinamika komunikasi gurusiwa. Observasi ini memberikan data empiris tentang kondisi aktual pembelajaran di sekolah, yang menjadi dasar dalam menyusun rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Hasanah, 2016).

Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara dilakukan untuk menggali secara mendalam pandangan guru dan siswa terhadap efektivitas metode pembelajaran PPKn yang selama ini diterapkan, serta harapan mereka terhadap media pembelajaran yang ideal. Peneliti menggunakan pedoman wawancara terbuka namun fleksibel untuk memungkinkan eksplorasi terhadap pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan subjektif. Informan dipilih secara purposif karena dianggap memiliki wawasan yang relevan dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Teknik ini memfasilitasi pengungkapan makna, pengalaman, serta masukan informan yang menjadi pertimbangan dalam merancang fitur-fitur media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan pengguna (Sari et al., 2025).

Dengan pendekatan ini, penelitian berfokus pada *desain awal* media pembelajaran berbasis sistem informasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif, visual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital. Data yang diperoleh dari literatur, pengamatan langsung, dan wawancara dianalisis secara tematik dengan pendekatan induktif untuk mengidentifikasi pola kebutuhan, tantangan, serta strategi pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini memberikan fondasi konseptual yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran interaktif nilai-nilai Pancasila di SMPIT Insan Utama 2. Teori pengajaran nilai menunjukkan bahwa pendidikan Pancasila harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Nilai-nilai seperti Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial perlu ditanamkan melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan siswa agar lebih mudah dipahami dan diterapkan. Hal ini menjadi kritik terhadap metode konvensional yang masih bersifat satu arah dan kurang kontekstual. Selain itu, prinsip desain media interaktif yang dikaji dalam literatur menekankan pentingnya tampilan yang sederhana, penyampaian bertahap, serta penggunaan elemen visual dan audio yang menarik dan intuitif. Desain seperti ini terbukti mampu meningkatkan

motivasi belajar, memperjelas konsep, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, terutama bagi generasi digital yang sudah terbiasa dengan interaksi teknologi.

Selain itu, literatur tentang karakteristik siswa sebagai generasi digital menjadi faktor yang sangat relevan. Siswa saat ini hidup di era yang dipenuhi dengan teknologi, sehingga mereka cenderung lebih suka metode pembelajaran yang bersifat visual, cepat, dan partisipatif. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran Pancasila harus disesuaikan dengan preferensi tersebut, dengan mengutamakan antarmuka yang bersahabat bagi anak, fitur interaktif, serta narasi dan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan siswa di sekolah dan lingkungan sosial mereka.

Observasi

Dalam rangka memperoleh gambaran langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, peneliti melaksanakan observasi di SMPIT Insan Utama 2. Fokus observasi diarahkan pada metode pengajaran Pendidikan Pancasila, tingkat keterlibatan siswa, serta pemanfaatan sarana pendukung pembelajaran yang tersedia di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Penyampaian materi dilakukan secara langsung oleh guru, sedangkan siswa sebagian besar bersikap pasif sebagai pendengar. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar masih berlangsung secara satu arah dan belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Meski demikian, guru juga memanfaatkan media digital, seperti infokus untuk memutar video pembelajaran melalui YouTube. Ketika metode ini digunakan, suasana kelas terlihat lebih hidup. Siswa tampak lebih tertarik, fokus, dan antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menandakan bahwa media visual mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah. Guru mata pelajaran PPKn, Ibu Sari Putri Andryani, S.Pd., menjelaskan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Ia juga menyampaikan bahwa seluruh ruang kelas telah dilengkapi dengan infokus dan jaringan internet sekolah, yang memungkinkan kegiatan pembelajaran digital dapat diterapkan secara optimal.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yaitu Ibu Sari Putri Andryani, S.Pd., serta dua siswa kelas VIII di SMPIT INSAN UTAMA 2, yakni Muhammad Azka Pramudya dan Muhammad Fadil Alfarizi. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi mendalam terkait dengan praktik pembelajaran PPKn di kelas, tantangan yang dihadapi guru, serta persepsi dan harapan siswa terhadap metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Perspektif Guru

Dalam wawancara, Ibu Sari Putri Andryani menyampaikan refleksi kritis terhadap proses pembelajaran PPKn yang berlangsung selama ini. Menurutnya, mayoritas siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran PPKn, terutama ketika guru hanya menggunakan metode ceramah atau pemberian materi satu arah. Pembelajaran yang bersifat konvensional dan verbalistik menyebabkan siswa pasif, kurang fokus, serta kesulitan dalam memahami makna substansial dari nilai-nilai Pancasila.

Untuk mengatasi kebosanan dan kurangnya partisipasi siswa, guru mencoba mengintegrasikan media digital, khususnya video dari YouTube, sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Video digunakan untuk mengilustrasikan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret, misalnya dengan menampilkan contoh perilaku gotong royong, sikap toleransi, atau pengambilan keputusan

musyawarah. Guru menilai bahwa langkah ini cukup efektif dalam meningkatkan perhatian siswa dan mendorong diskusi di kelas.

Namun demikian, guru juga mencermati adanya keterbatasan dari konten video yang tersedia secara bebas. Menurutnya, banyak materi yang terlalu umum dan tidak selalu sesuai dengan karakteristik sekolah Islam terpadu. Oleh karena itu, guru berinisiatif mengombinasikan tayangan video dengan aktivitas reflektif, seperti diskusi kelompok, analisis studi kasus, dan penugasan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Strategi ini bertujuan agar nilai-nilai yang disampaikan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga terinternalisasi secara afektif dan psikomotorik.

Guru juga mengungkapkan harapannya terhadap media pembelajaran yang lebih customized yakni media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mencerminkan identitas dan nilai-nilai sekolah. Ia menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi yang dapat diakses siswa secara fleksibel, sesuai gaya belajar mereka, dan tetap memuat konten yang bermuatan lokal dan religius.

Perspektif Siswa

Muhammad Azka Pramudya dan Muhammad Fadil Alfarizi menyampaikan pengalaman serupa dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Mereka mengakui bahwa pada awalnya pelajaran PPKn dirasa membosankan karena hanya berisi hafalan dan penjelasan abstrak dari guru. Materi yang disampaikan kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka kesulitan untuk memahami dan menerapkannya.

Namun, ketika guru mulai menggunakan video pembelajaran, antusiasme mereka meningkat. Mereka merasa lebih mudah memahami konsep-konsep seperti gotong royong, keadilan sosial, atau musyawarah ketika materi tersebut ditampilkan secara visual dan dikaitkan dengan contoh konkret. Hal ini sejalan dengan preferensi mereka sebagai generasi yang tumbuh bersama teknologi dan lebih tertarik pada stimulus visual.

Meski demikian, keduanya menyampaikan bahwa media video saja belum cukup. Mereka menyarankan agar pembelajaran PPKn dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis digital, permainan edukatif, dan akses mandiri melalui perangkat seperti laptop atau ponsel. Menurut mereka, pembelajaran akan lebih menyenangkan jika siswa bisa menjelajahi materi secara aktif dan mandiri, bukan hanya menonton atau mendengarkan. Kebutuhan ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberi ruang eksplorasi dan interaksi langsung antara siswa dan materi ajar.

Desain Media Pembelajaran Interaktif

Desain pembelajaran merupakan elemen fundamental dalam dunia pendidikan yang berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam era digital saat ini, desain media pembelajaran dituntut tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang kontekstual dan partisipatif. Sejalan dengan pandangan Anggraeni dan Nurazizah (2024), pendekatan desain harus terstruktur, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Sebagai bagian dari inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), peneliti telah merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi yang dirancang khusus untuk siswa SMPIT INSAN UTAMA 2. Media ini terdiri atas beberapa fitur utama, salah satunya adalah halaman utama, yang memiliki peran strategis sebagai titik awal interaksi antara pengguna (siswa) dan konten pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

Secara visual, halaman ini menyampaikan pesan yang hangat dan mengundang melalui ucapan “Selamat Datang Mari Belajar Bersama”, dengan ilustrasi dua tokoh siswa laki-laki dan perempuan yang merepresentasikan peserta didik SMP yang ramah dan akrab. Kehadiran simbol Garuda Pancasila di sudut kanan atas serta bendera merah putih memperkuat identitas nasional dan nuansa kebangsaan media ini.

Tombol “START” diletakkan di bagian tengah sebagai elemen navigatif utama. Desain tombol bergaya papan kayu dengan warna kuning-keemasan memberikan kesan ramah, mudah diakses, dan mengajak pengguna untuk segera mengeksplorasi media. Penempatan visual yang seimbang serta penggunaan warna coklat dan krem memberikan kesan tenang dan bersahabat, cocok untuk lingkungan belajar yang mendukung konsentrasi siswa.

Desain ini dirancang tidak hanya untuk memikat perhatian pengguna di awal, tetapi juga berfungsi sebagai *gateway* menuju konten-konten berikutnya, seperti materi pelajaran, kuis, tujuan pembelajaran, profil sekolah, serta informasi penting lainnya. Dengan menggunakan pendekatan visual yang sederhana namun komunikatif, halaman utama ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami struktur media dan memotivasi mereka untuk melanjutkan proses pembelajaran secara mandiri.

Tampilan Halaman Login

Setelah melewati halaman utama, pengguna diarahkan ke halaman login, yang berfungsi sebagai titik identifikasi awal peserta didik sebelum mengakses konten pembelajaran. Tampilan ini dirancang dengan mempertimbangkan prinsip aksesibilitas dan kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah menengah pertama, yang mungkin baru mulai terbiasa dengan media digital edukatif.

Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, halaman login terdiri atas dua kolom isian utama: "Nama Lengkap" dan "Kelas", yang disimbolkan masing-masing dengan ikon pengguna dan rumah. Desain visual kedua tombol input ini dibuat sederhana namun representatif, sehingga siswa dapat langsung memahami informasi apa yang perlu mereka isikan. Pendekatan ini penting untuk membangun keterhubungan antara pengguna dengan sistem, serta memberi kesan bahwa setiap siswa diperlakukan sebagai individu yang unik dalam proses pembelajaran.

Penempatan logo Garuda Pancasila di bagian atas memperkuat nuansa nasionalisme dan menekankan identitas bahwa media ini merupakan bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Elemen tambahan seperti ikon globe di sebelah kiri dan ikon buku dengan lampu di sebelah kanan merepresentasikan dunia pengetahuan dan semangat belajar. Penggunaan ornamen merah putih di bagian atas halaman semakin menegaskan semangat kebangsaan yang ingin ditanamkan melalui media ini.

Tombol navigasi “NEXT” di bagian bawah berfungsi untuk mengarahkan siswa menuju halaman menu utama. Desain tombol yang bergaya papan kayu selaras dengan elemen visual halaman sebelumnya, memberikan kesan konsistensi dan kesinambungan antarmuka. Sementara tombol “BACK” di sudut kanan atas memberi fleksibilitas bagi pengguna untuk kembali ke halaman awal jika diperlukan.

Dari sisi pedagogis, formulir login ini tidak hanya berfungsi administratif, tetapi juga menciptakan rasa kepemilikan siswa terhadap proses belajarnya. Dengan mengisi nama dan kelas, siswa merasa bahwa pembelajaran ini dibuat khusus untuk mereka, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.



Gambar 2. Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Menu

Setelah pengguna berhasil melewati proses login, mereka diarahkan menuju halaman menu utama yang menjadi pusat navigasi ke seluruh fitur dalam media pembelajaran interaktif ini. Tampilan ini dirancang secara intuitif agar siswa dapat dengan mudah memahami dan mengakses bagian-bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3, halaman ini menampilkan enam menu utama yang terorganisasi rapi dalam dua kolom horizontal, yakni: Profil Sekolah, Materi, Quiz, Informasi, Tujuan, dan Daftar Pustaka.

Setiap menu dilengkapi dengan ikon ilustratif yang memudahkan siswa memahami fungsi tombol, bahkan sebelum membacanya secara eksplisit. Misalnya, ikon otak untuk *Quiz* menggambarkan tantangan intelektual, sementara ikon sekolah pada *Profil Sekolah* merepresentasikan identitas institusi.

Desain halaman ini mencerminkan struktur modular yang mempermudah siswa dalam menavigasi pembelajaran sesuai kebutuhan dan minat mereka. Menu Materi menjadi pintu utama untuk memahami isi pelajaran, sedangkan Quiz berfungsi sebagai evaluasi pemahaman siswa secara mandiri dan interaktif. Menu Informasi berisi petunjuk teknis mengenai fungsi tombol dan alur penggunaan media. Menu Tujuan menjelaskan capaian pembelajaran yang diharapkan, sementara Daftar Pustaka mencantumkan referensi ilmiah yang mendukung isi materi.

Kehadiran karakter siswa laki-laki di sisi kiri memperkuat kesan bahwa media ini dirancang untuk siswa, oleh karena itu pengguna merasa lebih dekat dengan tampilan antarmuka. Nama siswa (“Dimas Ma’aruf”) dan kelas (“VIII B”) yang tampil di bagian atas kiri menunjukkan adanya personalisasi dalam media, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga mendorong rasa kepemilikan dalam proses belajar.

Simbol Garuda Pancasila tetap dipertahankan di tengah atas untuk memperkuat nuansa nasionalisme yang menjadi jiwa dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Sementara itu, tombol BACK di pojok kanan atas serta tombol Informasi (ikon “i”) di kanan bawah, memberikan fleksibilitas dan bantuan teknis bagi pengguna dalam mengakses setiap bagian dengan mudah.

Secara pedagogis, struktur halaman menu ini mengintegrasikan teori belajar konstruktivistik, di mana siswa diberikan keleluasaan untuk memilih jalur belajar mereka sendiri dan membangun makna dari konten yang disediakan secara aktif. Desain visual yang konsisten, warna yang lembut namun kontras, serta ikon yang komunikatif menunjukkan penerapan prinsip *user-centered design* yang sesuai dengan karakteristik siswa jenjang SMP.



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu

Tampilan Materi Pelajaran

Bagian materi pelajaran merupakan inti dari media pembelajaran interaktif ini, yang didesain untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan siswa. Dalam proses ini, media tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mengajak siswa membangun pemahaman melalui visualisasi dan interaksi yang dekat dengan dunia anak. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4, siswa disambut dengan tampilan bertuliskan “Mari Belajar!!” yang disampaikan melalui ilustrasi papan kayu, dijaga oleh tiga karakter anak laki-laki yang tersenyum ceria. Suasana latar berupa alam, dedaunan hijau, serta burung-burung di sisi kanan, membangun suasana belajar yang ramah dan penuh semangat. Elemen desain ini berperan penting dalam mengondisikan kesiapan emosional siswa untuk memulai pembelajaran. Tombol “Let’s Go” di bagian bawah papan menjadi pemicu interaksi awal siswa menuju konten utama.

Setelah menekan tombol tersebut, siswa diarahkan menuju halaman inti materi. Gambar 5 menampilkan materi tentang lima sila dalam Pancasila secara utuh dan visual. Setiap sila ditampilkan bersama simbol resmi yang merepresentasikan makna dari sila tersebut: Ketuhanan Yang Maha Esa dilambangkan dengan bintang emas, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dengan simbol rantai, Persatuan Indonesia dengan pohon beringin, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan dengan kepala banteng, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia dengan simbol padi dan kapas.

Kehadiran karakter siswa SMP di sisi kiri layar menguatkan identifikasi pengguna, seolah tokoh tersebut menjadi pemandu dalam proses belajar. Awan berisi teks “Mari Mengenal Pancasila” dan elemen alam seperti matahari dan pohon, menambah dimensi visual yang akrab dengan keseharian siswa. Media ini menekankan koneksi visual dan textual, yang memungkinkan siswa tidak hanya membaca isi materi, tetapi juga menghubungkannya dengan simbol, gambar, dan konteks. Desain ini sesuai dengan prinsip *multimodal learning* yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan warna mampu meningkatkan retensi informasi serta memperkuat pemahaman (Kamran et al., 2023).

Tombol navigasi “Next” di bagian kanan bawah berfungsi untuk melanjutkan ke materi selanjutnya, sementara tombol “Back” di kanan atas memberikan fleksibilitas untuk kembali ke menu sebelumnya. Kehadiran ikon informasi (“i”) juga mempermudah siswa memahami fungsi tiap bagian jika dibutuhkan. Secara keseluruhan, tampilan materi ini menjadi bukti bahwa pembelajaran nilai Pancasila dapat dirancang secara kontekstual, menyenangkan, dan adaptif terhadap karakteristik siswa digital. Proses belajar yang semula dianggap monoton, melalui media ini dapat berubah menjadi pengalaman yang interaktif, penuh warna, dan mengandung makna personal bagi setiap siswa.



Gambar 4. Tampilan awal halaman materi pembelajaran yang mengajak siswa memulai proses belajar dengan semangat melalui tombol “Let’s Go”



Gambar 5. Tampilan halaman materi yang memperkenalkan lima sila Pancasila secara visual dan interaktif kepada siswa.

Tampilan Quiz

Untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, media ini menyajikan fitur kuis interaktif yang dirancang secara visual dan komunikatif. Kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga menjadi sarana reflektif yang mendorong siswa mengingat dan mengaitkan konsep Pancasila dengan simbol-simbolnya secara aktif. Gambar 6 menampilkan satu contoh soal kuis yang menguji pemahaman siswa terhadap simbol sila kelima dalam Pancasila, yakni “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia.” Siswa diminta memilih simbol yang sesuai dari tiga opsi gambar yang ditampilkan, yaitu bintang, padi-kapas, dan rantai. Format kuis ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memperkuat daya ingat visual terhadap materi yang baru saja mereka pelajari.

Tampilan dirancang secara tematik dengan papan tulis sebagai latar soal, memperkuat suasana ruang kelas yang akrab. Di bagian bawah, simbol-simbol ditampilkan dalam kotak yang kontras, memudahkan siswa mengenali pilihan dan melakukan klik. Tombol “Next” dan “Back” memberikan fleksibilitas untuk berpindah antar soal atau kembali ke materi sebelumnya. Ikon informasi (i) juga tetap disediakan sebagai panduan teknis. Dengan model kuis seperti ini, media tidak hanya menilai hafalan, tetapi juga membangun keterampilan identifikasi, asosiasi visual, dan penguatan kognitif siswa melalui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).



Gambar 6. Tampilan Halaman Quiz

Tampilan Profil Sekolah

Fitur Profil Sekolah dalam media pembelajaran ini dirancang untuk memperkenalkan identitas institusi pendidikan kepada siswa, sekaligus memperkuat rasa memiliki terhadap lingkungan belajar mereka. Penempatan informasi ini memiliki fungsi strategis sebagai pengantar kultural yang memperjelas konteks sosial dari proses pembelajaran. Gambar 7 menampilkan halaman berisi penjelasan singkat tentang SMP INSAN UTAMA 2 Pekanbaru. Informasi tersebut mencakup status sekolah sebagai lembaga swasta resmi yang terdaftar dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69946475. Disebutkan pula bahwa sekolah ini berdiri berdasarkan SK Pendirian Nomor 420/Bid.Dikdas.1/III/2016, dan telah memiliki izin operasional sejak 1 Maret 2016.

Visual halaman memadukan unsur edukatif dan nasionalistik: ilustrasi gedung sekolah, logo resmi sekolah, serta dekorasi pita merah putih di bagian atas memperkuat nuansa kebangsaan. Penempatan informasi dilakukan dalam balon teks bergaya papan pengumuman yang bersahabat dan mudah dibaca oleh siswa. Penjelasan juga menekankan bahwa SMP INSAN UTAMA 2 adalah sekolah berbasis Islam Terpadu, sesuai dengan nama resminya: *SMP Islam Terpadu Insan Utama 2*. Hal ini penting untuk menunjukkan identitas nilai yang menjadi fondasi pembelajaran di sekolah, termasuk dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman. Fitur ini sekaligus menjadi pengingat bagi siswa bahwa mereka tidak hanya sedang belajar sebagai individu, tetapi juga sebagai bagian dari komunitas pendidikan yang memiliki visi, nilai, dan tujuan pembentukan karakter bangsa.



Gambar 7. Tampilan Halaman Profil Sekolah

Tampilan Tujuan Pembelajaran

Bagian Tujuan Pembelajaran dalam media interaktif ini berfungsi sebagai panduan utama bagi siswa dalam memahami arah dari kegiatan belajar yang sedang mereka jalani. Tujuan ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dan inspiratif dirancang untuk mendorong internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan aplikatif. Sebagaimana terlihat pada Gambar 8, terdapat tiga poin utama yang disajikan dalam bentuk papan catatan dengan peniti kuning, masing-masing berisi pernyataan tujuan yang ditulis dengan gaya lugas dan komunikatif. Poin-poin tersebut mencerminkan perpaduan antara dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran PPKn, yaitu: Memahami dan menghayati nilai-nilai dasar Pancasila secara visual dan kontekstual, dengan penyajian yang menarik dan interaktif; Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam eksplorasi nilai-nilai Pancasila melalui diskusi, simulasi, dan tugas berbasis pengalaman nyata; dan Mendorong penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti bersikap jujur, adil, menghormati orang lain, dan mencintai tanah air. Desain visual halaman ini memperkuat semangat kebangsaan melalui elemen ornamen merah putih di bagian atas dan bawah, serta ilustrasi tangan mengepal membawa bendera simbol perjuangan dan nasionalisme yang sangat relevan dengan karakter pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya diarahkan untuk *mengerti* isi materi, tetapi juga *menghidupi* nilai-nilai Pancasila dalam tindakan sehari-hari. Format penyajian yang komunikatif dan visual memudahkan siswa memahami esensi tujuan pembelajaran secara utuh.



Gambar 8. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

Tampilan Daftar Pustaka

Pada tampilan halaman Daftar Pustaka, berisikan sumber materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar Pustaka

Tampilan Informasi

Halaman Informasi dalam media pembelajaran interaktif ini berfungsi sebagai panduan penggunaan antarmuka, yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami fungsi dari setiap tombol navigasi dalam aplikasi. Dengan adanya penjelasan ini, siswa dapat mengakses seluruh fitur dengan mudah dan mandiri, tanpa harus mengalami kebingungan atau kebuntuan saat menggunakan media. Sebagaimana terlihat pada Gambar 10, halaman ini menyajikan empat ikon tombol utama yang disusun dalam dua kolom simetris: Di sisi kiri: Tombol Start, berfungsi untuk memulai pembelajaran dari halaman utama dan Tombol Next, digunakan untuk melanjutkan ke halaman berikutnya setelah siswa menyelesaikan bagian tertentu. Sedangkan di sisi kanan: Tombol Info, memberikan bantuan atau keterangan tambahan mengenai penggunaan media, dan Tombol Back, memungkinkan siswa kembali ke halaman sebelumnya jika mereka ingin mengulang materi. Setiap tombol didesain dalam bentuk papan kayu bergaya edukatif dan ditampilkan bersama teks deskriptif yang lugas. Tata letak visual ini memperkuat konsep navigasi yang bersahabat, intuitif, dan mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar atau menengah pertama. Kehadiran ikon megafon di bagian atas halaman menyimbolkan bahwa informasi yang disampaikan bersifat penting dan perlu diperhatikan. Elemen visual tambahan seperti bendera merah putih dan siluet siswa pembawa bendera turut memperkuat suasana kebangsaan yang konsisten dalam keseluruhan desain media ini. Dengan menyediakan halaman khusus untuk informasi teknis, media ini menunjukkan bahwa tidak hanya isi materi yang diperhatikan, tetapi juga pengalaman pengguna (user experience) siswa sebagai pelajar digital yang mandiri.



Gambar 10. .Tampilan Halaman Informasi

PENUTUP

Media pembelajaran interaktif berbasis sistem informasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa SMPIT Insan Utama 2. Proses pengembangan didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan siswa sebagai generasi digital yang menghendaki pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan kontekstual. Dengan memanfaatkan pendekatan kualitatif, penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif siswa dapat diperkuat melalui penyajian nilai-nilai Pancasila dalam bentuk media yang komunikatif dan adaptif terhadap gaya belajar mereka.

Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi informasi ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan hanya memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, tetapi juga membuka ruang bagi pembentukan sikap dan karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna. Keberadaan fitur-fitur dalam media seperti materi visual, kuis interaktif, serta penjelasan kontekstual turut mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang holistik sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan dan eksplorasi awal. Uji kelayakan, efektivitas, serta penerapan dalam skala lebih luas belum dilakukan secara sistematis. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan lanjutan berupa evaluasi pengguna secara menyeluruh, pengujian dampak terhadap hasil belajar siswa, serta adaptasi terhadap beragam konteks sekolah dengan latar belakang yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengembangan media serupa untuk mata pelajaran lain yang berbasis nilai, guna memperluas kontribusi inovasi teknologi dalam pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, N., & Pujilestari, Y. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN. In *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* (Vol. 11).
- Anggraeni, S. A., & Nurazizah, S. (2024). Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5548–5562. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13204>
- Ansori, A., Pendidikan, M., Islam, A., Tinggi, S., Rusyd, I., & Utara, L. (2024). Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Mencari Tambahan Ilmu. 2(1), 137–144. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i1>
- Arie, K., Murni, W., Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Artikel Nusantara Educational Review Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi

- Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. In *NER* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Hasanah, H. (2016). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*.
- Jurnal, L. ;, Pendidikan, M., Abdullah, N., & Jabri, A. (2023). *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan | 270 Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Karakter Siswa SMA: A Schematic Literature Review*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kamran, F., Kanwal, A., Afzal, A., & Rafiq, S. (2023). Impact of Interactive Teaching Methods on Students Learning Outcomes at University level. In *Journal of Positive School Psychology* (Vol. 7).
- Nasa, A., & Rukmana Sari, N. (2023). Desain Media Pembelajaran Sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 06(01), 1707–1714.
- Abdi, A. (2020). *Pembelajaran PKN dan Aktivitas Belajarnya bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(2), 134–137.
- Pendidikan Sultan Agung, J., Nurrusama Nilakandi, T., Pancasila dan Kewarganegaraan, P., PGRI Adi Buana Surabaya, U., Kunci, K., Pancasila, P., & Belajar, P. (2025). *JP-SA INTEGRASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA BERDIFERENSIASI BERBASIS MULTIMEDIA GUNA MENDUKUNG PENGALAMAN BELAJAR SISWA*. 5(2).
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). *Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1489–1496. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. E-ISSN: 2685-936X, P-ISSN: 2685-9351.wandwa
- Rahman Hakim, B., & Teknik Elektro, J. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI FLASH PADA STANDAR KOMPETENSI MEMASANG INSTALASI PENERANGAN LISTRIK BANGUNAN SEDERHANA DI SMK WALISONGO 2 GEMPOL Subuh Isnur Haryudo*.
- Sari, M., Syabrina, A. T., Balqis P. A. A., Harahap, A. N., Fauziah, S., Andriani, S., Simanungkalit, A. F., Tarigan, E. N. P. B., Gultom, S. H. B., Salwa, D., Isda, S., Rahmah, A., Siregar, F. M., Batubara, I. F. S., Wardinah, S., & Akbar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 558–565.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2502>
- Sholihah, M., Amaliyah, N., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PERAN GURU DALAM MENERAPKAN METODE DISKUSI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2826>