

## **INOVASI PEMBELAJARAN PKN DI ERA DIGITAL DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA**

**Ageng Sine Yogi<sup>1</sup>, Siti Pahriyah<sup>2</sup>, Susi Ira Ani<sup>3</sup>, Muhammad Japar<sup>4</sup>, Yuyus Kardiman<sup>5</sup>**  
Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail: [yogisineageng@gmail.com](mailto:yogisineageng@gmail.com)<sup>1</sup>, [faahfahriyah@gmail.com](mailto:faahfahriyah@gmail.com)<sup>2</sup>, [susiiraani51@gmail.com](mailto:susiiraani51@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[mjapar@unj.ac.id](mailto:mjapar@unj.ac.id)<sup>4</sup>, [yuyuskardiman.ppknunj@unj.ac.id](mailto:yuyuskardiman.ppknunj@unj.ac.id)<sup>5</sup>

### **ABSTRAK**

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital menuntut adanya transformasi dalam metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) agar tetap relevan dan mampu menarik minat generasi muda. Pembelajaran konvensional seringkali dianggap kurang interaktif, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai inovasi pembelajaran PKN dengan memfokuskan pada pemanfaatan teknologi digital sebagai instrumen utama. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, yang dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis secara sistematis berbagai artikel ilmiah, buku, dan laporan penelitian terkait teknologi pendidikan dan implementasinya dalam pembelajaran PKN. Hasil studi menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seperti pemanfaatan media sosial edukatif, aplikasi pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi), podcast, dan video interaktif, terbukti secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Temuan lain mengindikasikan bahwa inovasi ini tidak hanya memperkaya materi ajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, kolaboratif, dan responsif terhadap gaya belajar siswa yang beragam. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa adopsi teknologi secara strategis merupakan kunci untuk merevitalisasi pembelajaran PKN dan memberikan landasan bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna di era digital.

**Kata Kunci:** *Inovasi pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Minat Belajar, Motivasi Belajar*

### **ABSTRACT**

The rapid development of technology in the digital era demands a transformation in the Civic Education (PKN) learning method so that it remains relevant and is able to attract the interest of the younger generation. Conventional learning is often considered less interactive, so innovation is needed to increase student learning motivation. This study aims to explore various innovations in PKN learning by focusing on the use of digital technology as the main instrument. The research method used is a literature study, which is carried out by systematically reviewing and analyzing various scientific articles, books, and research reports related to educational technology and its implementation in PKN learning. The results of the study show that technology integration, such as the use of educational social media, game-based learning applications (gamification), podcasts, and interactive videos, has been proven to significantly increase student engagement and active participation. Other findings indicate that this innovation not only enriches teaching materials but also creates a more inclusive, collaborative, and responsive learning environment to students' diverse learning styles. Thus, this study concludes that strategic adoption of technology is the key to revitalizing PKN learning and providing a foundation for the development of more effective and meaningful learning models in the digital era.

**Keywords:** *Learning innovation, Citizenship Education, Learning Interest, Learning Motivation*

## **PENDAHULUAN**

Permasalahan yang di hadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran yang telah di tentukan. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya dorongan dari guru atau sulitnya peserta didik untuk mendapatkan sesuatu yang bisa membangkitkan semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih motivasi dan minat belajar merupakan salah satu hal penting yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi ini dapat berasal dari luar diri siswa dan juga dari dalam yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar ini di perlukan penanganan khusus. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pada era digital saat ini, atau juga lebih populer dengan sebutan revolusi industri keempat (four point zero) perkembangan teknologi telah membawa dampak yang sangat signifikan termasuk dalam dunia pendidikan. Sangat diharapkan bahwa kualitas dan keefektifan dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan penggabungan pemanfaatan teknologi digital. Penggunaan media interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan platform digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa hanyalah beberapa dari kemajuan yang dibawa oleh teknologi digital ke dalam tahap pembelajaran. Menurut Prensky (2001), generasi muda saat ini merupakan "digital natives" yang terbiasa dengan teknologi digital sejak kecil, sehingga pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi akan lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

Di abad ke-21 ini, pembelajaran seharusnya menyenangkan dan berfokus pada individu. Pembelajaran abad ke-21 harus mendukung pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi siswa. (Genisa et al, 2025). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sangat penting dan tidak bisa dihindari dalam dunia digital saat ini (Adila et al., 2024). Pembelajaran PKN yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks seringkali dianggap kurang menarik dan kurang kontekstual bagi siswa, sehingga dapat mengurangi minat dan motivasi belajar mereka (Bosio, 2023; González-Monfort, 2019; Pontes, 2019). Menurut Amin (2020), guru PKN dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2019), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep demokrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Multimedia interaktif dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PKN, seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan wawasan kebangsaan, sehingga lebih mudah dipahami (Shefira et al, 2024). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Greenhow dan Lewin (2021), penggunaan media sosial dalam pendidikan dapat meningkatkan literasi digital, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Media sosial memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara siswa dan guru dalam membahas isu-isu kewarganegaraan yang relevan dengan kehidupan nyata. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKN dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain meningkatkan minat dan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran kontekstual, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta mempersiapkan keterampilan abad 21 bagi siswa (Mayer, 2009; Aldrich, 2005; Duffy & Jonassen, 2013; Prensky, 2021).

Selain multimedia interaktif, simulasi digital juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PKN (Adigüzel, 2023; Mamlok, 2022). Penelitian oleh Pratama (2022) menunjukkan bahwa simulasi digital tentang proses pemilihan umum dapat membantu siswa

memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam dan kontekstual. Menurut Shefira et al (2024) melalui simulasi digital, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Pemanfaatan platform pembelajaran online, seperti Learning Management System (LMS) atau Massive Open Online Course (MOOC), juga dapat memfasilitasi pembelajaran PKN yang lebih fleksibel dan terbuka. Siswa dapat mengakses materi pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi online, dan berkolaborasi dengan siswa lain atau guru dari mana saja dan kapan saja (Elmali, 2020; Eybers, 2024; Good, 2019; Trisiana, 2019). Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan media digital (Tazqiah et al., 2024).

Perangkat atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna (siswa) dengan materi pembelajaran dapat disebut sebagai lingkungan belajar interaktif (Genisa et al., 2025). Dengan tujuan untuk menumbuhkan komunikasi langsung dan memotivasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, teknologi ini mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi (Adila et al., 2024). Beberapa cara untuk menggunakan multimedia digital. Diantara contohnya ialah pemanfaatan Augmented Reality (AR), media digital Powtoon, media digital melalui Video Animasi, media pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi, media Teka teki silang, media pembelajaran Berbasis Youtube, media Game Edukasi, aplikasi Game Wordwall, media pembelajaran interaktif Berbasis Quizizz, Komik Digital, Buku Saku Digital dan masih banyak lagi yang lainnya.

Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN juga memiliki tantangan yang perlu dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi dan infrastruktur pendukung, terutama di daerah dengan sumber daya yang terbatas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Warschauer dan Matuchniak (2021), keterbatasan akses ini dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran. Tantangan lain juga dihadapi ialah kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Koehler et al. (2020) menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kompetensi dan kesiapan dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, pengembangan konten digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum PKN juga merupakan tantangan tersendiri. Menurut Ally (2022), pengembangan konten digital membutuhkan sumber daya dan keahlian khusus, yang mungkin menjadi kendala bagi beberapa sekolah atau lembaga pendidikan.

Walaupun terdapat tantangan dan hambatan dalam menerapkannya, inovasi pembelajaran PKN di era digital melalui pemanfaatan teknologi merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab di era digital (Adis et al, 2024). Berdasarkan hal tersebut di perlukan adanya inovasi pembelajaran PKN di era digital melalui pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan dari penelitian yang sudah ada. Pendekatan ini dipilih untuk memetakan secara komprehensif berbagai inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di era digital. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri sumber-sumber primer yang relevan, seperti artikel jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian. Proses pencarian literatur dilaksanakan secara sistematis pada berbagai basis data akademik digital, yang mencakup platform internasional seperti Google Scholar, Scopus, ERIC, dan JSTOR, serta portal jurnal nasional terakreditasi seperti SINTA dan Garuda untuk menjaring data yang komprehensif.

Prosedur pencarian data melibatkan penggunaan kombinasi kata kunci yang spesifik dan relevan dengan fokus penelitian untuk memastikan ketepatan hasil. Kata kunci yang digunakan dalam Bahasa Indonesia antara lain: (inovasi pembelajaran PKn), (teknologi pendidikan kewarganegaraan), dan (motivasi belajar siswa PKn era digital). Untuk pencarian di basis data internasional, digunakan padanan dalam Bahasa Inggris seperti: (*civic education innovation*), (*digital technology in civics*), dan (*student motivation PKn*). Kriteria inklusi yang ditetapkan adalah publikasi yang diterbitkan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir (2015-2025) untuk menjaga kebaruan dan relevansi konteks digital yang dibahas dalam penelitian.

Proses seleksi artikel dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahap identifikasi awal menggunakan Google Scholar dengan kata kunci utama berhasil mengumpulkan 70 publikasi. Selanjutnya, pada tahap penyaringan (*screening*), sebanyak 50 publikasi dieksklusi karena judul dan abstraknya tidak relevan secara langsung dengan topik. Dari 20 publikasi yang tersisa, dilakukan evaluasi kelayakan dengan menelaah isi teks lengkap (*full-text*), sehingga terpilih 10 artikel final yang paling relevan dan memenuhi semua kriteria. Data dari kesepuluh artikel ini kemudian diekstraksi dan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola, inovasi, dan simpulan utama terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKn.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Konsep Inovasi Pembelajaran**

Inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan yang semakin maju menjadi pilar penting dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut juga berlaku pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Adapun beberapa ahli mengenai pengertian dari inovasi pembelajaran. Menurutnya, integrasi teknologi memungkinkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi global, dan akses ke sumber daya digital yang kaya. Pendapat lain mengenai inovasi pembelajaran menurut Khan (2020), menekankan bahwa inovasi pembelajaran melibatkan penggunaan platform pembelajaran online yang adaptif untuk mengatasi tantangan aksesibilitas dan ketimpangan kualitas pendidikan. Inovasi ini memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa.

Sedangkan menurut Horn (2021), menyatakan bahwa inovasi pembelajaran mencakup model pembelajaran campuran (*blended learning*), yang menggabungkan elemen terbaik dari pengajaran tatap muka dan pembelajaran online. Menurutnya, pendekatan ini memungkinkan fleksibilitas dan personalisasi yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar. Mitra (2020), berpendapat bahwa inovasi pembelajaran harus memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Teknologi digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Schleicher (2019), mendefinisikan inovasi pembelajaran sebagai pendidikan berbasis data dan bukti, yang memanfaatkan analitik pembelajaran dan big data untuk menginformasikan praktik pengajaran. Ini membantu memberikan wawasan tentang keberhasilan dan tantangan siswa, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pendidikan.

Dari beberapa pengertian pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran modern harus melibatkan penggunaan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih personal, adaptif, dan berbasis data. Pendekatan ini mencakup penggunaan platform digital, analitik pembelajaran, dan model pembelajaran campuran, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Para ahli sepakat bahwa inovasi

pembelajaran harus fokus pada kebutuhan individual siswa dan melibatkan semua pemangku kebijakan dalam pendidikan.

### **Konsep Minat Belajar**

Minat belajar siswa adalah kondisi mental yang merefleksikan kesediaan mereka untuk belajar dan kemampuan mereka untuk memfasilitas dan mengarahkan perilakunya untuk mencapai hasil akademis yang mereka inginkan (Adila et al., 2024). Minat belajar sebagai keinginan siswa untuk memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Siswa akan lebih mudah mempelajari informasi dengan rasa senang jika mereka sudah sangat tertarik dengan apa yang mereka pelajari, (Pangkey & Merentek, 2023). Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2014).

Peserta didik perlu tertarik atau menyukai materi yang diajarkan agar termotivasi untuk memperhatikan dan berusaha memahaminya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Slameto (2010) menegaskan bahwa hasil belajar secara signifikan dipengaruhi oleh minat karena siswa tidak akan belajar dengan efektif jika tidak tertarik pada materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk melibatkan siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, pendidik harus menstimulasi mereka.

### **Konsep Motivasi Belajar**

Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena orang yang tidak termotivasi untuk belajar tidak dapat melakukan kegiatan belajar (Prananda, & Hadiyanto, 2019; Nissa, & Renoningtyas, 2021; Afandi, 2015). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar seorang siswa. Motivasi merupakan salah satu tujuan pembelajaran. Tanpa motivasi, siswa tidak dapat mencapai tujuannya. Oleh karena itu, setiap individu harus memiliki motivasi untuk belajar. Menurut Komang (2019) Teknologi informasi memberikan warna baru dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa.

Menurut Djaali (2012), Motivasi adalah keadaan fisiologis dan psikologis yang terkandung dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan/kebutuhan". Diri Pribadi Suatu motif yang ada di dalam dan di luar dan bertindak menuju tujuan. Motivasi mengacu pada semua gejala yang melibatkan rangsangan perilaku menuju tujuan tertentu, dan bahwa gerakan menuju tujuan itu belum terjadi sebelumnya (Kustyamegasari, & Setyawan, 2020; Juliya, & Herlambang, 2021; Lusidawaty et al, 2020). Motivasi adalah proses menciptakan, memelihara dan mengendalikan minat. Tanpa motivasi, akan sulit untuk menyelesaikan sesuatu seperti gelar. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau tenaga yang ada pada diri seseorang untuk belajar yang kemudian mengubah tingkah lakunya sedemikian rupa sehingga tujuan belajar tercapai. Perubahan ini mempengaruhi cara berpikir individu tentang perilaku dan tingkah laku. Kegiatan pembelajaran yang berhasil sulit dilakukan jika siswa tidak termotivasi untuk belajar.

### **Pembahasan**

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKN dapat memberikan berbagai inovasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Beberapa inovasi yang dapat diterapkan antara lain: Multimedia interaktif, simulasi digital, pembelajaran online, dan media sosial merupakan beberapa inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKN dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan multimedia interaktif seperti video, animasi, dan simulasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PKN, sehingga lebih mudah dipahami (Mayer, 2009). Selain itu, multimedia interaktif juga dapat



meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang menarik dan interaktif. Simulasi digital juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kewarganegaraan. Melalui simulasi digital, siswa dapat mengalami secara langsung proses-proses kewarganegaraan seperti pemilihan umum, sidang parlemen, atau proses legislasi (Aldrich, 2005). Pengalaman nyata ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam dan kontekstual.

Pembelajaran Online: Pemanfaatan platform pembelajaran online, seperti Learning Management System (LMS) atau Massive Open Online Course (MOOC), dapat memfasilitasi pembelajaran PKN yang lebih fleksibel dan terbuka. Siswa dapat mengakses materi pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi online, dan berkolaborasi dengan siswa lain atau guru dari mana saja dan kapan saja.

Selain memiliki manfaat yang banyak dalam pemanfaatan teknologi digital terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, terdapat juga beberapa tantangan yang perlu dihadapi, antara lain: Akses Teknologi yang Terbatas: Menurut Warschauer & Matuchniak, (2021), keterbatasan akses terhadap teknologi dan infrastruktur pendukung dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran, terutama di daerah-daerah dengan sumber daya yang terbatas. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan digital antara sekolah atau daerah yang memiliki akses teknologi yang memadai dengan yang tidak. Kesiapan Guru: Koehler et al., (2020), mengungkapkan bahwa tidak semua guru memiliki kompetensi dan kesiapan dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan teknologi, serta kemampuan untuk mengintegrasikannya dengan konten pelajaran dan strategi pedagogis yang sesuai. Pengembangan Konten Digital: menurut Ally (2022), Pengembangan konten digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum PKN membutuhkan sumber daya dan keahlian khusus. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi sekolah atau lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan sumber daya. Resistensi Perubahan: menurut Soepeno (2021), Penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN dapat menimbulkan resistensi dari beberapa pihak, baik dari guru, siswa, maupun orang tua, yang merasa nyaman dengan metode pembelajaran tradisional. Resistensi ini perlu diatasi dengan memberikan pemahaman dan pelatihan yang memadai terkait manfaat dan cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PKN. Tantangan yang terakhir dalam penggunaan inovasi digital dalam pembelajaran yaitu masalah Keamanan dan Privasi Data: menurut Ally (2022), Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKN juga dapat menimbulkan risiko terkait keamanan dan privasi data siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan diatas, bahwasannya tantangan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan juga memiliki tantangan dalam penggunaannya. Sehingga pendidik dan peserta didik harus lebih bijaksana dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan kerjasama dan upaya yang terkoordinasi dari berbagai pihak, seperti pemerintah, sekolah, guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya. Pemerintah perlu menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan merata di seluruh daerah, serta memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Sekolah dan lembaga pendidikan juga perlu mendukung penerapan inovasi teknologi dalam pembelajaran. Sekolah dan lembaga pendidikan juga perlu mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN dengan menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti komputer, jaringan internet, dan perangkat lainnya. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka dapat mengembangkan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran PKN. Pengembangan

konten digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum PKN juga merupakan tantangan tersendiri. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan kolaborasi antara guru, ahli konten, dan ahli teknologi pendidikan dalam merancang dan mengembangkan konten digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PKN.

### **Hubungan Minat dan Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Teknologi Inovasi Pembelajaran PKN**

Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran PKN: telah diteliti oleh Sunaryati dkk. (2025). Menurut temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui media digital lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, mereka memiliki hasil belajar yang lebih baik dan mempertahankan informasi dengan lebih baik. Hasilnya, media digital dapat menjadi instrumen yang berguna untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar: telah diteliti oleh (Aisyah et al, 2025). Menurut temuan studi penelitian ini, siswa dapat lebih mudah meningkatkan hasil belajar dan tingkat ketertarikan mereka saat menggunakan teknologi digital. Selain itu, lingkungan belajar yang lebih dinamis juga dimungkinkan oleh teknologi digital.

Arief dan Wijayati (2025) melakukan penelitian tentang Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang nilai-nilai kewarganegaraan. Menurut temuan analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan AR meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Kelayakan media berbasis AR mencapai 92,3%, sementara motivasi belajar meningkat sebesar 22,8%. Telah terbukti bahwa teknologi AR bekerja dengan baik dalam memberikan pemahaman yang lebih nyata dan mudah dipahami kepada siswa tentang topik-topik kewarganegaraan yang abstrak.

Inovasi Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital: Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa: pandangan Shefira dkk., (2024) menyatakan bahwa, temuan tersebut menunjukkan bahwa minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKN dapat ditingkatkan melalui penggunaan multimedia interaktif, simulasi digital, dan pembelajaran online. Selain itu, teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, kolaboratif, dan kontekstual.

Pembuatan materi pembelajaran berbasis aplikasi Google Sites dengan topik PKn untuk siswa kelas V SD dengan materi hak dan kewajiban: Menurut Afrilia dkk. (2024), hasil dari Fakta bahwa para ahli bahasa, media, dan materi telah memvalidasi media pembelajaran ini menunjukkan betapa bergunanya media ini untuk pengajaran. Tanggapan dari para pengajar dan peserta didik menunjukkan betapa bergunanya sumber belajar ini untuk pengajaran layak, sehingga menjadi pilihan yang baik untuk digunakan di kelas.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran PPKn di SD Kelas V: Riyadi, dan Wibawa (2024). Menurut temuan mereka, penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas pemahaman mereka tentang cita-cita Pancasila, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Telah terbukti bahwa pendekatan pembelajaran ini bekerja dengan baik untuk membuat proses pendidikan lebih memikat dan diselaraskan dengan gaya belajar peserta didik di sekolah dasar.

Dewi, dan Wulandari (2024): Komik Digital dengan Fokus Kontekstual pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan dan Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Menurut penelitian ini, penggunaan komik digital sebagai pengganti teknik pengajaran tradisional sangat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Guru dapat lebih

mudah menyajikan konten dengan cara yang kreatif berkat media ini, yang juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif.

Pembuatan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila: berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabilla et al (2023), dengan skor validasi rata-rata 96,2%, validasi ahli menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sangat praktis. Dengan tingkat persentase 90,3%, reaksi siswa juga sangat positif. Komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut analisis statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Penggunaan Buku Saku Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V: Noerdiansyah dkk. (2023) menyatakan bahwa berdasarkan hasil validasi, buku ini sangat baik dan praktis untuk digunakan di kelas. Hasil uji N-Gain yang menunjukkan efek kategori sedang pada pemahaman konten dan tingkat ketuntasan siswa yang mencapai 100% menunjukkan keefektifan buku saku digital. Dengan demikian, melalui buku saku digital ini dapat dianggap memadai, bermanfaat, serta efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Dampak Aplikasi Wordwall pada Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Skor rata-rata meningkat dari 65,16 pada pretest menjadi 82,44 pada posttest, menurut Zulfa, dkk. (2023), hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hasil uji statistik menunjukkan hasil yang signifikan, dan efektivitas dari uji gain, yaitu 56,31, cukup tinggi. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa program Wordwall memaksimalkan hasil pembelajaran peserta didik di kelas V SD.

Dari hasil keseluruhan kajian diatas menunjukkan manfaat yang besar dari mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Dorongan, partisipasi, dan penguasaan siswa terhadap muatan pelajaran mampu ditingkatkan dengan menggunakan sumber daya digital seperti Augmented Reality (AR), komik digital, buku saku digital, dan aplikasi interaktif seperti Wordwall dan Quizizz. (Genisa, Husna, Adrias, Syam. 2025). Sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan juga menjadi melek teknologi agar dapat bersaing dengan negara lain.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan bukti yang ditemukan dalam berbagai penelitian, mengindikasikan bahwa Inovasi Pembelajaran Pkn Di Era Digital Dengan Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa. Penggunaan teknologi digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan belajar siswa. Namun tentu saja, ada beberapa aplikasi untuk infrastruktur dan fasilitas yang harus dipertimbangkan oleh para guru ketika menerapkan penggunaan teknologi digital ini. Guru dapat membuat sumber daya pengajaran yang interaktif dengan menggunakan situs web atau aplikasi di perangkat mereka.

Penggunaan Augmented Reality (AR), Powtoon, video animasi, materi pembelajaran berbasis aplikasi dari Google Sites, YouTube, game edukasi, aplikasi permainan wordwall, materi pembelajaran interaktif berbasis kuis, komik digital, buku saku digital, dan masih banyak lagi merupakan beberapa contoh pemanfaatan teknologi yang ditemukan di beberapa penelitian yang telah membuktikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di dalam kelas, dan mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Akan tetapi, dalam penerapan inovasi pembelajaran PKn ini juga menghadapi berbagai kendala seperti akses teknologi dan jaringan yang belum merata terutama di daerah-daerah, serta kesiapan Guru dalam menerima teknologi baru juga dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan bijak dalam menggunakannya. Juga ikut andilnya dan peran serta kerjasama dari berbagai pihak guru, sekolah, dan pemerintah. Dengan dukungan dan kerjasama yang baik dari



berbagai elemen, Inovasi ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pembelajaran PKn kearah yang progresif dan efektif sesuai dengan perkembangan zaman menciptakan peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adigüzel, S. (2023). Empowering digital citizenship through distance education: A technology-driven education action plan. In *Critical roles of digital citizenship and digital ethics* (pp. 49–60). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8934-5.ch004>
- Adila, Y., et al. (2024). Peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 761–767.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Afrilia P, D., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran Google Sites berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11381–11391.
- Aisyah, S., et al. (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. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Aldrich, C. (2005). *Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences*. Pfeiffer.
- Ally, M. (2022). *Designing and developing pedagogical resources for mobile learning*. IGI Global.
- Amin, M. (2020). Inovasi pembelajaran PKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v7i2.y2020.p95>
- 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.
- Bosio, E. (2023). Ethical global citizenship education: From neoliberalism to a values-based pedagogy. *Prospects*, 53(3), 287–297. <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09571-9>
- 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. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Djaali. (2013). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (2013). *Constructivism and the technology of instruction: A conversation*. Routledge.
- Elmali, D. F. (2020). A study on digital citizenship: Preschool teacher candidates vs. computer education and instructional technology teacher candidates. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(4), 251–269. <https://doi.org/10.17718/TOJDE.803423>
- Eybers, O. (2024). Left, right then left again: Educators at the intersection of global citizenship education, technology and academic literacies. *Journal of Creative Communications*, 19(1), 94–106. <https://doi.org/10.1177/09732586231199549>

- Genisa, T., et al. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 218–227. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3826>
- González-Monfort, N. (2019). Heritage education, a matter of the future. Reflections on the value of heritage to continue moving towards critical citizenship. *Futuro Del Pasado*, 10, 123–144. <https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.004>
- Good, K. D. (2019). Sight-seeing in school visual technology, virtual experience, and world citizenship in American education, 1900–1930. *Technology and Culture*, 60(1), 98–131. <https://doi.org/10.1353/tech.2019.0003>
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2021). Social media-based learning: Bridging digital literacies and 21st-century skills. *Journal of Educational Technology*, 8(3), 197–208. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00180-5>
- Horn, M. (2021). *Blended learning: Transforming education with digital and face to-face instruction*.
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis problematika pembelajaran daring dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 281–294.
- Khan, S. (2020). *The one world schoolhouse: Education reimaged*. Twelve.
- Koehler, M. J., et al. (2020). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teachers in the digital age. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123–137. <https://doi.org/10.3102/0013189X20913713>
- Komang, N., & Astini, S. (2019). Tantangan dan peluang dunia pendidikan di era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya ke-1*.
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia pada siswa kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Lusidawaty, V., et al. (2020). Pembelajaran IPA dengan strategi pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.
- Mamlok, D. (2022). 132 words: A critical examination of digital technology, education, and citizenship. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(4), 1237–1257. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09540-3>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mitra, S. (2020). *The hole in the wall: Self-organising systems in education*. TED Books.
- Nashar. (2014). *Peranan motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*. Delia Press.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Noerdiansyah, I., et al. (2023). Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas V melalui buku saku digital. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59–70.
- Pangkey, R. D. H., & Merentek, R. M. (2023). Pengaruh pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 968–978.
- Pontes, A. I. (2019). Youth political (dis)engagement and the need for citizenship education: Encouraging young people's civic and political participation through the curriculum. *Education, Citizenship and Social Justice*, 14(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/1746197917734542>

- Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909–915.
- Pratama, A. R. (2022). Digital simulations to enhance students' understanding of civic concepts. *Journal of Learning Technology*, 10(1), 28–39. <https://doi.org/10.17977/um031v10i12022p028>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- 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, A., et al. (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. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Schleicher, A. (2019). *Trends shaping education 2019*. OECD Publishing.
- Shefira, A., et al. (2024). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Bumi Aksara.
- Soepeno, B. (2021). *Pengajaran PKN di era digital: Strategi dan implementasi*. Penerbit ABC.
- Sunaryati, T., et al. (2025). Penggunaan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa SD pada pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 1–7.
- Suryani, N. (2019). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep demokrasi pada siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 22–32. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p22-32>
- Tazqiah, R., et al. (2024). Respons mahasiswa terhadap media digital sebagai sumber belajar berpikir kritis. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 198–205. <https://doi.org/10.33603/075wh864>
- Trisiana, A. (2019). Innovation design development of citizenship education model on characters of indonesian communities in digital media era and technology revolution. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1074.0982S919>
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). Akses dan kesetaraan dalam pendidikan digital di negara berkembang. *Annual Review of Applied Linguistics*, 30, 179–190. <https://doi.org/10.1017/S0267190510000213>
- Zulfa, E., et al. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4684–4692.