
LITERASI : JURNAL ILMU PENDIDIKAN**ISSN: 2085-0344****e-ISSN: 2503-1864****Journal homepage: www.ejournal.almaata.ac.id/literasi****DOI : [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2026.17\(2\).171-185](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2026.17(2).171-185)**

Pemamfaatan Penggunaan Media Video Pembelajaran Audiovisual Berbasis Media Proyektor dan *Smartboard* terhadap Partisipasi Belajar PKn Siswa Sekolah DasarKadek Nina Purnamayanthi¹, Dewa Bagus Sanjaya², I Nengah Suastika³¹nina.purnamayanthi@student.undiksha.ac.id, ²bagus.sanjaya@undiksha.ac.id,
³nengah.suastika@undiksha.ac.idPascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja, Bali, Indonesia**ABSTRAK**

Pembelajaran PKn di sekolah dasar perlu dikembangkan melalui desain pembelajaran yang menarik, konkret, kontekstual, dan partisipatif agar peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga berperan aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan video pembelajaran audio visual berbasis proyektor dan *smartboard* dalam pembelajaran PKn serta mengidentifikasi bentuk partisipasi belajar siswa yang muncul selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran PKn di SD No. 6 Kuta. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran dan wawancara semiterstruktur dengan guru. Instrumen penelitian berupa lembar observasi partisipasi siswa dan pedoman wawancara guru yang disusun berdasarkan indikator perhatian, respon verbal, keberanian bertanya dan menjawab, penyampaian pendapat, keterlibatan diskusi, penyelesaian tugas, serta antusiasme belajar. Data dianalisis menggunakan analisis tematik melalui tahapan penelaahan data, pengodean, pengelompokan kategori, perumusan tema, dan interpretasi temuan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual membantu guru menyampaikan materi PKn secara lebih konkret, menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Partisipasi siswa tampak pada meningkatnya fokus terhadap tayangan, keberanian menjawab pertanyaan, aktif selama kegiatan, berani berpendapat, keterlibatan dalam diskusi, dan antusiasme menyelesaikan tugas. Faktor pendukung meliputi ketersediaan proyektor, *smartboard*, kesiapan guru, dan ketertarikan siswa terhadap tayangan visual, sedangkan kendala utama mencakup keterbatasan fasilitas pada beberapa ruang kelas, gangguan teknis perangkat, dan variasi konsentrasi siswa. Dengan demikian, media audio visual dapat menjadi alternatif pembelajaran PKn yang mampu mengoptimalkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar.

KATA KUNCI : partisipasi belajar; PKn; sekolah dasar; *smartboard*; video pembelajaran audiovisual**ABSTRACT**

Civics Education (PKn) learning in elementary schools needs to be developed through an engaging, concrete, contextual, and participatory instructional design so that students not only acquire theoretical understanding but also actively participate throughout the learning process. This study aims to describe the use of projector- and smartboard-based audiovisual learning videos in Civics Education and to identify the forms of student

learning participation that emerge during the learning process. This study employed a qualitative descriptive approach. The research subjects consisted of teachers and students who were directly involved in Civics Education learning at SD No. 6 Kuta. Data were collected through classroom observation and semi-structured interviews with teachers. The research instruments included student participation observation sheets and teacher interview guidelines developed based on indicators of attention, verbal responses, courage to ask and answer questions, expression of opinions, involvement in discussions, task completion, and learning enthusiasm. The data were analyzed using thematic analysis through the stages of data review, coding, category grouping, theme formulation, and interpretation of findings. Data validity was strengthened through source triangulation and technique triangulation. The results showed that the use of audiovisual media helped teachers deliver Civics Education materials in a more concrete, engaging, contextual, and comprehensible manner. Student participation was reflected in increased focus on the visual presentation, greater courage in answering questions, active involvement during learning activities, willingness to express opinions, participation in discussions, and enthusiasm in completing tasks. Supporting factors included the availability of projectors and smartboards, teacher readiness, and students' interest in visual presentations, while the main challenges included limited facilities in several classrooms, technical problems with learning devices, and variations in students' concentration levels. Therefore, audiovisual media can serve as an alternative instructional medium for Civics Education that is able to optimize elementary school students' learning participation.

KEYWORDS: *audiovisual media; elementary school; learning participation; Pkn; smartboard*

Artikel info :

submit : 20 April 2026; review¹ 11 Mei 2026; review² : 25 Mei 2026; accepted : 08 Juni 2026
available online : 02 Juli 2026; publish 31 Juli 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan strategis dalam pembentukan karakter peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran PKn diarahkan untuk membantu peserta didik memahami makna sila-sila Pancasila, mengenal identitas kebangsaan, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Arah tersebut sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pembentukan peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang beriman, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025; Direktorat

Sekolah Dasar, n.d.; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, n.d.). Oleh karena itu, pembelajaran PKn di sekolah dasar tidak cukup hanya disampaikan melalui hafalan konsep, tetapi perlu menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan siswa.

Secara konseptual, Pembelajaran PKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep kewarganegaraan, tetapi juga diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai fundamental dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, seperti religiusitas, kemandirian, kerja sama, integritas, tanggung jawab, demokrasi, toleransi, patriotisme, nasionalisme, cinta tanah air, serta kesadaran bela negara (Puri, 2021). Melalui pembelajaran PKn, siswa diarahkan untuk memahami makna nilai secara

kognitif, menginternalisasikannya melalui pembiasaan dan keteladanan sebagai pembentukan sikap, serta mengimplementasikannya dalam tindakan nyata di berbagai lingkungan kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran PKn di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, konkret, kontekstual, dan partisipatif agar materi yang disampaikan tidak hanya dipahami secara teoretis, tetapi juga bermakna bagi pengalaman belajar siswa (Setyaningsih, 2022).

Namun, pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai persoalan dalam praktiknya. Pembelajaran PKn masih sering dipersepsikan sebagai pembelajaran yang bersifat teoritis, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif bagi siswa. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya perhatian terhadap materi, rendahnya keberanian dalam menjawab pertanyaan, terbatasnya kemampuan menyampaikan pendapat, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn belum sepenuhnya mampu menyesuaikan strategi penyajian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, interaktif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (Gitawati dkk., 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persoalan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar berkaitan dengan beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang

masih konvensional, keterbatasan variasi media pembelajaran, kurangnya sumber belajar, serta belum optimalnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Desti Maharani dkk., 2025; Khairunnisa dkk., 2022; Zulayha Siregar dkk., 2024).

Pitiyanova dan Rizalie (2023) menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar PKn dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurang menstimulasi kemampuan berpikir kritis, serta belum mampu membangun motivasi dan minat belajar siswa (Pitiyanova & Muhyani Rizalie, 2023). Sejalan dengan itu Furroyda dkk, mengungkapkan bahwa pembelajaran PKn yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan sumber belajar yang terbatas dapat menghambat keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Furroyda dkk., 2022).

Di sisi lain, sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat, motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ali dkk., 2025; Elindasari dkk., 2024). Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu media yang relevan digunakan dalam pembelajaran PKn adalah media audiovisual. Media audiovisual memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga mampu menyajikan materi secara lebih konkret,

hidup, dan kontekstual. Karakteristik ini sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual, video, ilustrasi, dan contoh nyata dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Media digital, seperti video interaktif, animasi, game edukasi, dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki tampilan yang menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada media berbasis digital, multimedia, video, serta *platform* interaktif dibandingkan pembelajaran yang bersifat monoton (Firdausia & Nasol, 2025; Ningsi & Hartono, 2025; Samsidar, 2025).

Meskipun demikian, kajian mengenai pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran PKn masih perlu dikembangkan lebih lanjut, terutama yang berfokus pada partisipasi belajar siswa. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, pemahaman konsep, atau capaian kognitif siswa, sedangkan kajian yang secara khusus mendeskripsikan bentuk-bentuk partisipasi belajar siswa selama penggunaan media audiovisual masih relatif terbatas.

Selain itu, implementasi media audiovisual dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari berbagai kendala, seperti keterbatasan fasilitas sekolah, kesiapan guru dalam memilih dan mengoperasikan media, gangguan teknis perangkat, serta perbedaan tingkat konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji lebih

dalam bagaimana media audiovisual dimanfaatkan dalam pembelajaran PKn dan bagaimana media tersebut mendorong munculnya partisipasi belajar siswa ('Iz Nur 'Afiyana dkk., 2024).

Penelitian ini secara spesifik mengkaji video pembelajaran audiovisual yang ditayangkan melalui proyektor dan *smartboard*, bukan sekadar media audiovisual. Selain itu penelitian ini juga memetakan partisipasi belajar siswa melalui indikator observasional yang lebih terukur secara kualitatif. Menempatkan pemanfaatan video pembelajaran dalam isu pendidikan kontemporer, yaitu pembelajaran interaktif, literasi digital guru dan siswa, serta implementasi PKn dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas secara statistik, melainkan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan media dan bentuk partisipasi belajar yang muncul dalam situasi pembelajaran nyata lebih kepada pembelajaran yang interaktif (Baharuddin dkk., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan video pembelajaran audiovisual berbasis proyektor dan *smartboard* dalam pembelajaran PKn di SD No. 6 Kuta, mengidentifikasi bentuk-bentuk partisipasi belajar siswa yang muncul selama pembelajaran, serta menganalisis faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran PKn yang lebih konkret, interaktif, dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian bukan mengukur efektivitas media secara statistik, melainkan memahami secara mendalam proses pemanfaatan video pembelajaran audiovisual dan bentuk partisipasi belajar siswa yang muncul selama pembelajaran PKn berlangsung. Penelitian kualitatif sesuai digunakan untuk mengkaji fenomena pendidikan dalam konteks alamiah melalui deskripsi data lapangan yang rinci, reflektif, dan berorientasi pada makna (Rijal Fadli, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SD No. 6 Kuta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah guru dan siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran PKn menggunakan video pembelajaran audiovisual. Guru dipilih sebagai informan utama karena berperan dalam merencanakan, memilih, menayangkan, menjelaskan, serta mengevaluasi penggunaan media. Siswa menjadi subjek observasi karena perilaku partisipatif mereka diamati secara langsung selama pembelajaran. Penentuan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran yang menggunakan video, proyektor, dan *smartboard*. Media yang diamati dalam

penelitian ini dibatasi pada video pembelajaran audiovisual, yaitu tayangan video atau animasi pendek yang memuat contoh nilai, sikap, dan perilaku kewargaan yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila. Video tersebut ditampilkan melalui proyektor permanen, proyektor *portable*, atau *smartboard* sesuai ketersediaan sarana kelas. Pembatasan ini dilakukan agar istilah media audiovisual menjadi operasional dan tidak terlalu luas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan secara langsung pada saat proses pembelajaran PKn berlangsung dengan menggunakan lembar observasi atau *checklist* yang telah disusun sebelumnya. Aspek yang diamati mencakup perhatian siswa selama pembelajaran, keberanian dalam bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, serta keaktifan siswa dalam merespons materi yang disajikan melalui media audio visual. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan penggunaan media audio visual, pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, kendala yang dihadapi, dan upaya guru dalam mengatasi kendala tersebut (Rahmadani & Bakri, 2024). Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator partisipasi belajar. (Tabel 1)

Tabel 1. Kisi-kisi indikator observasi partisipasi belajar siswa

Indikator Partisipasi	Definisi Operasional	Bukti Perilaku yang Diamati
Perhatian terhadap media	Kesediaan siswa memusatkan perhatian pada tayangan dan penjelasan guru.	Mengarahkan pandangan ke layar, tidak melakukan aktivitas lain, mengikuti alur tayangan.
Respons verbal	Kemunculan tanggapan lisan siswa terhadap pertanyaan atau stimulus dari guru.	Menjawab pertanyaan, memberi komentar singkat, menanggapi isi video.

Keberanian bertanya	Kemauan siswa mengajukan Mengangkat tangan, bertanya tentang pertanyaan berkaitan dengan contoh perilaku, meminta penjelasan ulang. materi atau tayangan.
Penyampaian pendapat	Kemampuan siswa Menyebutkan contoh, menyatakan setuju mengemukakan pandangan atau tidak setuju, memberi alasan berdasarkan isi tayangan. sederhana.
Keterlibatan diskusi	Keikutsertaan siswa dalam Berdiskusi dengan teman, mendengarkan percakapan kelas atau pendapat, merespons arahan guru. kelompok sederhana.
Penyelesaian tugas	Keterlibatan siswa dalam Menulis jawaban, mengerjakan lembar menyelesaikan aktivitas lanjutan kerja, menyelesaikan tugas sesuai waktu. setelah tayangan.
Antusiasme belajar	Ekspresi minat dan semangat Menunjukkan ekspresi tertarik, aktif siswa selama proses mengikuti instruksi, ingin melihat contoh pembelajaran. berikutnya.

Pada **Tabel 1**, data dianalisis menggunakan analisis tematik. Tahapan analisis meliputi membaca seluruh data observasi dan wawancara, memberi kode pada informasi penting, mengelompokkan kode ke dalam kategori, merumuskan tema, menafsirkan makna temuan, dan menyusun simpulan. Tema awal yang digunakan meliputi pemanfaatan video pembelajaran, partisipasi belajar siswa, interaksi guru dan siswa, faktor pendukung, serta faktor

penghambat. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara guru sehingga interpretasi temuan tidak hanya bergantung pada satu jenis data. Analisis tematik digunakan karena mampu membantu peneliti menemukan pola makna dalam data kualitatif secara sistematis dan transparan (Campbell dkk., 2021; Xu & Zammit, 2020).

Tabel 2. Tema hasil observasi dan wawancara

Tema	Temuan Utama	Makna Pembelajaran
Pemanfaatan video pembelajaran audiovisual	Guru menayangkan video atau animasi pendek melalui proyektor dan smartboard untuk menjelaskan nilai, norma, hak, kewajiban, dan contoh perilaku sehari-hari.	Media membantu siswa memperoleh gambaran konkret sehingga materi tidak hanya disampaikan secara verbal.
Partisipasi belajar siswa	Siswa lebih fokus memperhatikan tayangan, lebih berani menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, dan terlibat dalam diskusi sederhana.	Video menjadi stimulus yang mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial.
Interaksi guru dan siswa	Guru menggunakan pertanyaan pemantik sebelum, selama, dan setelah tayangan untuk membangun komunikasi dua arah.	Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa menghubungkan isi video dengan pengalaman sehari-hari.

Faktor pendukung	Tersedia proyektor, smartboard, laptop, kesiapan guru, serta minat siswa terhadap tayangan visual.	Kesiapan sarana dan pedagogi guru menentukan kelancaran pemanfaatan media.
Faktor penghambat	Tidak semua kelas memiliki fasilitas yang sama, perangkat kadang mengalami gangguan teknis, dan konsentrasi siswa berbeda-beda.	Guru perlu menyiapkan rencana cadangan, mengatur kelas, dan memastikan video benar-benar diikuti kegiatan reflektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan **Tabel 2** hasil observasi terhadap proses pembelajaran PKn dan wawancara dengan guru, SD No. 6 Kuta merupakan salah satu sekolah dasar yang telah berdiri sejak tahun 1983 dan memiliki sarana pembelajaran yang relatif memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sekolah ini didukung oleh 17 orang guru, 5 pegawai, serta 11 ruang kelas yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari keseluruhan ruang kelas tersebut, tiga ruang kelas telah dilengkapi dengan instalasi proyektor permanen. Selain itu, sekolah juga memiliki empat unit proyektor yang dapat dimanfaatkan sebagai media audio visual dalam kegiatan pembelajaran, serta satu unit smartboard berukuran 75 inci. Sarana tersebut memungkinkan guru menampilkan video pembelajaran, animasi, atau tayangan visual yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila. Namun, keterbatasan fasilitas di beberapa ruang kelas membuat guru perlu mengatur jadwal penggunaan perangkat dan menyiapkan alternatif pembelajaran apabila terjadi gangguan teknis.

Secara umum, sekolah telah memiliki sarana yang mendukung penggunaan media audio visual meskipun belum semua ruang kelas memiliki fasilitas yang sama. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan

bahwa pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran PKn di SD No. 6 Kuta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media audio visual membantu guru menyampaikan materi PKn secara lebih konkret, menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga peserta didik menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media audio visual juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan kondusif karena siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mengamati tayangan, memberikan respons, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta mengikuti diskusi kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn yang sebelumnya cenderung dipersepsikan sebagai materi yang teoritis. Dukungan sarana pembelajaran dan kemampuan guru dalam memilih, menyiapkan, serta menggunakan media secara tepat turut memperkuat keberhasilan pemanfaatan media audio visual. Dengan demikian, media audio visual dapat digunakan sebagai

alternatif pembelajaran PKn untuk mendorong partisipasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya di SD No. 6 Kuta.

Pemamfaatan Video Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di SD No. 6 Kuta

Pemanfaatan video pembelajaran audiovisual dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu kegiatan sebelum tayangan, saat tayangan, dan setelah tayangan. Pada tahap sebelum tayangan, guru melakukan apersepsi dan memberi pertanyaan pemantik agar siswa memiliki fokus terhadap materi. Pada tahap saat tayangan, guru mengarahkan perhatian siswa pada bagian penting dari video, seperti contoh sikap tanggung jawab, toleransi, musyawarah, atau penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sekolah. Pada tahap setelah tayangan, guru mengajak siswa menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan isi video dengan pengalaman mereka sendiri. Pola ini menunjukkan bahwa video tidak digunakan sebagai hiburan semata, tetapi sebagai stimulus pedagogis untuk membangun pemahaman dan partisipasi.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, konsep seperti tanggung jawab, kerja sama, hak, kewajiban, norma, dan toleransi sering kali bersifat abstrak bagi siswa sekolah dasar. Video pembelajaran membantu memvisualisasikan konsep tersebut melalui contoh perilaku yang dapat diamati. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran konkret karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat situasi dan tindakan yang menggambarkan nilai-nilai kewargaan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan diskusi, dan minat siswa dalam pembelajaran PKn (Kalang dkk., 2025). Penelitian lain juga menegaskan bahwa media digital dalam pendidikan kewargaan sekolah dasar dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi (Saputra dkk., 2024).

Dalam konteks pembelajaran di SD No. 6 Kuta, pemanfaatan media audio visual juga menunjukkan kontribusi yang positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Hal tersebut tampak melalui meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, keberanian dalam menjawab pertanyaan, kemauan untuk menyampaikan pendapat, serta keterlibatan aktif dalam mengikuti instruksi guru dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan demikian, media audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan sebagai stimulus pedagogis yang mampu mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa dalam pembelajaran Pkn.

Bentuk Partisipasi Belajar Siswa

Partisipasi belajar siswa tampak melalui beberapa indikator. Pertama, perhatian siswa terhadap materi menjadi lebih kuat ketika guru menayangkan video atau animasi yang berhubungan dengan contoh perilaku sehari-hari. Siswa cenderung mengarahkan pandangan ke layar, mengikuti penjelasan, dan menunjukkan respon ketika guru menghentikan tayangan untuk memberi

pertanyaan. Kedua, siswa lebih berani menjawab pertanyaan karena mereka memiliki rujukan visual yang baru diamati. Jawaban siswa tidak hanya bersumber dari hafalan, tetapi juga dari contoh yang mereka lihat dalam video. Ketiga, siswa mulai menyampaikan pendapat sederhana mengenai perilaku tokoh dalam tayangan, misalnya menilai apakah suatu tindakan mencerminkan tanggung jawab, kerja sama, atau sikap menghargai teman.

Keempat, keterlibatan diskusi siswa tampak ketika guru meminta mereka membandingkan isi video dengan pengalaman di rumah, sekolah, atau lingkungan bermain. Aktivitas ini membantu siswa memahami bahwa nilai Pancasila bukan sekadar materi pelajaran, melainkan pedoman perilaku sosial. Kelima, antusiasme siswa tampak dari ekspresi ketertarikan, kemauan mengikuti instruksi, dan kesediaan menyelesaikan tugas lanjutan. Partisipasi tersebut menunjukkan adanya keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial. Keterlibatan kognitif tampak pada usaha memahami isi tayangan; keterlibatan afektif terlihat dari minat dan antusiasme; sedangkan keterlibatan sosial muncul dalam diskusi dan interaksi dengan guru maupun teman.

Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran audiovisual memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak lagi hanya menjelaskan materi secara satu arah, tetapi menggunakan tayangan sebagai bahan dialog. Ketika siswa melihat contoh perilaku dalam video, guru dapat

mengajukan pertanyaan reflektif seperti mengapa perilaku tersebut baik, nilai Pancasila apa yang terlihat, dan bagaimana siswa dapat menerapkannya di sekolah. Pertanyaan semacam ini membuat pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan mendorong siswa berpikir sederhana namun kontekstual. Dalam perspektif Kurikulum Merdeka, pola tersebut relevan karena pembelajaran PKn diarahkan untuk membantu siswa memahami nilai dan menerapkannya dalam kehidupan nyata, bukan hanya menghafal rumusan konsep.

Temuan ini juga berkaitan dengan isu literasi digital. Guru dituntut tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat, tetapi juga memilih video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, usia siswa, konteks nilai, dan durasi perhatian anak. Literasi digital guru terlihat dari kemampuan menyeleksi media, mengatur waktu tayangan, memberi arahan, dan menutup pembelajaran dengan refleksi. Sementara itu, literasi digital siswa berkembang ketika mereka belajar memahami pesan visual secara kritis, menafsirkan contoh perilaku, dan membedakan tindakan yang sesuai atau tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Dengan demikian, penggunaan video audiovisual dapat mendukung pembelajaran interaktif sekaligus membangun kecakapan memahami informasi berbasis media (Cahyani & Jayanta, 2021; Triawang & Kurniawan, 2021).

Faktor Pendukung Pemamfaatan Media Audio Visual

Keberhasilan pemanfaatan video pembelajaran audiovisual didukung oleh beberapa faktor. Pertama, ketersediaan

perangkat seperti proyektor, laptop, speaker, dan smartboard memudahkan guru menampilkan materi secara lebih menarik. Kedua, kesiapan guru dalam memilih video yang sesuai dengan materi sangat menentukan kebermaknaan pembelajaran. Video yang terlalu panjang, tidak sesuai usia siswa, atau tidak terkait dengan tujuan pembelajaran berpotensi mengurangi fokus siswa. Sebaliknya, video pendek yang berisi contoh konkret dapat menjadi stimulus efektif untuk membuka diskusi kelas. Ketiga, ketertarikan siswa terhadap tayangan visual menjadi modal penting karena siswa sekolah dasar umumnya lebih mudah tertarik pada gambar bergerak, suara, warna, dan situasi yang dekat dengan pengalaman mereka. Hal ini mendukung temuan Aryfien bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan hasil dan kualitas pengalaman belajar di sekolah dasar. Oleh karena itu, media audio visual dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PKn (Aryfien dkk., 2025).

Faktor Penghambat Pemamfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Pkn

Kendala utama dalam pemanfaatan video pembelajaran audiovisual adalah keterbatasan fasilitas yang belum merata di semua ruang kelas. Meskipun sekolah memiliki beberapa proyektor dan *smartboard*, tidak semua kelas dapat mengakses perangkat tersebut pada waktu yang sama. Kendala lain adalah gangguan teknis seperti kualitas suara yang kurang jelas, perangkat yang belum siap

digunakan, atau kebutuhan waktu tambahan untuk memasang alat. Masalah teknis semacam ini dapat mengurangi kelancaran pembelajaran jika guru tidak memiliki rencana cadangan.

Selain faktor sarana, variasi konsentrasi siswa juga menjadi tantangan. Tidak semua siswa mampu mempertahankan perhatian dalam durasi yang sama. Ada siswa yang sangat tertarik pada tayangan, tetapi ada pula yang memerlukan penguatan arahan dari guru. Oleh karena itu, video perlu digunakan bersama strategi pedagogis lain, seperti pertanyaan pemantik, diskusi singkat, penugasan, atau refleksi. Apabila video hanya ditayangkan tanpa arahan, potensi partisipatifnya tidak akan optimal. Guru tetap menjadi pengarah utama yang memastikan siswa memahami pesan, mengaitkan materi dengan pengalaman, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Faktor Internal

Faktor internal berkaitan dengan kondisi yang berasal dari dalam diri siswa maupun guru. Pada siswa, hambatan dapat berupa kurangnya konsentrasi, motivasi belajar yang belum stabil, serta perbedaan kemampuan dalam memahami isi media yang ditampilkan. Di beberapa kelas PKn sekolah dasar, siswa cenderung cepat merasa jenuh, sering bercanda, kurang fokus memperhatikan materi, serta mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru; kondisi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih monoton, kurang variatif, dan belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik serta sesuai

dengan karakteristik siswa (Cuga dkk., 2023; Rahmanda & Maharani, 2022). Tidak semua siswa memiliki tingkat fokus yang sama saat mengikuti pembelajaran, sehingga terdapat beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan tambahan dari guru. Sementara itu, dari sisi guru, hambatan dapat berupa keterbatasan dalam mengelola media pembelajaran, kurangnya variasi dalam penggunaan media, atau penyampaian materi yang belum sepenuhnya terintegrasi dengan tayangan audio visual (Novadila Ramadhana dkk., 2025). Jika media hanya ditampilkan tanpa adanya penjelasan, penguatan, dan arahan dari guru, maka efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dapat menjadi kurang optimal.

Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan kondisi sekitar siswa. Hasil penelitian di SD No. 6 Kuta menunjukkan bahwa hambatan dapat berupa keterbatasan fasilitas, gangguan teknis pada perangkat pembelajaran, atau kualitas suara dan gambar yang kurang jelas. Gangguan seperti listrik yang tidak stabil, proyektor yang bermasalah, atau audio yang kurang terdengar dapat mengurangi kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Faktor penghambat eksternal lainnya berasal dari lingkungan keluarga, yang meliputi kurangnya dukungan terhadap kegiatan belajar siswa, baik dalam bentuk ketersediaan waktu, sumber daya, maupun motivasi. Lingkungan keluarga yang kurang perhatian dan pengawasan belajar dikaitkan dengan menurunnya motivasi belajar siswa

(Vidushi Yadav & Dr.Renu Yadav, 2025). Ketika keluarga belum mampu memberikan dorongan yang memadai, kondisi tersebut dapat menurunkan semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana rumah yang kurang kondusif, misalnya karena kebisingan atau kurangnya ruang belajar yang nyaman, juga dapat memengaruhi konsentrasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PKn, kondisi tersebut dapat menjadi kendala karena siswa memerlukan perhatian, kesiapan, dan keterlibatan yang baik agar penggunaan media audio visual benar-benar efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar. Selain faktor keluarga, lingkungan masyarakat juga menjadi faktor penghambat yang dapat memengaruhi proses pembelajaran secara cukup signifikan. Kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di masyarakat dapat memberikan dukungan, tetapi juga dapat menjadi hambatan terhadap kegiatan belajar siswa. Ketersediaan serta kemudahan akses terhadap sumber daya pendidikan, seperti perpustakaan, jaringan internet, dan fasilitas penunjang lainnya, memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual. Sebaliknya, keterbatasan fasilitas pendidikan di lingkungan masyarakat dapat menghambat siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, sehingga proses memahami materi PKn secara mendalam menjadi kurang optimal. Dalam konteks penelitian ini, kondisi lingkungan masyarakat tersebut dapat turut memengaruhi efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan

partisipasi belajar siswa. Temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penyempurnaan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran PKn, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media audio visual. Penggunaan media audio visual secara terstruktur dan tepat sasaran dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, sekaligus menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selain itu, penerapan media audio visual yang baik dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, motivasi, dan partisipasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara lebih optimal. Temuan ini juga memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dalam mendukung pengadaan serta pemanfaatan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Implikasi Temuan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran PKn di sekolah dasar. Pertama, guru perlu merancang penggunaan video secara terstruktur melalui tahap sebelum, saat, dan setelah tayangan. Kedua, indikator partisipasi siswa perlu diamati secara eksplisit agar guru tidak hanya menilai suasana kelas secara umum, tetapi juga melihat bentuk keterlibatan yang lebih spesifik. Ketiga, sekolah perlu memperhatikan pemerataan fasilitas digital agar pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara berkelanjutan. Keempat, pemanfaatan video audiovisual perlu dikaitkan dengan tujuan PKn dalam Kurikulum Merdeka, yaitu membangun

pemahaman nilai sekaligus praktik perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi, refleksi, dan literasi digital siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD No. 6 Kuta, pemanfaatan video pembelajaran audiovisual berbasis proyektor dan smartboard dapat mendukung pembelajaran PKn yang lebih konkret, interaktif, dan partisipatif. Video pembelajaran membantu guru menyajikan contoh nilai dan perilaku kewargaan secara lebih mudah diamati oleh siswa. Partisipasi belajar siswa tampak pada perhatian terhadap tayangan, keberanian menjawab pertanyaan, kemauan menyampaikan pendapat, keterlibatan dalam diskusi sederhana, penyelesaian tugas, dan antusiasme selama pembelajaran.

Keberhasilan pemanfaatan media dipengaruhi oleh ketersediaan sarana, kesiapan guru dalam memilih dan mengelola video, relevansi media dengan materi, serta strategi tindak lanjut setelah tayangan. Kendala yang ditemukan meliputi fasilitas yang belum merata, gangguan teknis perangkat, dan perbedaan konsentrasi siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan pada lingkup sekolah yang terbatas dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sehingga temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara statistik. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan campuran atau eksperimen untuk menguji pengaruh jenis

video tertentu terhadap partisipasi belajar, pemahaman konsep, dan sikap kewargaan siswa secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/33626/>
- Direktorat Sekolah Dasar. (n.d.). Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://ditsd.kemendikdasmen.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (n.d.). CP & ATP PKN Fase B. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/pendidikan-pancasila/fase-b/>
- Puri, M. P. (2021). Character Education And Citizenship Education In The Middle Of Community. Dalam IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies (Vol. 2, Nomor 02).
- Setyaningsih, E. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Internalisasi Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas 3 (Studi di SDN 1 Popongan). LITERASI: Jurnal Pendidikan
- Gitawati, M. S., Amelia, M. A., & Sarwi, M. (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ppkn Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas III SD Kanisius Kintelan 1. Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS. <https://doi.org/10.51878/social.v2i2.1390> Guru Indonesia. <https://doi.org/10.58218/literasi.v1i2.405>
- Desti Maharani, Adrias Adrias, & Fadila Suciana. (2025). Permasalahan Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar : Literature Review. Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat, 3(1), 223–230. <https://doi.org/10.59581/garuda.v3i1.4843>
- Khairunnisa, K., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2022). Kendala Guru Kelas Rendah Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 11(6), 189. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55293>
- Zulayha Siregar, R., Tussyah Raini, F., Hana, N., Sakinah, A., Ilmu Pendidikan, F., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Baru, K., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101873 Desa Baru Kec. Batang Kuis. Journal on Education, 06(04), 21529–21534.
- Pitiyanova, Y., & Muhyani Rizalie, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model PBL, STAD, dan Talking Stick Pada Siswa Kelas IV SD. Dalam Scholastica Journal (Vol. 6, Nomor 1).
- Furroyda, A. F., Ibda, H., & Wijanarko, A. G. (2022). Pengaruh Model

- Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Tpack Terhadap Hasil Belajar Ppkn Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.522>
- Ali, A., Venica, S., Aini, W., & Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>.
- Elindasari, D. A., Woro Sri Hastuti, Setiawan Edi Wibowo, & Suyitno. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>
- Firdausia, A., & Nasol, M. F. (2025). The Utilization of Interactive Digital Media to Increase Learning Interest of Elementary School Students in Merdeka Curriculum Era. *Al Hikmah: Journal of Education*. <https://doi.org/10.54168/ahje.v6i2.447>
- Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.29>
- Samsidar, S. (2025). Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review. Ludi Litterarri. <https://doi.org/10.62872/dz6bmx33>
- ‘Iz Nur ‘Afiyana, Anggita Retno Puspita, Anisa Rizqi Aulya, & Endrise Septina Rawanoko. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran PKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 229–245. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i4.4391>
- Baharuddin, L., Eka, F., & Putri. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v5i4.16811>
- Rijal Fadli, M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Rahmadani, & Bakri, Z. (2024). The Effective Methods for Analyzing and Interpreting Data in Classroom Action Research. 12 Waiheru. <https://doi.org/10.70872/12waiheru.v10i2.314>
- Campbell, K. A., Orr, E., Durepos, P., Nguyen, L., Li, L., Whitmore, C., Gehrke, P., Graham, L., & Jack, S. M. (2021). Reflexive thematic analysis for applied qualitative health research. *Qualitative Report*, 26(6), 2011–2028. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2021.5010>
- Xu, W., & Zammit, K. (2020). Applying

- Thematic Analysis to Education: A Hybrid Approach to Interpreting Data in Practitioner Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 19. <https://doi.org/10.1177/1609406920918810>
- Kalang, M. M. T., Iswahyudi, D., & Romadhon. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 508–821. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5177>
- Saputra, D. S., Yonanda, D. A., Yuliati, Y., & Haryanti, Y. D. (2024). The Effectiveness Of Digital Teaching Materials To Improve Literary Literacy Skills In Primary Schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(3), 671–679. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i3.10384>
- Cahyani, N., & Jayanta, I. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>
- Triawang, G., & Kurniawan, E. (2021). The effect of digital literacy towards the selection of social science teacher learning media. *Pegem Journal of Education and Instruction*. <https://doi.org/10.47750/pegegog.11.04.30>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive Learning Media for Better Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Cuga, C., Patilima, N. A. H., & Isnanto, I. (2023). Meningkatkan Wawasan Keberagaman Sosial Budaya Siswa Melalui Pembelajaran PKN Berbasis Media Interaktif Berbantuan LKPD Live Worksheets di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.17925>
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Novadila Ramadhana, Wingkolatin Wingkolatin, & Novita Majid. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Norma di SMP Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i1.143>
- Vidushi Yadav, & Dr.Renu Yadav. (2025). Impact of Family Environment on the Academic Achievement of Secondary School Students. *Naveen International Journal of Multidisciplinary Sciences (NIJMS)*, 1(5), 46–56. <https://doi.org/10.71126/nijms.v1i5.54>