

Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Mendukung Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram

^{1*} Nur Ihsani, ^{1*} Mohammad Mustari, ¹ Bagdawansyah Al Qadri

¹Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: nihsani226@gmail.com

Received: November 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran digital dalam mendukung mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan guru PPKn, kepala sekolah, serta siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PPKn telah menyusun modul ajar berbasis TPACK dengan memanfaatkan platform digital seperti Google Classroom dan Quizizz untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, penerapan di lapangan masih menghadapi kendala, antara lain keterbatasan perangkat, kebijakan larangan penggunaan HP oleh siswa, serta kualitas jaringan internet yang belum merata. Meskipun demikian, guru tetap berupaya berinovasi dengan menampilkan materi digital melalui proyektor dan memanfaatkan laboratorium komputer agar siswa tetap memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran digital berpotensi meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, meskipun keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, sarana prasarana, serta dukungan kebijakan sekolah.

Kata kunci: Pembelajaran digital, Pendidikan Pancasila, SMPN 23 Mataram

How to Cite: Ihsani, N., Mustari, M., & Qadri, B. A. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Mendukung Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2803–22813. <https://doi.org/10.36312/ft3qt353>



<https://doi.org/10.36312/ft3qt353>

Copyright© 2025 Ihsani et al

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



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Kegiatan pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan berkaitan dengan kehidupan manusia (Arifin, 2017). Kegiatan pendidikan mempunyai banyak cakupan mulai dari perkembangan jasmani dan rohani yaitu perkembangan fisik, kemauan, perasaan, pikiran, keterampilan, kesehatan, sosial, hati nurani dan kasih sayang (Yusuf et al., 2023). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai ikhtiar sadar dan terstruktur untuk menciptakan iklim belajar sekaligus pengalaman pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif menumbuhkembangkan kapasitas dirinya agar berdaya spiritual religius, mampu mengendalikan diri, berkepribadian, cerdas, berbudi luhur, dan terampil sesuai dengan kebutuhan personal serta komunitasnya (Muliati et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan rancangan yang disusun sistematis oleh guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengasah

kemampuannya selaras dengan capaian kompetensi (Mutmainnah et al., 2024). Proses belajar mengajar menghadirkan interaksi berlapis, di mana unsur manusia, mentalitas, sarana, dan pelaksanaan saling melengkapi serta saling berpengaruh (Nurwahyudi & Sungkowo, 2023).

Dalam hal ini fokus permasalahan yang akan dikaji peneliti yaitu terkait dengan pembelajaran digital siswa yang belum sepenuhnya meningkat khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan di SMPN 23 MATARAM kelas VIII dengan jumlah siswa sebanyak 31 Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih umum sehingga guru cenderung menerapkan model pembelajaran pendekatan klasikal yaitu metode ceramah, diskusi yang menjadi pilihan utama dalam pembelajaran. Dominasi pembelajaran cenderung berorientasi pada materi yang tercantum dalam kurikulum, buku teks, tetapi jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat guru menjelaskan materi siswa masih diam mendengarkan apa yang dijelaskan, terkadang siswa ada yang sibuk berbicara dengan teman sebangku tidak mendengarkan penjelasan guru hingga pembelajaran tersebut terkesan monoton. Dari temuan awal tersebut peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut bagaimana kurang efektifitas pembelajaran di dalam kelas jika hanya menggunakan pembelajaran terdahulu, serta solusi yang dilakukan untuk mengatasi jika guru kurang membiasakan siswa untuk melakukan pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang lain.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada pada siswa kelas VIII SMPN 23 MATARAM, maka diperlukan upaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa dengan cara memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran sehingga menciptakan kegiatan belajar yang menarik, dapat mengembangkan diri siswa dan dapat mendukung belajar yang baik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa berfikir kreatif dan tentunya akan mudah memahami informasi yang disampaikan, maka dari itu guru diharapkan untuk menggunakan media kreatif dan menarik tujuannya untuk merangsang siswa agar lebih memperhatikan materi yang dijelaskan, meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran dan akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Secara esensial, pembelajaran digital adalah praktik belajar yang mengintegrasikan perangkat serta teknologi digital secara kreatif di sepanjang proses pengajaran, yang juga kerap disebut Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-Learning (Hidayat & Khotimah, 2019). Fungsi TIK bukan hanya sebagai instrumen administratif, tetapi telah bertransformasi menjadi pusat sumber belajar yang vital dalam ekosistem pendidikan modern (Mustari et al., 2024). Penerapan teknologi digital membuka ruang bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, baik dikombinasikan dengan pertemuan tatap muka maupun sepenuhnya berbasis daring (Wahyudi et al., 2023).

Hasil observasi awal bersama guru PPKn, beberapa pendidik lain, serta kepala sekolah menunjukkan bahwa platform digital yang diimplementasikan di SMPN 23 Mataram meliputi Google Classroom (digunakan $\pm 90\%$ guru dan siswa), Ruang Guru (dimanfaatkan $\pm 70\%$ siswa sebagai sumber tambahan), serta Quizizz (dipakai sekitar 80% guru untuk evaluasi). Selain itu, sarana digital di sekolah cukup beragam, antara

lain laboratorium komputer dengan 30 unit perangkat, 4 proyektor kelas, serta kepemilikan smartphone pribadi oleh sekitar 85% siswa.

Adapun hambatan yang muncul mencakup kendala jaringan internet, keterbatasan perangkat karena 15% siswa tidak memiliki gawai pribadi, serta keterbatasan literasi digital guru yang masih memerlukan pelatihan intensif. Dampak positifnya terlihat pada peningkatan motivasi siswa, efisiensi pengelolaan tugas oleh guru, serta capaian nilai ujian yang naik sekitar 10% dibandingkan tahun sebelumnya.

Urgensi integrasi pembelajaran digital di SMPN 23 Mataram sangat tinggi, khususnya dalam kerangka pendidikan modern dan tuntutan era digital. Tujuannya ialah memperkuat kualitas pembelajaran melalui akses yang lebih luas terhadap sumber belajar dengan memanfaatkan platform digital berisi materi variatif seperti video, e-book, maupun simulasi interaktif (Rasyidi, 2024). Aplikasi seperti Quizizz dan Google Classroom menjadikan pembelajaran lebih partisipatif dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran digital merupakan praktik pengajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, menekankan instruksi bermutu tinggi, memberikan akses terhadap konten menantang, menyediakan umpan balik formatif, membuka peluang belajar kapan saja dan di mana saja, serta memastikan diferensiasi instruksional demi tercapainya potensi maksimal setiap siswa. Pembelajaran digital mencakup beragam aspek, perangkat, dan aplikasi yang memberdayakan pendidik maupun peserta didik (Sulistyowati & Astriati, 2024). Oleh karenanya, SMPN 23 Mataram dapat memanfaatkan teknologi secara optimal demi mewujudkan ekosistem belajar yang lebih berkualitas bagi guru dan siswa. Atas dasar itu, peneliti terdorong melaksanakan penelitian dengan judul “Implementasi Penggunaan Pembelajaran Digital Dalam Mendukung Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 MATARAM”.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuannya untuk menggambarkan secara faktual implementasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram. Subjek penelitian meliputi guru PPKn, kepala sekolah, dan siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 MATARAM

1. Perencanaan Pembelajaran Digital

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa implementasi penggunaan pembelajaran digital dalam mendukung mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram telah dilaksanakan melalui berbagai upaya guru PPKn. Upaya tersebut meliputi penyusunan modul ajar yang mengintegrasikan unsur teknologi, pedagogi, dan konten (TPACK), serta

pemanfaatan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Entriza & Puspitasari, (2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis digital sangat bergantung pada integrasi yang tepat antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Adapun penjelasan secara rinci adalah sebagai berikut:

- a. Penyusunan Modul Ajar Berbasis *TPACK* dalam Mendukung Pembelajaran
Penyusunan modul ajar berbasis *TPACK* (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*) merupakan bagian penting dalam upaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 23 Mataram, guru Pendidikan Pancasila telah mulai merancang modul ajar yang menggabungkan aspek teknologi, pedagogik, dan konten materi secara simultan. Modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis atau cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (Self Introductional) dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan soal yang disajikan dalam modul tersebut, (Ernawati & Susanti, 2021). implementasi penyusunan modul ajar berbasis *TPACK* di SMPN 23 Mataram telah berjalan cukup baik. Meskipun terdapat beberapa kendala, guru menunjukkan komitmen dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus mendukung penguatan karakter siswa melalui pendekatan digital yang terstruktur dan berbasis nilai (Armianti et al., 2024).

- b. Pemilihan Platform dan Media Digital dalam mendukung Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan pemanfaatan platform dan media digital dalam pembelajaran PPKn di SMPN 23 Mataram dilakukan melalui pemilihan aplikasi dan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa. Dari hasil penelitian, guru PPKn memilih *Google Classroom* sebagai platform dalam distribusi materi dan pengumpulan tugas. *Google Classroom* dianggap efektif karena mudah diakses, memungkinkan guru mengorganisir materi secara sistematis, serta memberikan fleksibilitas dalam memberikan instruksi, penilaian, dan umpan balik (Agma, 2025).

Selain itu, guru juga menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi yang bersifat interaktif. *Quizizz* dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghadirkan kuis dengan tampilan menarik, serta memberikan hasil secara instan sehingga memudahkan guru dalam melakukan analisis pembelajaran. Namun, pemilihan platform dan media digital ini tetap mempertimbangkan kondisi sekolah dan kebijakan pemerintah daerah yang membatasi penggunaan handphone oleh siswa. Oleh karena itu, meskipun *Google Classroom* dan *Quizizz* telah digunakan, penerapannya lebih banyak dilakukan melalui perangkat milik guru yang ditampilkan menggunakan LCD proyektor atau laptop sekolah, sehingga siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran secara bersama-sama.

Dengan demikian, pemilihan platform dan media digital di SMPN 23 Mataram mencerminkan upaya adaptasi guru PPKn terhadap perkembangan teknologi pendidikan, meskipun masih menghadapi keterbatasan infrastruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Inawati & Puspasari, (2021) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi sehingga lebih mudah dipahami siswa. Guru PPKn berhasil memanfaatkan media digital tidak hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan realitas kehidupan siswa secara lebih kontekstual dan bermakna.

2. Pelaksanaan Penggunaan Platform Digital dalam Penyampaian Materi

Pelaksanaan penggunaan platform digital dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram dilakukan secara terstruktur melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Penerapan ini sejalan dengan pendapat menurut Anderson & Krathwohl dalam Herianto et al., (2024) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif harus melibatkan perencanaan yang sistematis dan berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Kegiatan pendahuluan guru PPKn memulai pembelajaran digital dengan mempersiapkan perangkat seperti laptop, koneksi internet yang stabil, dan membuka platform *Google Classroom* dan buku paket atau LKS. Guru juga tetap melakukan kegiatan pembuka seperti berdoa bersama dan menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu. Materi pembelajaran kemudian ditampilkan dalam bentuk slide atau video melalui proyektor agar dapat diikuti oleh seluruh siswa, mengingat adanya aturan sekolah yang melarang penggunaan HP oleh siswa.

Dalam pelaksanaan kegiatan inti, pembelajaran dilakukan dengan pemanfaatan berbagai platform digital. Guru menyajikan materi dalam bentuk presentasi PowerPoint dan video edukatif yang diproyeksikan di kelas. Selain itu, *Google Classroom* digunakan untuk menyimpan materi, tugas, dan bahan ajar lainnya. Guru juga menggunakan *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui proyektor secara bersama-sama, sehingga siswa tetap dapat berpartisipasi aktif meskipun tidak menggunakan HP.

Pendapat ini sejalan dengan teori menurut Siregar (2024) dalam *Multimedia Learning Theory* yang menyatakan bahwa penyampaian informasi secara visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memaksimalkan kapasitas kerja memori siswa. Selain itu, menurut Ghaida et al., (2025), penggunaan platform digital seperti *Google Classroom* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memudahkan guru dalam menyusun, mendistribusikan, dan mengevaluasi materi ajar.

Dengan demikian, pelaksanaan penggunaan platform digital dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram tidak hanya membantu dalam penyampaian konten tetapi juga mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan memahami nilai-nilai luhur Pancasila melalui pendekatan yang interaktif dan menarik.

3. Evaluasi Pembelajaran Digital

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta hasil observasi langsung di kelas dan laboratorium, dapat disimpulkan bahwa proses asesmen di sekolah ini sudah memanfaatkan teknologi digital secara

aktif. Guru-guru telah menggunakan platform seperti Google Form, *Quizizz*, dan *Google Classroom* untuk melakukan penilaian harian maupun formatif (Lubis, 2022). Kepala sekolah menyatakan bahwa digitalisasi penilaian merupakan bagian dari strategi sekolah dalam mendorong pembelajaran yang adaptif dan efisien. Guru menyampaikan bahwa asesmen digital memudahkan rekap nilai dan analisis hasil belajar. Dari sisi siswa, sebagian besar menyatakan lebih antusias saat mengerjakan ujian digital, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti perangkat tidak memadai atau jaringan internet lambat.

Dalam observasi di lapangan, proses ulangan harian digital berjalan lancar di laboratorium komputer, tetapi ditemukan beberapa keterbatasan, terutama jika dilakukan di kelas yang jauh dari jangkauan sinyal. Guru telah mengantisipasi hal ini dengan menyediakan alternatif penilaian secara offline jika diperlukan.

Tantangan Yang Dihadapi Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram

1. Tantangan infrastruktur dan Aksesibilitas

Dalam implementasi pembelajaran digital di SMPN 23 Mataram, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru PPKn, ditemukan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum memiliki perangkat pribadi seperti laptop, tablet, atau smartphone yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran secara digital. Hal ini menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis platform digital seperti *Google Classroom* dan *Quizizz* yang menuntut ketersediaan perangkat serta koneksi internet yang stabil.

Selain itu, pihak sekolah pun menghadapi keterbatasan dalam hal penyediaan jaringan Wi-Fi yang kuat dan merata di seluruh lingkungan sekolah. Kondisi ini membuat penggunaan media digital secara serentak sering mengalami gangguan, khususnya ketika pembelajaran dilakukan secara hybrid atau mengharuskan siswa mengakses materi digital secara langsung di kelas.

Keterbatasan infrastruktur juga berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital (Darmawan et al., 2025). Guru harus mencari alternatif atau bahkan kembali ke metode konvensional ketika terjadi gangguan teknis, seperti pemadaman listrik, gangguan koneksi internet, atau kerusakan perangkat.

Oleh karena itu, tantangan keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi perhatian penting dalam pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran digital di SMPN 23 Mataram. Dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak, baik sekolah, pemerintah daerah, maupun orang tua, agar kebutuhan dasar teknologi pendidikan dapat terpenuhi secara merata demi mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bermakna.

2. Tantangan Guru PPKn dalam Menerapkan Pembelajaran Digital

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 23 Mataram, peneliti menemukan bahwa dalam proses implementasi pembelajaran digital, guru menghadapi berbagai tantangan, terutama berkaitan dengan kesiapan sarana dan prasarana serta keterampilan penggunaan teknologi. Guru PPKn menyatakan bahwa meskipun penggunaan *Google Classroom* dan *Quizizz* telah membantu

proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, namun tidak semua peserta didik memiliki akses perangkat dan koneksi internet yang stabil di rumah.

Tantangan ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti di mana ditemukan bahwa beberapa siswa tidak dapat mengikuti tugas digital tepat waktu karena keterbatasan fasilitas. Kondisi ini mempengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran digital yang seharusnya dapat mendukung efektivitas pembelajaran Pancasila secara menyeluruh.

Ghazy et al., (2025) menyatakan bahwa transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut adaptasi cepat dari seluruh komponen pendidikan, termasuk guru, siswa, dan orang tua. Namun, adaptasi tersebut tidak selalu berjalan mulus karena dipengaruhi oleh latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator agar proses pembelajaran tetap berjalan meskipun dengan keterbatasan.

Dengan demikian, tantangan yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran digital bukan hanya pada aspek teknis, tetapi juga pada kesiapan mental dan kultural seluruh warga sekolah.

3. Pengelolaan Waktu dan Kedisiplinan Siswa dalam Pembelajaran Digital

Selain keterbatasan infrastruktur, tantangan lain yang dihadapi guru PPKn dalam mengimplementasikan pembelajaran digital di SMPN 23 Mataram adalah kesulitan dalam mengelola waktu dan menjaga kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru PPKn, ditemukan bahwa tidak sedikit siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, bahkan ada yang sama sekali tidak mengikuti aktivitas pembelajaran di platform digital seperti *Google Classroom*, meskipun telah diberikan batas waktu yang jelas.

Guru juga menyebutkan bahwa kurangnya pengawasan langsung dalam pembelajaran digital membuat siswa lebih mudah mengabaikan tanggung jawabnya. Dalam pembelajaran konvensional di kelas, guru dapat mengontrol kehadiran, keterlibatan, dan partisipasi siswa secara langsung, namun pada pembelajaran digital, kontrol tersebut menjadi lebih terbatas.

Oleh karena itu, tantangan dalam pengelolaan waktu dan kedisiplinan siswa menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran digital. Guru PPKn perlu terus mencari strategi efektif, misalnya dengan menerapkan jadwal yang konsisten, memberikan reward bagi siswa yang disiplin, dan menjalin komunikasi rutin dengan orang tua untuk meningkatkan motivasi dan tanggung jawab siswa.

Dengan upaya yang terus menerus dan kolaboratif antara guru, siswa, dan orang tua, diharapkan hambatan dalam hal kedisiplinan dan pengelolaan waktu ini dapat diminimalisir sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila tetap dapat tercapai secara maksimal meskipun dilakukan melalui media digital.

4. Kesiapan Guru dalam Penugasan Teknologi

Kesiapan guru dalam menguasai teknologi menjadi faktor krusial dalam pelaksanaan pembelajaran digital, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sarat dengan nilai-nilai karakter dan pemahaman konteks kebangsaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn di SMPN 23

Mataram, diketahui bahwa sebagian guru masih mengalami kendala dalam pengoperasian fitur-fitur digital, seperti dalam menggunakan *Google Classroom* secara maksimal, mengelola kuis di *Quizizz*, serta mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam perangkat ajar.

Beberapa guru merasa bahwa proses digitalisasi pembelajaran berlangsung terlalu cepat, sementara pelatihan atau pendampingan penggunaan teknologi belum merata dan tidak semua guru mendapatkan kesempatan yang sama. Alhasil, mereka cenderung menggunakan fitur dasar saja, bahkan dalam beberapa kasus, hanya sebatas memberikan materi berupa file PDF atau PowerPoint tanpa pendampingan aktivitas yang interaktif.

Meskipun demikian, guru PPKn di SMPN 23 Mataram terus berupaya mengembangkan kemampuannya. Beberapa guru secara mandiri mengikuti pelatihan daring, mencari tutorial di *YouTube*, hingga melakukan kolaborasi antar-guru dalam menyusun konten pembelajaran digital. Langkah ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat keterbatasan, semangat untuk terus berinovasi tetap ada.

Dengan demikian, kesiapan guru dalam menguasai teknologi merupakan tantangan sekaligus peluang. Jika guru mendapatkan dukungan pelatihan yang berkelanjutan dan suasana kerja yang mendukung, maka penguasaan teknologi bukan lagi menjadi hambatan, tetapi justru menjadi kekuatan dalam memperkuat proses pendidikan melalui pembelajaran digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi pembelajaran digital dalam mendukung mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 23 Mataram, maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pemilihan platform dan media digital dilakukan secara selektif oleh guru PPKn dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap materi ajar, kondisi siswa, serta ketersediaan infrastruktur. Platform seperti *Google Classroom* dan *Quizizz* digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif, walaupun penggunaannya masih terbatas pada perangkat yang tersedia di sekolah.
2. Penyusunan dan pelaksanaan modul ajar berbasis TPACK menunjukkan bahwa guru telah mengintegrasikan tiga komponen penting, yaitu pengetahuan konten (content knowledge), pedagogi (pedagogical knowledge), dan teknologi (technological knowledge). Hal ini ditunjukkan dengan upaya guru dalam menyesuaikan pendekatan pembelajaran digital agar tetap relevan dan efektif meskipun siswa tidak diperkenankan menggunakan perangkat pribadi (HP) di lingkungan sekolah.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk diterapkan kembali dalam kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- Agma, A. R. (2025). Pemanfaatan Platform Google Classroom dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia*, 1(1), 28-37.
- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Armianti, R., Yunita, S., & Dharma, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Integration of Digital Technology in Pancasila Education Learning to Strengthen the Profile of Pancasila Students. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 782-792.
- Darmawan, P. D., Aziz, M. F. R., & Aini, K. (2025). Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 1-12.
- Entriza, A. N., & Puspitasari, F. F. (2025). Studi Literatur: Integrasi Teknologi Informasi Dalam Pelatihan Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 15(1), 62-73.
- Ernawati, T., & Susanti, S. (2021). E-modul IPA 2 untuk pembelajaran mandiri di masa pandemi covid-19. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 107-114.
- Ghaida, R. A., Sayida, A., Hartanto, A. L. F., & Kusumaningrum, H. (2025). Penggunaan Google Workspace dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di Sekolah Dasar. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(6), 66-83.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974-2997.
- Herianto, E., Rispawati, R., Alqadri, B., & Fauzan, A. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Self-Regulated Learning melalui Aktivitas Portofolio berbasis HOTS di Perguruan Tinggi. *JURNAL SOSIAL EKONOMI DAN HUMANIORA*, 10(4), 576-587.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96-108.
- Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(12), 1237-1251.
- Muliati, M., Zubair, M., & Basariah, B. (2022). Peran Orang Tua dalam Mendorong Motivasi Belajar Anak Selama Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn (Studi di Lingkungan Tolotonga). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1610-1614.
- Mutmainnah, N., Amanda, R. A., & Bahri, B. (2024). Merencanakan kegiatan

- pembelajaran (menyatakan tujuan pembelajaran). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 363–375.
- Mustari, M., Hapiipi, & Akbar, H. I. (2024). Peran dan tantangan generasi Z sebagai tenaga pendidik dalam menghadapi era digital. *Berajah Journal*, 4(9), 1359-1370. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i9.477>
- Nurwahyudi, N., & Sungkowo, S. (2023). Analisis Interaksi Edukatif Dalam Proses Belajar Mengajar Terhadap Prestasi Belajar. *MindSet: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 40-53.
- Rasyidi, A. (2024). Strategi Inovatif Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam di Era Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Ad-dirasatul Islamiyyah: Journal Of Islamic Studies*, 1(1), 81-101.
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. umsu press.
- Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176-1188.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Plamboyon Edu*, 1(1), 37-44.