

Editor : Dr. Hambali, M.Si

penamuda
media

MEDIA PEMBELAJARAN

Pancasila Abad 21



Supentri, Mujiono, Haryono,
Hamdi Abdullah Hasibuan

Media Pembelajaran Pancasila Abad 21

Penulis:

Supentri

Mujiono

Haryono

Hamdi Abdullah Hasibuan

Editor :

Dr. Hambali, M.Si



Media Pembelajaran Pancasila Abad 21

Copyright © PT Penamuda Media, 2026

Penulis:

Supentri

Mujiono

Haryono

Hamdi Abdullah Hasibuan

Editor :

Dr. Hambali, M.Si

ISBN : 978-634-7431-94-3

Penyunting dan Penata Letak:

Tim PT Penamuda Media

Desain Sampul:

Tim PT Penamuda Media

Penerbit:

PT Penamuda Media

Redaksi:

Casa Sidoarum RT03 Ngentak, Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta

Web: www.penamudamedia.com

E-mail: penamudamedia@gmail.com

Instagram: @penamudamedia

WhatsApp: +6285700592256

Cetakan Pertama, Januari 2026

xii + 114 halaman; 15 x 23 cm

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit maupun penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya buku berjudul *Media Pembelajaran Pancasila Abad 21* ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini lahir dari suatu refleksi panjang mengenai dinamika pendidikan nilai di Indonesia yang tengah bertransformasi seiring pesatnya perkembangan teknologi digital, perubahan budaya belajar generasi muda, serta tantangan moral di era disrupsi informasi.

Kami meyakini bahwa Pancasila harus dihadirkan kembali melalui pendekatan yang lebih kontekstual, kreatif, interaktif, dan humanis. Untuk itu, media pembelajaran memegang posisi strategis sebagai jembatan antara nilai-nilai abstrak Pancasila dengan pengalaman keseharian generasi abad 21. Media bukan sekadar alat bantu, tetapi ruang dialektis tempat nilai diterjemahkan, dihayati, dan dipraktikkan.

Buku ini berusaha menawarkan kerangka konseptual sekaligus panduan praktis bagi pendidik, dosen, mahasiswa, dan pengembang teknologi pendidikan dalam merancang pembelajaran Pancasila yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pembahasan dalam buku ini meliputi landasan filosofis dan pedagogis, konsep dasar media pembelajaran, tantangan dan peluang di era 4.0, inovasi teknologi pendidikan seperti video interaktif,

kecerdasan buatan, augmented reality, serta model desain instruksional yang dapat diterapkan secara sistematis.

Kami menyadari bahwa penguatan pendidikan Pancasila membutuhkan kolaborasi yang berkesinambungan antara guru, lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat. Oleh karena itu, buku ini diharapkan dapat menjadi kontribusi kecil dalam upaya besar membangun pendidikan karakter bangsa yang adaptif, reflektif, inklusif, dan berorientasi pada masa depan. Semoga buku ini dapat menambah khazanah literatur pendidikan Pancasila serta menjadi referensi bagi praktik pembelajaran yang lebih bermakna dan transformatif.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral dan akademik selama proses penyusunan buku ini. Semoga segala bantuan menjadi amal jariyah yang tidak terputus. Kritik dan saran dari pembaca sangat kami harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga buku ini membawa manfaat sebesar-besarnya bagi dunia pendidikan Indonesia dan menjadi inspirasi bagi lahirnya inovasi pembelajaran nilai yang humanis, demokratis, dan berkeadilan.

Pekanbaru, Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB 1.....	1
Pancasila di Era Digital.....	1
1.1. Pengantar: Antara Nilai dan Teknologi.....	1
1.2. Tantangan Pendidikan Nilai di Abad 21	2
1.3. Pancasila sebagai Sistem Nilai Terbuka	4
1.4. Peran Media Digital dalam Pembelajaran Nilai	5
1.5. Literasi Digital Berbasis Pancasila.....	7
1.6. Pancasila dan Etika Algoritmik	7
1.7. Pendidikan Karakter di Ruang Siber.....	9
1.8. Reaktualisasi Nilai dalam Konteks Global	10
1.9. Implikasi bagi Guru dan Pendidik.....	11
1.10. Penutup: Menuju Bab 2 – Landasan Filosofis dan Pedagogis.....	12
BAB 2 Landasan Filosofis dan Pedagogis.....	13
2.1. Pendahuluan: Nilai sebagai Inti Pendidikan	13
2.2. Filsafat Pancasila sebagai Dasar Pendidikan Nasional	14
2.3. Dimensi Pedagogis: Dari Behaviorisme ke Humanisme.....	15
2.4. Pancasila dan Teori Belajar Modern Abad 21	16
2.5. Kurikulum Nilai: Dari Doktrin ke Dialog	17
2.6. Peran Guru sebagai Fasilitator Nilai	17
2.7. Model Integrasi Nilai dalam Pembelajaran Digital.....	18
2.8. Sintesis Filosofis: Pancasila dan Humanisme Digital.....	18

2.9.	Refleksi Filosofis dan Arah Pengembangan ke Depan.....	19
2.10.	Penutup: Menuju Bab 3 – Konsep Dasar Media Pembelajaran	19
BAB 3 Konsep Dasar Media Pembelajaran		21
3.1.	Pendahuluan: Mengapa Media Itu Penting?	21
3.2.	Pengertian Media Pembelajaran	22
3.3.	Fungsi Media Pembelajaran	24
3.4.	Klasifikasi Media Pembelajaran	25
3.5.	Prinsip Desain Media Pembelajaran Efektif	26
3.6.	Hubungan Media dengan Teori Belajar.....	27
3.7.	Komponen Utama dalam Desain Media	28
3.8.	Media Pembelajaran dan Ranah Afektif.....	29
3.9.	Tantangan dalam Pemanfaatan Media Digital.....	30
3.10.	Integrasi Media dalam Pembelajaran Pancasila	30
3.11.	Media dan Evaluasi Pembelajaran.....	31
3.12.	Prinsip Etika dan Keberlanjutan	32
3.13.	Penutup: Menuju Bab 4 – Tantangan dan Peluang Pembelajaran Pancasila di Era 4.0	32
BAB 4 Tantangan dan Peluang Pembelajaran Pancasila Di Era 4.0		34
4.1.	Pendahuluan: Pendidikan Nilai di Tengah Revolusi Digital	34
4.2.	Ciri Utama Era 4.0 dan Implikasinya terhadap Pendidikan	35
4.3.	Pergeseran Paradigma Belajar.....	36
4.4.	Tantangan Utama dalam Pembelajaran Pancasila di Era Digital	37
4.5.	Peluang: Teknologi sebagai Wahana Penguatan Nilai	38
4.6.	Pancasila sebagai Filter Etika Teknologi	39
4.7.	Strategi Adaptif bagi Guru dan Pendidik	40

4.8.	Transformasi Kurikulum dan Kebijakan.....	41
4.9.	Sinergi Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat	42
4.10.	Studi Kasus: Inovasi Pembelajaran Nilai di Sekolah Digital.....	43
4.11.	Penutup: Menuju Bab 5 – Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	43
BAB 5 Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....		45
5.1.	Pendahuluan: Dari Tradisi ke Transformasi.....	45
5.2.	Konsep Inovasi Media Pendidikan.....	48
5.3.	Video Interaktif dan Microlearning.....	48
5.4.	Game Edukasi dan Simulasi Kewargaan.....	50
5.5.	Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) ..	51
5.6.	Learning Management System (LMS) dan Platform Digital.....	51
5.7.	Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan Nilai	52
5.8.	Podcast dan Narasi Digital	53
5.9.	Media Sosial sebagai Ruang Praktik Nilai	53
5.10.	Kolaborasi Antar Sekolah dan Komunitas Digital ..	54
5.11.	Tantangan Etika dan Implementasi	54
5.12.	Model Implementasi Inovasi Media Berbasis Pancasila	55
5.13.	Penutup: Menuju Bab 6 – Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	55
BAB 6 Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran		57
6.1.	Pendahuluan: Dari Ide ke Produk Pendidikan Nilai.....	57
6.2.	Hakikat Desain Pembelajaran.....	58
6.3.	Model ADDIE: Kerangka Umum Pengembangan Media.....	59
6.4.	Model Borg & Gall: Pendekatan Riset dan Pengembangan.....	61

6.5.	Prinsip Desain Berbasis Nilai	62
6.6.	Integrasi Nilai Pancasila dalam Setiap Tahap Desain.....	63
6.7.	Peran Kolaboratif Guru, Siswa, dan Ahli	64
6.8.	Prototipe dan Uji Coba	64
6.9.	Evaluasi Berbasis Karakter	65
6.10.	Dokumentasi dan Refleksi Desain	65
6.11.	Studi Kasus: Pengembangan Media Pancasila Digital	66
6.12.	Penutup: Menuju Bab 7 – Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran	67
BAB 7 Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran		68
7.1.	Pendahuluan.....	68
7.2.	Metode Penilaian Media Pembelajaran.....	69
7.3.	Instrumen Evaluasi untuk Tiga Ranah Pembelajaran	70
7.4.	Rubrik Penilaian dan Indikator Keberhasilan.....	74
7.5.	Prosedur Evaluasi Efektivitas Media.....	75
7.6.	Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Media	76
7.7.	Studi Kasus Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Nilai	76
7.8.	Tantangan dalam Evaluasi Media	77
7.9.	Rekomendasi untuk Pengembangan Evaluasi.....	77
7.10.	Penutup: Menuju Bab 8 – Studi Kasus dan Praktik Baik.....	78
BAB 8 Studi Kasus dan Praktik Baik		79
8.1.	Pendahuluan.....	79
8.2.	Tujuan dan Konteks Penerapan Media Pembelajaran Digital.....	80
8.3.	Studi Kasus 1: Penerapan Pembelajaran Digital di SMP Negeri 5 Jakarta.....	81

8.4.	Studi Kasus 2: Penerapan Pembelajaran Digital di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).....	82
8.5.	Studi Kasus 3: Sekolah Dasar di Desa Cipayung, Jawa Barat.....	83
8.6.	Analisis Praktik Baik dan Refleksi.....	84
8.7.	Rekomendasi untuk Pengembangan Lebih Lanjut.....	84
8.8.	Penutup: Menuju Bab 9 – Etika, Inklusivitas dan Literasi Digital Pancasila.....	85
BAB 9 Etika, Inklusivitas, dan Literasi Digital Pancasila		86
9.1.	Pendahuluan	86
9.2.	Etika Digital dalam Perspektif Pancasila.....	87
9.3.	Inklusivitas dalam Ruang Digital.....	89
9.4.	Literasi Digital Pancasila.....	90
9.5.	Tanggung Jawab Sosial dalam Ruang Digital.....	91
9.6.	Implementasi dan Tantangan Penerapan Etika Digital Pancasila.....	93
9.7.	Rekomendasi Strategis	93
9.8.	Penutup: Menuju Bab 10 – Strategi Implementasi dan Roadmap Pengembangan	94
BAB 10 Strategi Implementasi dan Roadmap Pengembangan.....		96
10.1.	Pendahuluan	96
10.2.	Pelatihan Guru sebagai Kunci Pengembangan Literasi Digital	97
10.3.	Kebijakan Lembaga untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Pancasila.....	99
10.4.	Kolaborasi dengan Komunitas Digital dan Pihak Eksternal.....	100
10.5.	Peta Jalan Inovasi Media Pembelajaran Pancasila untuk Dekade Mendatang.....	101
10.6.	Tantangan dan Risiko Pelaksanaan Strategi.....	102

10.7. Refleksi: Sinergitas Strategi Implementasi dan Roadmap Pengembangan Media Pembelajaran ..	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
TENTANG PENULIS	110



BAB 1

Pancasila di Era Digital

1.1. Pengantar: Antara Nilai dan Teknologi

Revolusi digital telah memasuki hampir seluruh aspek kehidupan manusia cara kita berpikir, berkomunikasi, berbelanja, bahkan cara kita belajar dan bersosialisasi. Teknologi informasi yang dulunya hanya alat bantu kini menjadi ruang utama interaksi sosial, budaya, dan pendidikan. Transformasi ini bukan sekadar teknologis (misalnya peralihan dari buku ke tablet), melainkan juga kultural dan etis: nilai-nilai luhur bangsa yang dahulu disampaikan melalui tatap muka kini harus berhadapan dengan layar, algoritme, dan arus globalisasi informasi.

Di tengah arus globalisasi yang semakin deras, dengan konten viral, berita instan, dan media sosial yang mengatur pola pikir banyak orang, nilai-nilai Pancasila sebagai dasar falsafah bangsa Indonesia menghadapi tantangan baru: bagaimana agar ia tetap menjadi panduan moral dalam masyarakat yang berjejaring, cepat berubah, dan penuh

disrupsi? Pendidikan Pancasila yang dahulu banyak dipahami sebagai penguatan nasionalisme lewat ceramah dan hafalan kini harus bertransformasi menjadi pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berbasis media digital.

Generasi muda Indonesia tumbuh dalam ekosistem digital yang memungkinkan akses pengetahuan tanpa batas—tinggal klik, buka aplikasi, tonton video. Tetapi ekosistem ini juga membuka pintu bagi misinformasi, polarisasi, dan degradasi etika publik (misalnya ujaran kebencian daring, echo chamber). Tantangan utama tidak hanya “bagaimana mengajarkan nilai”, tetapi bagaimana membentuk character citizen—warga yang memiliki kesadaran akan nilai Pancasila dalam ruang siber yang kompleks.

Dengan demikian bab ini akan mengeksplorasi bagaimana Pancasila sebagai sistem nilai dapat dipahami, dikontekstualisasikan, dan diinternalisasi dalam era digital tidak sebagai artefak masa lalu, tetapi sebagai kerangka yang relevan untuk pembelajaran abad 21.

1.2. Tantangan Pendidikan Nilai di Abad 21

Pendidikan di abad ke-21 ditandai dengan tuntutan penguasaan kompetensi seperti critical thinking, communication, collaboration, dan creativity (Trilling & Fadel, 2009). Akan tetapi, kompetensi tersebut perlu berjalan

beriringan dengan landasan moral yang kuat—yaitu nilai-nilai Pancasila. Dalam praktiknya, banyak siswa di Indonesia justru lebih akrab dengan budaya digital global (mengonsumsi konten TikTok, YouTube, media sosial internasional) daripada nilai lokal yang mendasari identitas kebangsaan.

Beberapa tantangan utama:

Fragmentasi nilai: Media sosial mendorong pembentukan ruang gema (echo-chamber) di mana individu hanya mendengar pandangan yang sejalan dengannya. Hal ini melemahkan sikap toleransi dan semangat persatuan yang menjadi bagian dari sila ke-3 dan ke-4 Pancasila.

Defisit empati: Karena banyak interaksi berlangsung secara virtual, tanpa tatap muka langsung, proses pembelajaran nilai kemanusiaan (sila ke-2) menjadi abstrak. Siswa mungkin memahami konsep tetapi sulit mempraktikkannya dalam interaksi nyata.

Komodifikasi moral: Ekspresi kebaikan atau solidaritas dapat berubah menjadi “konten” untuk mendapatkan like atau followers—lebih karena validasi sosial daripada kesadaran etis.

Karena itu, sangat penting menghadirkan kembali Pancasila dalam bentuk yang relevan dan hidup di dunia digital bukan sebagai dogma yang dibaca di buku teks, tetapi sebagai sistem nilai dinamis yang bisa diterjemahkan ke

dalam konteks baru: media pembelajaran, komunikasi daring, perilaku digital.

1.3. Pancasila sebagai Sistem Nilai Terbuka

Notonagoro (1984) memandang Pancasila sebagai sistem filsafat terbuka yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan esensinya. Inilah kunci agar Pancasila tetap relevan di era digital: sebagai sistem nilai yang adaptif, bukan kaku.

Dalam perspektif pendidikan, Pancasila tidak cukup dipahami sebagai kumpulan lima sila yang dihafal, tetapi sebagai ekosistem nilai yang perlu diaktualisasikan dalam tindakan sehari-hari. Contoh konkret:

Sila ke-2 (“Kemanusiaan yang adil dan beradab”) dapat diterjemahkan ke dalam perilaku digital seperti menghormati privasi orang lain, menolak ujaran kebencian, dan melawan cyberbullying.

Sila ke-4 (“Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan”) bisa diwujudkan melalui budaya diskusi di platform digital yang menghargai perbedaan pendapat dan berpikir reflektif.

Dengan demikian, pendidikan Pancasila di abad ke-21 bukan lagi hanya tentang transmisi nilai (teks → siswa → hafalan), melainkan tentang transformasi kesadaran—dari

pengetahuan menjadi kebiasaan, dari teori menjadi aksi konkret dalam ruang nyata maupun virtual.

1.4. Peran Media Digital dalam Pembelajaran Nilai

Media digital dapat berfungsi sebagai instrumen yang sangat efektif dalam menghidupkan nilai Pancasila. Platform seperti LMS (Learning Management System), video interaktif, game edukatif (serious games), dan VR/AR memberi peluang baru bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman, bukan hanya mendengar. Sebagai contoh, penelitian Mayer (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran multimodal (menggabungkan teks, suara, gambar bergerak) meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi pengetahuan. Dalam konteks Pancasila, pendekatan ini bisa digunakan untuk memperlihatkan secara konkret nilai gotong royong (sila ke-5) melalui simulasi digital.

Pendekatan media digital akan membawa arah yang baik dalam penerapan pendidikan Pancasila. Pancasila dapat dikonversikan dapat bentuk visualisasi. Penerapan media digital akan mengarahkan pembelajaran untuk mengubah konsep abstraksi ke dalam bentuk nyata.

Hal ini tentu akan meningkatkan semangat dan kesadaran setiap warga negara yang menempuh pendidikan terhadap nilai-nilai Pancasila yang terinternalisasi dalam aktivitas warga negara (Hasibuan et al., 2022).

Generasi digital-native yang sangat akrab dengan teknologi dan platform digital. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus menyentuh ranah media digital interaktif lebih mampu masuk dalam gaya belajar generasi saat ini yakni visual, auditori dan kinestetik (Supentri et al., 2025).

Dalam menghadapi tantangan global dan digitalisasi abad 21, pendidikan Pancasila memerlukan strategi inovasi yang adaptif dengan karakteristik generasi saat ini, terutama generasi z.

Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pancasila. Pemanfaatan teknologi digital menjadi strategi utama untuk menarik minat generasi saat ini. Belajar dengan berbasis pada platform digital dan media sosial dapat membangun kreativitas, insting, dan daya Tarik untuk mempelajari Pancasila, mengemas nilai-nilai Pancasila dalam bentuk animasi, infografis, podcast dan media sosial yang sesuai dengan preferensi konsumsi generasi muda (Abdullah Hasibuan et al., 2025). Hal itu dapat memicu kecintaan generasi saat ini untuk terus meningkatkan semangat kebangsaan melalui Pancasila.

Namun di sisi lain, pemanfaatan media digital tidak lepas dari risiko: kelebihan informasi, distraksi, paparan nilai global yang mungkin bertabrakan dengan nilai lokal, serta algoritme yang memprioritaskan konten viral daripada

konten berkualitas. Oleh karena itu, pendidik harus berperan bukan hanya sebagai *facilitator of learning*, tetapi juga *guardian of values*—yang memastikan bahwa setiap teknologi digunakan dengan arah etis.

1.5. Literasi Digital Berbasis Pancasila

Kecakapan literasi digital kini menjadi kompetensi dasar bagi setiap warga negara. UNESCO (2021) misalnya menekankan tiga pilar utama: akses, evaluasi, dan kreasi. Dalam konteks Indonesia, literasi digital harus diperkaya dengan dimensi etika yang bersumber dari nilai Pancasila.

Akses digital yang berkeadilan mencerminkan sila ke-5 (“Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”). Evaluasi informasi menuntut sikap kritis dan tanggung jawab moral sebagaimana ditegaskan dalam sila ke-2. Kreasi konten yang positif dan kolaboratif merefleksikan semangat gotong-royong (sila ke-3).

Dengan demikian, pendidikan Pancasila di era digital tidak hanya berbicara tentang penguatan karakter, tetapi juga tentang pembangunan digital citizenship yang beretika, cerdas, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat dan negara.

1.6. Pancasila dan Etika Algoritmik

Di balik kenyamanan dunia digital terdapat kekuatan besar bernama algoritme—yang menentukan apa yang kita lihat, baca, dan percayai. Ketika algoritme dirancang untuk memaksimalkan engagement (keterlibatan) dengan memprioritaskan sensasi daripada kebenaran, nilai kemanusiaan mudah terdistorsi. Baru-baru ini kajian menyebut bahwa etika digital dan etika algoritmik semakin relevan dalam konteks pendidikan nilai.

Etika algoritmik bertumpu pada kerangka nilai Pancasila ketika kita menuntut bahwa teknologi harus bekerja untuk kemaslahatan manusia. Misalnya:

Sila ke-1 (Ketuhanan yang Maha Esa) mendorong kesadaran bahwa teknologi jangan menggantikan martabat manusia atau spiritualitas.

Sila ke-2 mengingatkan bahwa tiap individu harus dihormati dalam ranah digital—privasi, hak berekspresi, tidak diperlakukan sebagai objek.

Sila ke-3 (Persatuan Indonesia) mengingatkan agar teknologi memperkuat solidaritas, bukan segregasi (filter bubble).

Sila ke-4 menuntut partisipasi publik dalam pengambilan keputusan digital (misalnya kebijakan data, privasi, AI Ethics).

Sila ke-5 menggarisbawahi keadilan dalam distribusi manfaat teknologi, tidak hanya kota besar yang menikmati, tetapi seluruh daerah.

Di sekolah dan kampus, guru dan pendidik perlu memfasilitasi diskusi etis tentang AI, privasi data, dan tanggung jawab sosial platform digital—agar siswa menjadi warga daring yang bukan hanya aktif, tetapi etis.

1.7. Pendidikan Karakter di Ruang Siber

Pendidikan karakter berbasis Pancasila kini harus melintasi batas ruang kelas. Siswa tidak lagi hanya belajar dari guru secara langsung, tetapi juga dari media sosial, konten video, komunitas daring, games, dan segala bentuk interaksi digital. Oleh karena itu, pembelajaran nilai harus melatih kemampuan reflektif—siswa diajak menyadari bagaimana tindakan digital mereka berdampak terhadap diri dan orang lain.

Contoh konkret:

Digital storytelling tentang praktik gotong-royong di komunitas lokal, kemudian dishare di media sosial.

Pembuatan kampanye toleransi melalui Instagram/TikTok, kemudian refleksi bersama tentang kekuatan dan bahaya media sosial.

Proyek kolaboratif lintas sekolah di platform daring untuk menyelesaikan isu sosial lokal (misalnya pengelolaan

sampah, hak anak, keberagaman budaya)—ini mempraktikkan sila ke-3, ke-4, dan ke-5.

Dalam skenario ini, guru berperan sebagai mentor moral—mereka menuntun siswa memahami konteks etis dari setiap aktivitas digital, bukan sekadar menilai hasil teknisnya.

1.8. Reaktualisasi Nilai dalam Konteks Global

Nilai-nilai Pancasila tidak bertentangan dengan semangat globalisasi; justru mereka bisa menjadi dasar bagi identitas nasional yang terbuka terhadap dunia. Reaktualisasi berarti menghidupkan kembali nilai-nilai lama dalam bentuk baru yang relevan dengan zaman.

Sebagai contoh:

Sila ke-3 (“Persatuan Indonesia”) dapat diterjemahkan sebagai kolaborasi lintas bangsa dalam proyek global daring (misalnya siswa Indonesia bekerja sama dengan siswa dari Malaysia, Jepang, atau Australia dalam kampanye sosial digital) yang menanamkan semangat solidaritas dan keberagaman.

Sila ke-1 (“Ketuhanan Yang Maha Esa”) dapat diwujudkan dalam kesadaran spiritual digital—yakni penggunaan teknologi untuk tujuan positif, bukan destruktif; misalnya aplikasi meditasi bagi remaja, komunitas daring penggalangan dana untuk korban bencana.

Dengan cara ini, Pancasila menjadi bukan hanya ideologi nasional yang statis, tetapi juga moral compass bagi warga dunia yang hidup di ekosistem digital. Integrasi nilai Pancasila dengan literasi global membantu siswa menjadi warga dunia yang tetap berakar, bukan terombang-ambing oleh arus nilai asing.

1.9. Implikasi bagi Guru dan Pendidik

Pendidik menjadi ujung tombak transformasi nilai Pancasila di era digital. Mereka harus memiliki kompetensi ganda: literasi digital (menguasai media, teknologi, platform) serta kepekaan sosial-etis (mampu merancang pembelajaran nilai, menanamkan empati, tanggung jawab, kerja sama). Pelatihan guru untuk abad ke-21 hendaknya tidak hanya fokus pada keterampilan teknis seperti menggunakan aplikasi, tetapi juga pada pengembangan kesadaran etis dan refleksi nilai.

Contoh program: pengembangan modul digital pedagogy of values yang dirancang untuk guru PPKn atau guru teknologi pendidikan. Program ini mencakup topik seperti “Etika AI dan Privasi Data”, “Narasi Digital dan Nilai Kemanusiaan”, atau “Membangun Budaya Gotong Royong di Platform Daring”. Evaluasi pembelajaran pun perlu mencakup aspek afektif dan perilaku—misalnya empati, tanggung jawab digital, partisipasi aktif.

Kementerian Pendidikan, universitas, dan lembaga pelatihan profesional harus bekerja sama dalam membangun ekosistem pendukung ini, termasuk kebijakan sekolah yang mendukung pembelajaran media digital berbasis nilai (akses teknologi, literasi digital, platform pembelajaran, pelibatan komunitas).

1.10. Penutup: Menuju Bab 2 – Landasan Filosofis dan Pedagogis

Era digital tidak meniadakan nilai; justru ia menuntut cara baru untuk memaknainya. Pancasila tetap relevan sepanjang ia diterjemahkan dalam konteks kehidupan nyata manusia modern—baik di dunia luring maupun daring. Media pembelajaran menjadi jembatan antara nilai dan pengalaman, antara ideologi dan tindakan.

Dalam bab berikutnya, kita akan membahas secara mendalam landasan filosofis dan pedagogis dari pendidikan Pancasila abad ke-21: bagaimana teori belajar dan prinsip filsafat Pancasila dapat dirancang menjadi kerangka kurikulum dan model pembelajaran yang adaptif, etis, dan transformatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Hasibuan, H., Handoko, T., Sri Susanti, R., & Putra, Y. (2025). Strategi dan Inovasi Pendidikan Pancasila Abad 21 Dalam Membentuk Sikap Nasionalisme. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 4497–4510.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington, D.C.: ISTE.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). "Inside the Black Box: Raising Standards through Classroom Assessment," *Phi Delta Kappan*, 80(2), 139-148.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. Alexandria, VA: ASCD.
- Floridi, L. (2019). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design*. Oxford: Oxford University Press.
- Ganeswara, M. (2007). "Filsafat Pendidikan Pancasila dalam Tinjauan Ontologi, Epistemologi, Aksiologi." *JOE: Journal of Education*, XX.

- Gul, R., & Kandil, G. G. (2017). "Evaluation of Educational Media: A Case Study," *Journal of Educational Technology Systems*, 46(3), 326-343.
- Gunawan, I., Saetban, A., & Faiz, A. (2020). "Fungsi Filsafat Pancasila dalam Ilmu Pendidikan." *Tatar Pasundan Jurnal*, XX.
- Gunawan, I., Saetban, A., & Faiz, A. (2020). "Fungsi Filsafat Pancasila dalam Ilmu Pendidikan." *Tatar Pasundan Jurnal*, X(2).
- Hasibuan, H. A., Al Muchtar, S., & Masyitoh, I. S. (2022). *Implementation of Citizenship Education (Community Civic) to Build Citizens Awareness in Developing Local Culture*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.026>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning*. London: Pearson.
- Hug, T., & Friesen, N. (2009). "What is micro-learning?," in *Handbook of Research on Learning Design and Learning Objects*, Volume II, IGI Global.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals – Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay.

- Kusumawati, I., Mardianti, D., & Paiman. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). In *Academy of Education Journal* (Vol. 16, Issue 2).
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Minarti Sulistia Ningsih, Y. T. Herlambang, T. Muhtar. (2024). "Character Education within the Pancasila Frame: A Critical Study of Education from a Pedagogical Perspective." *Jurnal IdeGuru*.
- Monitasari, L., Wihidayat, E. S., & Aristyagama, Y. H. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 14(2), 99. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v14i2.46406>
- Mourshed, M., Krawitz, M., & Dorn, E. (2019). "The future of work in a digital age," McKinsey & Company.
- Notonagoro, S. (1984). *Pancasila: Dasar Filsafah Negara*. Jakarta: Bina Aksara.
- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Purwantiningsih, A., & Riyanti, D. (2022). "Digital Literacy and Digital Politeness Using Social Media in Indonesian

Society.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(3).

Putri, S. W. D., Sugiati, A., & Said, T. G. (2024). “Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 24(7).

Putri, S. W. D., Sugiati, A., & Said, T. G. (2024). “Penerapan Model VCT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 24(7).

Rahmawati, S. (2021). “Implementation of Value-based E-learning in Higher Education: A Case Study at UNY,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 112-127.

Ramli, M., & Kurniawan, T. (2022). “Digital Learning and Character Education in Indonesian Schools,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 145-160.

Sekardani, P. S. (2025). “Integration of Digital Citizenship Values on Pancasila Education Curriculum.” *Scitepress Proceedings*, 134111. [SciTePress](#)

Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Bloomsbury.

Simpson, E. J. (1972). *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Washington: Gulf Publishing.

- Sun, Y., Lederer, A., & Milanovic, M. (2022). "Algorithmic Bias and Digital Learning: Implications for Values Education." *Journal of Digital Ethics*, 7(2), 45-62.
- Sunaryati, T., et al. (2023). "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 6(2).
- Supentri, Mujiono, Haryono, & Hasibuan, H. A. (2025). *Analysys Of The Use Of Pancasila Education Learning Media In University In Pekanbaru City*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36563/s3fygi83>
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rsdakarya.
- Syarif, K. (2015) *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Unimed Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- van Dijk, J. (2017). *The Digital Divide*. Cambridge: Polity Press.
- Wijayanti, F., Setiawan, R., & Halim, A. (2023). "Integrating Pancasila Values in E-Learning Platforms: Case Studies in Indonesia," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 35-50.
- Wilson, M. (2002). "Six views of embodied cognition," *Psychonomic Bulletin & Review*, 9(4), 625-636.

Yusuf, N., Wibowo, A. P., & Budiono. (2024). "Digital Citizenship Education: Pancasila as Source of Digital Ethics in Indonesia." *Journal of Education and Digital Ethics*, 9(1), 70-83.

Yusuf, N., Wibowo, A. P., & Budiono. (2024). "Digital Citizenship Education: Pancasila as Source of Digital Ethics in Indonesia." *Journal of Education and Digital Ethics*, 9(1), 70-83.

Tentang Penulis

Supentri adalah tenaga pengajar pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Riau. Perjalanan akademiknya dimulai dari penyelesaian pendidikan sarjana (S1) pada tahun 2007, kemudian dilanjutkan dengan pendidikan magister (S2) yang ditamatkan pada tahun 2014. Dengan komitmen untuk terus mengembangkan kapasitas keilmuan dan profesionalitas sebagai pendidik, saat ini sedang menempuh pendidikan doktor. Dalam aktivitas akademik dan pengajarannya, menaruh perhatian pada penguatan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta upaya menghadirkan pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan efektif. Ketertarikan tersebut mendorongnya untuk terus mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana memperkaya pengalaman belajar peserta didik, sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.



Mujiono, S.Pd., M.M. adalah dosen pada Program Studi



Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Riau. Ia menyelesaikan pendidikan sarjana di bidang Pendidikan pada tahun 1998 dan meraih gelar Magister

Manajemen pada tahun 2009, keduanya dari Universitas Riau. Saat ini, ia sedang menempuh pendidikan doctor. Mujiono aktif mengajar dan membimbing mahasiswa, serta melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan pembelajaran dan praktik pendidikan yang aplikatif. Selain itu, ia juga terlibat dalam kegiatan penjaminan mutu akademik di lingkungan Universitas Riau.



Haryono adalah Putra Orang Suku Laut satu-satunya yang menjadi Dosen di Universitas Riau dengan status PNS atau ASN (Aparatur Sipil Negara). Studi Sarjana S1 Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Universitas Riau diselesaikan 3 tahun 2 bulan dengan

prediket Cum Laude serta menjadi Pemuncak fakultas & Universitas, S2 di Universitas Negeri Padang dengan Fokus Riset Antropologi. Pernah mengajar diberbagai Universitas di

Provinsi Riau dan menjadi Dosen undangan di Kobe University Jepang. Pada tahun 2012 pernah menjabat sebagai WD III (Wakil Direktur III) di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan, menjadi Tenaga Ahli Mulai dari Tingkat Nasional, Provinsi dan Kabupaten. Buku yang telah diterbitkan berjumlah puluhan judul ber-ISBN baik ditulis sendiri atau Book Chapter termasuk artikel ilmiah diberbagai jurnal nasional dan international. Kegiatan Riset dengan 3 Judul Pernah diterima oleh BRIN (Badan Riset Inovasi Nasional). Pengabdian pada masyarakat dilakukan sendiri seperti seminar maritim dan pendidikan, serta bersama tim yang melibatkan lintas perguruan tinggi. Sebagai dosen yang berstatus Raja Bangsa Laut/ President Bangsa Orang, negara – negara serta Provinsi di Indonesia di kembangkan melalui planing riset ilmiah untuk mengambil kebijakan yang tepat.



Hamdi Abdullah Hasibuan, M.Pd, lahir di Kota Medan, 20 September 1996. Saya merupakan anak dari pasangan Bapak Mashudi Hasibuan dan Ibu Hamidah Hanim Pulungan dan memiliki 2 orang saudara, memiliki istri bernama Nadila Sari, M.Pd. Setelah lulus di S1 pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Medan (2018) lalu menyelesaikan S2 pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia (2021). Saat ini sebagai Dosen Tetap di Universitas Riau pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

MEDIA PEMBELAJARAN

Pancasila Abad 21

Buku Media Pembelajaran Pancasila Abad 21 merupakan kajian komprehensif mengenai bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diinternalisasikan secara efektif melalui pemanfaatan media pembelajaran modern. Dengan berpijak pada perkembangan teknologi digital, perubahan pola pikir generasi Z dan Alpha, serta tuntutan kompetensi abad 21, buku ini menawarkan pendekatan yang integratif antara landasan filosofis Pancasila, teori belajar kontemporer, dan inovasi teknologi pendidikan.

Dengan pendekatan ilmiah yang sistematis, buku ini memberikan panduan bagi pendidik, pengembang media, dan mahasiswa pendidikan untuk merancang pengalaman belajar nilai yang relevan dengan dinamika sosial dan teknologi masa kini. Buku ini menegaskan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat teknis, tetapi merupakan ruang refleksi, dialog, dan transformasi nilai. Melalui integrasi teknologi dan nilai Pancasila, buku ini hadir sebagai kontribusi penting bagi pemajuan pendidikan karakter bangsa.



Penamuda.com

PT Penamuda Media
Casa Sidoarum, Ngantak Godean
penamuda.media