

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di MTs Muhammadiyah

Bhakti Dwi Kuncoro¹⁾, Amelia Kartika Putri²⁾, Nazwa Albana Gusmi Zain³⁾, Neyza Lutfi

Putri Yuniarto⁴⁾, Rofi Rizky Ramadhan⁵⁾, Wijianto⁶⁾

¹²³⁴⁵⁶Prodi PPKn, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

e-mail: bhakti.kuncoro@student.uns.ac.id¹⁾, ameliaakpoo@student.uns.ac.id,

nazwaalbanagz@student.uns.ac.id, neyzalutfipy@student.uns.ac.id,

rofirizkyramadhan@student.uns.ac.id, wijianto@staff.uns.ac.id

First draft received: 01-11-2025 Date Accepted: 05-12-2025 Final proof received: 16-12-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di MTs Muhammadiyah Tawangsari. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (One Group Pre-test and Post-test Design). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif seperti Canva, Assemblr, Genially, dan MilleaLab dapat meningkatkan hasil belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Disarankan agar guru dapat mengintegrasikan berbagai media digital interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar, kreativitas, serta penguatan nilai-nilai kebangsaan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Media pembelajaran interaktif, teknologi informasi, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, siswa MTs*

Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive learning media based on information technology on learning outcomes in the Pancasila Education subject at MTs Muhammadiyah Tawangsari. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design (One Group Pre-test and Post-test Design). The research instrument consisted of multiple-choice tests administered before and after the treatment. The results show that the application of interactive media such as Canva, Assemblr, Genially, and MilleaLab can improve learning outcomes and create a more engaging, active, and meaningful learning atmosphere. It is recommended that teachers integrate various interactive digital media to foster students' learning motivation, creativity, and the strengthening of national values in Pancasila Education.

Keywords: *Interactive learning media, information technology, learning outcomes, Pancasila Education, junior high school students*

PENDAHULUAN

Memasuki era Globalisasi yang di mana perkembangan digital semakin masif, sektor pendidikan dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan ini secara adaptif dan responsif. Idealnya kegiatan belajar mengajar dapat dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi terbarukan guna menciptakan suasana lingkungan pembelajaran yang interaktif serta relevan dengan situasi dan kondisi sekarang ini.

Menurut sudut pandang Pendidikan Pancasila, mata pelajaran ini diperuntukkan sebagai media dan juga sarana guna membentuk karakter dan pemberian pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dimanfaatkan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran (Adam dan Syastra, 2015). Dengan demikian, dalam proses kegiatan pembelajaran dibutuhkan pendekatan yang inovatif serta adaptif yang tujuannya mampu mencapai dimensi kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik secara menyeluruh. Salah satu bentuk inovasi yang dapat lebih dikembangkan serta diharapkan mampu menjawab atas tantangan yang ada adalah pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif berbasis IT.

Dari perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif harus memungkinkan peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif (Nerita et al., 2023; Masgumelar & Mustafa, 2021). Media interaktif berbasis IT seperti kuis digital, animasi edukatif, simulasi 3D, dan realitas virtual memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam membentuk makna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Inilah yang menjadikan media pembelajaran digital sangat sejalan dengan kebutuhan peserta didik di era digitalisasi (Permana et al., 2024).

MTs Muhammadiyah Tawangsari sudah mulai menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran muncul permasalahan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII A masih didominasi media konvensional seperti PowerPoint dan Canva yang hanya digunakan untuk penugasan. Hal ini menimbulkan kebosanan, rendahnya partisipasi, serta kurang optimalnya hasil belajar peserta didik. Padahal di era Globalisasi ini sudah banyak berkembang media pembelajaran yang mampu menciptakan situasi interaktif antara guru dan peserta didik, contoh seperti media pembelajaran Genially, Millealab, dan Assemblr.

Media pembelajaran Genially merupakan media yang berbasis *game* berupa kuis sehingga dalam hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan situasi interaktif dengan peserta didik. Penelitian Fadilah & Kusdiyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian, media pembelajaran Millealab merupakan media berbasis *Virtual Reality* (VR). Media ini memiliki potensi besar untuk menciptakan interaksi guru dengan peserta didik, hal ini disebabkan media ini menuntut peserta didik untuk melakukan gerakan (Harnisa et al., 2024; Langit et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran Assemblr menghadirkan pengalaman *Augmented Reality* (AR), media ini juga akan meningkatkan interaktif peserta didik karena keterlibatannya dalam membaca dan memahami materi yang dapat dilihat secara 3D (Agustin & Wardhani, 2023; Masri et al., 2023). Penelitian Pranata et al. (2023) secara spesifik menunjukkan bahwa penggunaan media AR dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Sementara itu, media pembelajaran Canva dapat dimanfaatkan lebih baik lagi agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebatas penugasan (Andarwati & Pujilestari, 2024; Iwan, 2023). Rahmatullah et al. (2020) menyatakan bahwa Canva sebagai media audiovisual terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui tampilan visual yang dinamis dan variatif. Selain itu, Melati et al. (2023) menekankan bahwa penggunaan

animasi dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik materi ajar.

Jika penerapan media pembelajaran hanya terpaku pada PowerPoint dan Canva saja dalam penugasan, akan menimbulkan rasa bosan terhadap peserta didik karena tidak adanya variasi media pembelajaran yang digunakan. Kemudian, akan menimbulkan perasaan peserta didik yang tidak relevan lagi dengan zaman sekarang karena mereka selalu mengikuti perkembangan teknologi, sedangkan guru menerapkan media yang sama dari zaman ke zaman.

Salah satu solusi yang dapat diambil yaitu guru dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis IT dan tidak lupa mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalamnya dengan berbagai fitur seperti audio, visual, dan juga simulasi berbasis teknologi. Peneliti dalam hal ini menawarkan kombinasi penggunaan Genially, Millealab, Assemblr, dan Canva ke dalam alur pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, terutama pada elemen Bhinneka Tunggal Ika dalam fase D (kelas VII) Kurikulum Merdeka. Media seperti AR dan VR mendorong peserta didik untuk mengalami pembelajaran secara langsung dan memperkuat nilai-nilai kebhinnekaan, kolaborasi, dan gotong royong. Hal ini menjadikan media digital tidak hanya sekadar alat bantu belajar, tetapi juga sebagai instrumen pembentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VII A MTs Muhammadiyah Tawangsari. Hipotesis awal dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII A MTs Muhammadiyah Tawangsari terhadap hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis IT dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VII A MTs Muhammadiyah Tawangsari. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran di tingkat madrasah, memperkuat integrasi teknologi dengan nilai-nilai Pancasila, serta mendukung tercapainya Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan adalah *One Group Pre-test and Post-test Design*, di mana sebelum diberi perlakuan (*treatment*), subjek terlebih dahulu diberi *pre-test* dan setelah perlakuan diberikan *post-test*. Dengan begitu, hasil perlakuan dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi suatu perlakuan (Sugiyono, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini ialah data hasil *pre-test* dan *post-test*, sedangkan sampel dalam penelitian ini ialah kelas IT, yakni VII A dengan jumlah 24 peserta didik. Lokasi pemilihan kelas tersebut berada di MTs Muhammadiyah Tawangsari yang mana pada kelas VII sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sehingga karakteristiknya sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dilakukan. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan metode tes pilihan ganda berjumlah 30 soal dengan menggunakan platform Google Form. Dari data hasil belajar tersebut dihitung dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Pengujian data tersebut bertujuan dalam melihat seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis IT terhadap peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas VII A mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MTs Muhammadiyah Tawangsari. Adapun berikut desain penelitian yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Lestari dan Yudhanegara, 2017):

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pre-test and Post-test Design

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
----------	----------	-----------	-----------

Eksperimen	O_1	X	O_2
------------	-------	---	-------

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Tawangsari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pre-test and Post-test Design*. Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik kelas VII A tahun pelajaran 2024/2025. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi kelas terlebih dahulu guna mengetahui jumlah dan karakteristik peserta didik. Peneliti juga melakukan kegiatan wawancara terhadap guru mata pelajaran terkait mengenai kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, peneliti membuat instrumen pertanyaan soal *pre-test* dan *post-test* dengan jenis pilihan ganda berjumlah 30 soal. Setelah itu, dapat dilaksanakan penelitian yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dalam 4 minggu, lebih tepatnya pada jam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di hari Sabtu secara tatap muka. Pada hari pertama, peserta didik sebelum diberi perlakuan diberikan soal *pre-test* untuk dikerjakan menggunakan platform Google Forms. Kemudian, diberikan perlakuan berupa media pembelajaran video animasi menggunakan platform Canva. Pada hari kedua, peserta didik diberikan media pembelajaran AR menggunakan platform Assemblr Studio. Pada hari ketiga, peserta didik diberikan media pembelajaran *games* menggunakan platform Genially. Dan di hari keempat, peserta didik diberikan media pembelajaran menggunakan platform MilleaLab, lalu setelah selesai kegiatan pembelajaran diberikan soal *post-test* untuk dikerjakan dengan jumlah soal yang sama pada saat pelaksanaan *pre-test*. Dengan memberikan soal *pre test* dan *post-test* dapat diketahui hasil pembelajarannya, baik sebelum maupun sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis IT (Canva, Assemblr, Genially, MilleaLab) tersebut.

Hasil pre test sebelum diberikan perlakuan nilai paling rendah, yaitu 40 dan nilai tertinggi, yaitu 96 dengan nilai rata-rata 77,75. Berikut hasil pelaksanaan *pre-test* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Pretest

No	Nama	Nilai
1	ANP	73
2	AM	80
3	ABI	90
4	AKA	90
5	AAA	40
6	AYSA	66
7	AAZ	73
8	BGK	53
9	BCR	90
10	CKS	90
11	DTZ	86
12	FNS	93
13	KFS	90
14	KRN	90
15	MHA	73
16	MZHA	96
17	NAA	76
18	NZAJ	76
19	QAD	86

20	RAS	63
21	RA	63
22	SAZ	83
23	VMA	96
24	VZ	50
	Mean	77,75
	Median	81,50
	Modus	90
	Nilai Terendah	40
	Nilai Tertinggi	96

Hasil *pre-test* setelah diberikan perlakuan nilai paling rendah, yaitu 60 dan nilai tertinggi, yaitu 96 dengan nilai rata-rata 85. Berikut hasil pelaksanaan pre test yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Posttest

No	Nama	Nilai
1	ANP	76
2	AM	86
3	ABI	96
4	AKA	96
5	AAA	60
6	AYSA	80
7	AAZ	80
8	BGK	93
9	BCR	83
10	CKS	83
11	DTZ	93
12	FNS	86
13	KFS	93
14	KRN	93
15	MHA	73
16	MZHA	90
17	NAA	90
18	NZAJ	83
19	QAD	93
20	RAS	80
21	RA	80
22	SAZ	93
23	VMA	90
24	VZ	70
	Mean	85
	Median	86
	Modus	93
	Nilai Terendah	60

Nilai Tertinggi	96
--------------------	----

Uji normalitas data menggunakan uji *Chi Square* (χ^2). Peneliti menggunakan sistem SPSS 24 guna menghitung uji normalitas di dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal bilamana nilai signifikansi *Asymp.Sig* lebih besar dari 0,05.

Penelitian ini, uji normalitas menggunakan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) pada data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Berikut hasil perhitungan uji normalitas menggunakan sistem SPSS 24.

Tabel 4. Uji Normalitas Data Menggunakan Uji Chi Square

	Hasil_Pretest	Hasil_Posttest
Chi-Square	12,833 ^a	10,167 ^b
df	12	9
Asymp. Sig.	,381	,337

Hasil yang diperoleh dari perhitungan sistem SPSS 24 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Asymp.Sig* pada data *pre-test* sebesar 0,381, sedangkan nilai signifikansi *Asymp.Sig* pada data *post-test* sebesar 0,337 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada tahap selanjutnya, uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* dilakukan guna mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis IT. Uji *paired sample t-test* adalah metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari dua kelompok data yang saling berpasangan, biasanya pada satu kelompok subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan tertentu. Tujuan utama dari uji ini ialah guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua pengukuran tersebut, misalnya nilai pretest dan posttest pada satu kelompok peserta didik sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran baru. Berikut beberapa output hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan sistem SPSS 24.

Tabel 5. Output Pertama Uji Paired Sample t-Test

Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
77,75 oo	24	15,35451	3,13423
85,0 ooo	24	9,06498	1,85038

Pada output ini, diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel, atau data *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 77,75 dengan standar deviasi 15,35, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 85,00 dengan standar deviasi 9,06. Peningkatan ini menunjukkan adanya kecenderungan perbaikan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT.

Tabel 6. Output Kedua Uji Paired Sample t-Test

N	Corr	Significance
---	------	--------------

			elati on	One- Sided p	Two- Sided p
Pa ir 1 & Posttest	Pretest	24	.711	<.001	<.001

Bagian Ini adalah hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variabel yakni *pre-test* dan *post-test*, hasil uji korelasi antara skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,711 dengan signifikansi $p < 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 7. Output Ketiga Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
	Pair 1 Pretest- Posttest	-7.25000	10.95147	2.23546	-11.87440	-2.62560	-3.243	.23	.002 .004

Dasar Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai $Sig.(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*
2. Jika nilai $Sig.(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.

Pengambilan Keputusan:

Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih lanjut, efektivitas pembelajaran juga dapat dilihat melalui analisis *effect size* menggunakan *Cohen's d*. perhitungan *effect size* dengan rumus *Cohen's d* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau dampak dari perlakuan tersebut terhadap hasil belajar peserta didik. *Effect size* memberikan informasi tentang kekuatan atau intensitas efek perlakuan yang diberikan.

Tabel 8. Output Keempat Uji Paired Sample t-Test

	Standardizer	Cohen's d	10.95147	-.662	95% Confidence Interval	
					Point Estimate	Lower
Pair 1 Posttest est	Pretest - Hedges' correction		11.32553	-.640	-1.063	-.206

Berdasarkan hasil analisis *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d*, diperoleh nilai sebesar -0,662 dengan rentang interval kepercayaan 95% antara -1,099 hingga -0,213. Nilai ini, meskipun bernilai negatif karena urutan *pre-test* – *post-test*, tetap menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efek yang cukup besar dalam konteks pendidikan karena secara absolut nilai $|d|$ berada di antara 0,5 hingga 0,8. Mengacu pada interpretasi umum *Cohen's d*:

Tabel 9. Interpretasi Value Cohen's d

Cohen's d	Value	Intrepretation
0.20		<i>Small effect size</i>
0.20-0.49		<i>Small to medium effect size</i>
0.50		<i>Medium size effect</i>
0.50-0.79		<i>Medium to large effect size</i>
0.80		<i>Large size effect</i>

Dengan demikian, nilai *Cohen's d* = 0,662 dapat dikategorikan sebagai efek sedang menuju besar yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki pengaruh yang cukup kuat dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, selain signifikan secara statistik (berdasarkan uji *paired sample t-test*), pembelajaran yang diterapkan juga memiliki efektivitas yang berarti secara praktis dan pedagogis, sebagaimana tercermin dari nilai *effect size* yang diperoleh.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis IT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MTs Muhammadiyah Tawangsari. Latar belakang dari penelitian ini didasarkan pada tuntutan era digitalisasi yang menuntut pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang memuat nilai-nilai karakter kebangsaan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga partisipatif, inspiratif, dan mampu menyentuh ranah afektif peserta didik.

Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik akan memperoleh pemahaman yang bermakna apabila mereka terlibat langsung dalam membangun pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman belajar aktif. Media pembelajaran interaktif seperti Canva, Genially, Millealab, dan Assemblr memberikan pengalaman belajar tersebut melalui fitur visual, audio, animasi, hingga simulasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR). Penggunaan berbagai media tersebut juga mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada elemen Bhinneka Tunggal Ika yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka Fase D karena dapat mendorong peserta didik untuk memahami nilai-nilai kebangsaan secara kontekstual dan kolaboratif.

Dari hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan hasil belajar secara signifikan, yaitu dari nilai rata-rata 77,75 menjadi 85. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji efektivitas menggunakan *Cohen's d* menunjukkan nilai sebesar 0,662 yang termasuk dalam kategori efek sedang menuju besar, menunjukkan bahwa perlakuan melalui media pembelajaran interaktif berbasis IT memiliki dampak yang nyata dan berarti terhadap hasil belajar peserta didik.

Secara praktis, penggunaan media seperti Genially memungkinkan terjadinya interaksi melalui *games* dan kuis edukatif, Millealab dan Assemblr memberikan pengalaman imersif melalui teknologi VR dan AR, sedangkan Canva dapat dikembangkan untuk menciptakan konten visual dan animasi edukatif yang menarik. Keempat media ini secara kolektif membentuk suasana pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini secara langsung menjawab rumusan masalah, yakni terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VII A MTs Muhammadiyah Tawangsari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terutama kepada Bapak Nardi, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah, Ibu Dewi Indasari, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan peserta didik kelas VII A MTs Muhammadiyah Tawangsari yang telah memberikan izin, waktu, serta partisipasi aktif selama proses pengumpulan data dan pelaksanaan pembelajaran.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Wijianto, S.Pd., M.Sc. selaku dosen pembimbing dari Program Studi S-1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan artikel ini.

Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Adam & Syasytra. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2). Retrieved from <https://ejurnal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>

Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh media augmented reality (AR) berbantuan assemblr edu terhadap hasil belajar siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7-13. <https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>

Andarwati, N., & Pujilestari, Y. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(4), 844-851. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n4.p844-851>

Charles, C., Yosuky, D., Rachmi, T. S., & Eryc, E. (2023). Analisa pengaruh virtual reality terhadap perkembangan pendidikan Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 40-53. <https://doi.org/10.59841/inoved.viij3.206>

Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153-162. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>

Harnisa, S., Risdianto, E., Putri, D. H., & Soraya, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis virtual reality (VR) berbantuan millealab untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas XI. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 6(1), 31-41. <https://doi.org/10.30998/njpe.v6i1.2454>

Iwan, R. (2023). Pemanfaatan media canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 105-109. <https://doi.org/10.59632/sjpp.vii.122>

Langit, A. D. S., Putra, P. D. A., & Ridlo, Z. R. (2024). Pengaruh media virtual reality berbantuan software millealab pada pembelajaran IPA terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMP. *EDUPROXIMA (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 6(3), 1006-1015. <https://doi.org/10.29100/v6i3.5129>

Lestari dan Yudhanegara. (2017). Penelitian pendidikan matematika. PT. Refika Arditama : Bandung.

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>

Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media augmented reality assemblr edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209-216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>

Melati, E., Fayola, A., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal of Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>

Pranata, D. A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis augmented reality (AR) pada kelas VII di SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris. *Majalah Ilmiah METHODA*, 13(3), 332–336. <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol13No3.pp332-336>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jpe.v12i2.30179>

Rusmining, R., Yuwaningsih, D. A., & Cahdriyana, R. A. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan platform genially sebagai upaya peningkatan keterampilan mengajar guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 284–290. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.4312>

Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta.