

Analisis Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang Menarik dan Interaktif di Sekolah

Fauzi Muhamad Rizqi¹ T Heru Nurgiansah²

Program Studi Teknologi Rekayasa Material Maju, Jurusan Teknik Pengecoran Logam,
Politeknik Manufaktur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia^{1,2}

Email: 223431005@mhs.polman-bandung.ac.id¹

Abstrak

Pendidikan Pancasila mempunyai peran penting dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan para siswa. Namun, pada kenyataannya pelajaran mengenai Pancasila sering dianggap membosankan, karena memiliki cara penyampaian yang cenderung hanya teoritis dan terkesan monoton. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik dan interaktif yang ada di sekolah. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan secara kualitatif dari jurnal terpilih, dilengkapi adanya observasi sederhana terhadap cara mengajar atau praktik guru di kelas. Hasil yang didapatkan bahwa media dengan media, seperti kuis, game yang edukatif, video animasi, serta multimedia yang berdiferensiasi dapat meningkatkan minat, keikutsertaan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dengan beberapa media interaktif yang disatukan dalam satu model pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi kebosanan siswa sekaligus bisa menambah wawasan para siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Metode Pembelajaran, Media Interaktif, Sekolah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila jadi salah satu mata pelajaran yang mempunyai posisi penting di lingkungan sekolah. Karena dengan mata pelajaran ini, siswa diharapkan mengetahui, memahami, dan mengaplikasikannya, seperti gotong royong, nasionalisme, keadilan sosial, dsb. Tapi realitanya banyak siswa menganggap pelajaran ini membosankan, karena cara mengajarnya hanya secara teoritis saja, jadi terkesan monoton (Pariyatin & Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 2016). Akibat dari hal tersebut minat siswa menjadi rendah dan mereka mengerjakannya hanya karena sebatas kewajiban, bukan kebutuhan. Beberapa survei juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu kurangnya minat dan bahkan dianggap kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dari kondisi ini, maka perlunya ada inovasi dan metode yang lebih menarik agar siswa tertarik belajar Pancasila, sehingga mereka mengerjakan karena ada kewajiban yang harus dilakukan, tetapi memang kebutuhan yang membuat siswa tertarik dan serius untuk belajar.

Pada penelitian sebelumnya juga banyak yang sudah membahas hal ini, seperti menangani dengan cara yang lebih kreatif dalam mengajar Pendidikan Pancasila, hingga membuktikan bahwa media seperti kuis dan aplikasi seperti *WordWall* membuat para siswa lebih semangat untuk belajar. Dengan bentuk kuis dan permainan tentunya akan membuat para siswa lebih aktif dan materi yang diajarkan lebih mudah untuk diingat dan dipahami. Pada penelitian lain menemukan bahwa game yang berbau edukatif bisa bikin pelajaran jadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih paham nilai-nilai Pancasila yang ada di dalamnya melalui praktik, tidak hanya teori (Reinita & Sespen, 2024). Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Titis dan Irnawati menjelaskan bahwa pemakaian multimedia ini mempunyai peran yang penting, dan membahas guru yang bisa menggunakan berbagai metode atau media

seperti, berupa teks, gambar, audio, bahkan berupa video untuk menyesuaikan gaya belajar siswa yang tentunya berbeda-beda. Ada siswa yang paham yang hanya lewat penjelasan saja berupa teks, ada yang lebih paham dengan menggunakan gambar, bahkan ada yang lebih memahaminya dengan praktek langsung. Begitu juga dengan adanya video atau animasi yang terbukti dapat membuat lebih menarik dan mempermudah dalam memahami materi (Nilakandi & Irnawati, 2025).

Tapi dari semua ini memang selalu ada tantangan yang selalu muncul, sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Satria dkk (2025) menjelaskan bahwa kemampuan guru dan fasilitas pada sekolah yang memang sering menjadi kendala besar. Dengan guru yang kurang menguasai teknologi akan cenderung memakai cara lama, seperti sekedar penjelasan dan secara teoritis saja, serta sekolah yang memang fasilitasnya kurang mendukung akan sulit dengan perkembangan media pembelajaran yang pada saat ini, sehingga membuat kualitas atau materi yang sudah disampaikan tidak akan masimal dan optimal (Setiawan et al., 2025). Dilihat dari penelitian sebelumnya yang dominannya fokus di satu media atau metode saja, belum banyak atau bahkan tidak ada yang mencoba menggabungkan semua metode sebelumnya jadi satu model pembelajaran yang utuh, dengan mempertimbangkan keterampilan guru dan fasilitas sekolah yang ada. Dengan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisis metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik dan interaktif, dengan harapan Pendidikan Pancasila tidak dipandang hanya sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga sebagai pembentukan karakter yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Yudha Pradana (2022)	Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengembangkan Pemahaman tentang Nilai-Nilai Pancasila	Membuat media interaktif nilai Pancasila	Model <i>Waterfall</i> (Analisis – desain – implementasi – percobaan – <i>maintenance</i>)	Media dinilai sangat layak untuk digunakan	Memberikan dasar dalam pembuatan media, tetapi belum uji peningkatan hasil belajar
2	Reinita & Ainila Pradi Sспен (2025)	Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar	Mengembangkan media <i>WordWall</i> yang valid dan juga praktis saat digunakan, serta efektif	R&D (4D)(Pengembangan)	Membuat pelajaran lebih seru dan paham - Validitas 92,5% -Efektivitas 91%	Bukti media efektif, tetapi terbatas di SD
3	Satria V.P. Setiawan, Shela Amelia, Rasma Wati (2025)	Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Pancasila Di Sekolah Dasar	Eksplorasi peran media interaktif	Studi Kualitatif	Media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman	Menunjukkan manfaat media interaktif pada dunia nyata
4	Titis, N. N & Irnawati (2025)	Integrasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berdiferensiasi Berbasis Multimedia Guna Mendukung Pengalaman Belajar Siswa Implementasi Media Pembelajaran Interaktif	Menganalisis integrasi multimedia dan diferensiasi SMP	Dekskripsi Kualitatif	Siswa lebih aktif dengan pembelajaran yang lebih menarik	Multimedia yang efektif
5	Yeni Pariyatin (2015)	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mahasiswa Semester I Stt-Garut)	Merancang <i>software</i> yang interaktif dengan siswa mengenai Pancasila	R&D Luther	Membantu pemahaman, mengurangi kebosanan	Jadi dasar rancangan <i>software</i>

METODE PENELITIAN

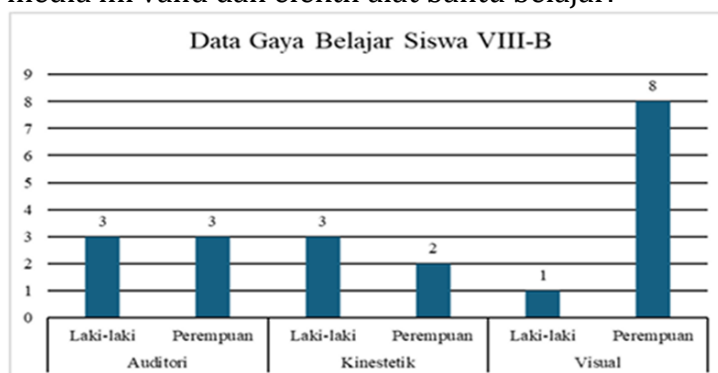
Pada penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kualitatif (Nilakandi & Irnawati, 2025) digabungkan dengan studi literatur (Pradana, 2022) yang direview. Pemilihan pada metode ini, dikarenakan penelitian ini memang tidak bertujuan menguji angka-angka statistik atau data yang berupa angka perhitungan kompleks, tetapi lebih memfokuskan pada pemahaman mengenai metode pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih menarik dan juga interaktif. Data dalam penelitian ini diambil dari dari lima jurnal yang relevan, misalnya pembahasan mengenai penggunaan kuis dan *WordWall* untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa. Menggunakan cara game yang edukatif sebagai cara untuk siswa memahami dan mengetahui nilai Pancasila (Reinita & Sспен, 2024), serta dengan adanya pemanfaatan multimedia yang berdiferensiasi serta video animasi untuk mendukung meningkatkan proses belajar agar siswa menjadi lebih produktif untuk memahami nilai-nilai pancasila yang terkandung di dalamnya. Semua data ini akan dianalisis, yaitu dengan mengelompokkan temuan yang dari dari berbagai literatur tersebut. Dari proses ini diharapkan dapat menemukan bagaimana pola, kelebihan, dan kelemahan yang dari setiap metode yang terdapat di literatur. Dengan penelitian ini yang fokus pada studi literatur dengan fokus pembelajaran, khususnya pada Pendidikan Pancasila yang ada disekolah dengan siswa dan guru sebagai fokus utamanya. Data yang sudah terkumpul akan diproses dengan cara membaca secara keseluruhan, mencatat poin-poin penting, membandingkan isi antarjurnal, lalu tarik kesimpulan dari pola yang ada di berbagai metode yang direview. Tolok ukur dari penelitian ini adalah agar mengetahui media interaktif yang dapat membantu para siswa untuk meningkatkan motivasi, minat, dan pemahamannya mengenai Pancasila .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Penelitian Validitas Oleh Validator Materi Keberagaman Kebudayaan Kelas IV Pendidikan Pancasila

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Valid
Ahli Media	95%	Valid
Ahli Bahasa	87,5%	Valid
Rata-Rata	92,5%	Valid

Penelitian ini yang dilakukan di SDN 24 Ujung Gurun dan SDN Percobaan Padang dengan media *WordWall* (Reinita & Sспен, 2024), didapatkan dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa, ahli media dengan hasil penelitian masing-masing sebesar 95%, 95%, 87,5% yang didapatkan dan dinyatakan dalam kategori valid. Jika dirata-ratakan berhasil mendapatkan angka sebesar 92,5%, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran Pancasila Kelas IV dan dengan juga menegaskan bahwa media ini valid dan efektif alat bantu belajar.



Gambar 1. Data Gaya Belajar Siswa Kelas VIII-B

Penelitian yang dilakukan pada kelas VIII-B di SMPN 16 Surabaya (Nilakandi & Irnawati, 2025), menunjukkan bahwa gaya belajar secara visual dominan di kalangan siswa perempuan, dan untuk auditori dan kinestetik lebih merata di kalangan siswa laki-laki dan perempuan. Dengan hal ini perlu adanya penggunaan berbagai media dalam pembelajaran untuk memenuhi berbagai gaya belajar para siswanya.

Tabel 2. Kendala dan Permasalahan dalam Pembelajaran dengan Media Interaktif

No	Kendala/Permasalahan	Temuan Penelitian
1	Fasilitas Terbatas	Tidak semua sekolah mempunyai akses perangkat memadai (Komputer, dsb)
2	Kemampuan guru dalam menguasai teknologi	Banyak guru yang masih kurang memahami penggunaan media digital dan aplikasi interaktif.
3	Keterbatasan waktu	Waktu pembelajaran PPKn (Pancasila) relatif singkat.
4	Dana terbatas	Dana terbatas untuk menyediakan media digital.
5	Ketergantungan pada media tertentu	Jika media digital terhambat, pembelajaran akan terganggu.
6	Variasi minat siswa	Tidak semua siswa mempunyai minat yang sama terhadap media tertentu.

Dapat dilihat dari permasalahan di atas banyak didominasi oleh faktor eksternal dan juga ada faktor dari sisi internal, seperti keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi yang kurang mumpuni (Setiawan et al., 2025), menunjukkan bahwa inovasi tidak hanya perlu media yang menarik dan interaktif, tetapi juga ditopang dengan kesiapan para pengajar dengan fasilitas yang mumpuni.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh sangat jelas bahwa dengan media *WordWall* yang sudah diuji oleh ahli materi, bahasa, dan media dengan hasil rata-rata sebesar 92,5% dengan kategori yang didapatkan adalah valid. Artinya, media seperti *WordWall* ini memang layak digunakan atau dipakai untuk pembelajaran Pancasila yang ada di sekolah. Di sisi lain hasil data, seperti gaya belajar para siswa juga menarik, karena terlihat beranekaragam siswa mempunyai minat yang berbeda dalam gaya belajar, seperti gaya belajar secara visual yang dominan diminati oleh siswa perempuan dan kinestetik yang dominan diminati oleh siswa laki-laki. Tetapi dengan adanya kendala dalam penerapan media yang interaktif, seperti keterbatasan fasilitas, guru yang kurang menguasai untuk menerapkan media yang interaktif, hingga adanya variasi minat siswa yang tidak merata. Hasil ini menunjukkan, jika efektivitas media pembelajaran tidak hanya bergantung pada seberapa bagus atau menarik medianya, tetapi memang dari kesiapan para pengajar dan harus disertai dengan fasilitas yang tentunya harus mendukung. Media yang sudah dinyatakan valid dan layak dipakai atau digunakan tidak akan bekerja secara maksimal dan optimal jika para pengajar dan fasilitas tidak mendukung. Sehingga kunci keberhasilan pembelajaran yang interaktif tidak hanya pada medianya, tetapi harus bersinergi antara media, pengajar, dan fasilitas. Secara praktis juga menegaskan bahwa inovasi media tidak selalu cukup hanya duji dengan validitasnya, tetapi harus disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangannya. Jika dibandingkan dengan penelitian lain, temuan yang ada ini cukup sejalan. Misal pada penelitian Amelia dkk menegaskan bahwa media *WordWall* bisa meningkatkan motivasi belajar para siswanya, tapi dengan kendala utama, yaitu terdapat guru yang belum siap sepenuhnya untuk menggunakan teknologi. Hasil yang sama juga yang membahas mengenai game edukatif, tetapi terkendala dengan fasilitas sekolah yang tidak memadai.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan, bisa disimpulkan jika penggunaan media yang interaktif seperti WordWall, game edukatif, multimedia, dan video animasi dapat membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila jadi lebih menarik. Hasil uji validitas pada media WordWall menunjukkan angka rata-rata yang cukup tinggi sebesar 92,5%, yang artinya media ini layak digunakan di lingkungan sekolah. Tetapi, keberhasilan ini tidak dapat diaplikasikan secara maksimal dan optimal jika kurangnya kesiapan guru dalam menguasai teknologi yang ada, fasilitas sekolah yang tidak memadai, serta gaya belajar para siswa yang cenderung berbeda-beda. Sehingga pembelajaran yang interaktif akan berhasil dan bekerja secara jika ada kerja sama yang baik antara media, pengajar atau guru, dan lingkungannya. Tentunya terdapat keterbatasan yang ada pada penelitian ini, salah satunya dikarenakan lebih memfokuskan terhadap kajian literatur dibandingkan dengan observasi langsung ke lapangan, sehingga pada penelitian selanjutnya, sebaiknya dilakukan dengan uji coba langsung di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Nilakandi, T. N., & Irnawati, I. (2025). Integrasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berdiferensiasi Berbasis Multimedia Guna Mendukung Pengalaman Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(2), 181. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.5.2.181-191>
- Pariyatin, Y. & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mahasiswa Semester I STT-Garut). *Jurnal Algoritma*, 12(2), 470–476. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.470>
- Pradana, Y. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengembangkan Pemahaman Tentang Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 111–117. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5892>
- Reinita, R., & Sespen, A. P. (2024). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379>
- Setiawan, S. V. P., Amelia, S., & Wati, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Pancasila Di Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 385–388. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.282>