

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LOTRE PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Erina Natalia¹, Didik Iswahyudi², Yulius Rustan Effendi³

^{1,2,3} Universitas Pgri Kanjuruhan Malang

¹erinanatalia125@gmail.com; ²didik@unikama.ac.id; ³efenrust@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study examines how interactive learning media, such as lottery games, can be used to increase student engagement in citizenship education. The impetus for the research was the recognition of a pressing concern: a lack of student engagement in the learning process. This issue has been identified as critical and requires immediate attention. The study launched a decisive effort to effectively resolve the issue of low student engagement, which had been identified as a key challenge. Traditional teaching methods that emphasize the teacher, combined with a lack of interactive learning resources, greatly diminish educational effectiveness. Therefore, this study focuses on creating a game-based learning experience that is student-centred, engaging, enjoyable, and meaningful. A qualitative descriptive approach was employed involving secondary school students and citizenship education teachers from Malang Regency. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The robust Miles and Huberman interactive model was used to analyse the data, seamlessly integrating data reduction, presentation, and conclusion. This model encompasses all three processes. The research findings demonstrate that the Pancasila lottery game increases student participation in cognitive, affective, and social learning. Students demonstrated increased motivation to learn, improved critical thinking skills, greater confidence in expressing their opinions, and greater involvement in discussions and group work. This method creates a more interactive, collaborative, and engaging learning environment. Its creativity and positive impact make this method increasingly popular among educators and students alike. It is also easy to implement as it does not require complex technology. Thus, it positively contributes to improving the quality of education in line with the principles of the Indonesian state.

Keywords: Interactive learning media, Pancasila lottery, Increasing student engagement

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji bagaimana media pembelajaran interaktif, seperti permainan lotere, dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan kewarganegaraan. Dorongan dilakukannya penelitian ini adalah kesadaran akan

adanya masalah mendesak: kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Masalah ini telah diidentifikasi sebagai hal yang kritis dan memerlukan perhatian segera. Penelitian ini meluncurkan upaya tegas untuk secara efektif mengatasi masalah rendahnya keterlibatan siswa, yang telah diidentifikasi sebagai tantangan utama. Metode pengajaran tradisional yang mengutamakan peran guru, ditambah dengan kurangnya sumber daya pembelajaran interaktif, sangat mengurangi efektivitas pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penciptaan pengalaman belajar berbasis permainan yang berpusat pada siswa, menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dengan melibatkan siswa sekolah menengah dan guru pendidikan kewarganegaraan dari Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model interaktif Miles dan Huberman yang komprehensif digunakan untuk menganalisis data, yang secara mulus mengintegrasikan reduksi data, penyajian, dan kesimpulan. Model ini mencakup ketiga proses tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan lotere Pancasila meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran kognitif, afektif, dan sosial. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar, peningkatan keterampilan berpikir kritis, kepercayaan diri yang lebih besar dalam mengemukakan pendapat, serta keterlibatan yang lebih besar dalam diskusi dan kerja kelompok. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik. Kreativitas serta dampak positifnya membuat metode ini semakin populer di kalangan pendidik dan siswa. Metode ini juga mudah diterapkan karena tidak memerlukan teknologi yang rumit. Dengan demikian, metode ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang sejalan dengan prinsip-prinsip negara Indonesia.

Keywords: *Media Pembelajaran interaktif , Lotre Pancasila , meningkatkan partisipasi belajar*

A. Pendahuluan

Saat ini, fokus kegiatan pendidikan tidak lagi hanya terbatas pada prestasi akademik, melainkan juga mencakup pengembangan karakter, rasa patriotisme, dan keterampilan sosial. Pada bidang studi Pendidikan Pancasila, diharapkan bahwa metode pembelajaran dapat mengombinasikan unsur kognitif, afektif, dan sosial dengan pendekatan yang

mengedepankan siswa (pembelajaran yang berpusat pada siswa). Keterlibatan aktif dari para siswa dalam proses belajar menjadi ukuran penting keberhasilan pendidikan karena dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis, keikutsertaan dalam sosial, serta pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode pengajaran yang interaktif dan

partisipatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ghosh dan Jana (2025).

Perkembangan teknologi digital juga memainkan peran penting dalam mengubah cara pembelajaran melalui pemanfaatan media interaktif yang berbasis permainan (game-based learning). Media digital dianggap efektif untuk meningkatkan semangat belajar, kemandirian, dan partisipasi aktif dari peserta didik Arvind (2024). Selain itu, platform interaktif seperti Wordwall dan Quizizz terbukti mampu memperkuat motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa Jannah dan Masnawati (2025). Namun, pada kenyataannya, Pendekatan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru masih mendominasi pelaksanaan proses pembelajaran dalam pendidikan Pancasila.

Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang cenderung pasif selama pelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang minim dalam diskusi kelas, keengganan mereka untuk menyampaikan pendapat, serta kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi media ajar juga membuat lingkungan belajar menjadi kurang menarik, yang pada akhirnya

menyebabkan menurunnya minat siswa dalam belajar.

Kondisi tersebut mencatatkan adanya kesenjangan antara idealnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan realitas yang ada di lapangan. Secara teori, pembelajaran interaktif dengan pendekatan permainan dapat menciptakan atmosfer belajar yang menarik, menyenangkan, serta bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan game-based learning dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi dari dalam diri siswa, interaksi sosial, serta kemampuan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran baru yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa sekaligus tetap sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.

Sehubungan dengan masalah tersebut, penelitian ini diarahkan pada penerapan media pembelajaran interaktif yang dinamakan Lotre Pancasila sebagai inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana lotere Pancasila digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mengembangkan potensi siswa.

menganalisis dampak penggunaan media tersebut terhadap peningkatan keterlibatan belajar siswa, serta menilai efektivitas media berbasis game-based learning dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pekajian diharapkan dapat menyampaikan partisipasi teoritis dalam mengimplementasikan studi pembelajaran interaktif berbasis permainan dan juga menawarkan dampak praktis bagi guru sebagai alternatif inovasi dalam pendidikan yang dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa secara aktif, kreatif, dan kolaboratif.

B. Metode Penelitian

Penelitian menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengkaji bagaimana alat bantu pembelajaran interaktif "Lotre Pancasila" meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran mengenai filosofi negara Indonesia, "Pancasila."

Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat menggambarkan fenomena pembelajaran dalam konteks nyata, terutama yang berkaitan dengan interaksi siswa, partisipasi, dan penggunaan pembelajaran berbasis permainan di dalam kelas. Melalui pendekatan ini, peneliti bisa menganalisis secara mendetail proses pembelajaran, reaksi

siswa, Hal ini mencakup dinamika penggunaan media lotere Pancasila untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas swasta berada di Kabupaten Malang dan melibatkan guru serta siswa program Pendidikan Pancasila sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan keterlibatan siswa saat menggunakan alat bantu pembelajaran Pancasila Lotre. Wawancara dengan guru dan siswa memberikan informasi mengenai pengalaman dan tanggapan mereka terhadap alat bantu pembelajaran tersebut, serta keefektifannya. Dokumentasi melengkapi data penelitian dan mencakup bahan pembelajaran, foto kegiatan, serta refleksi siswa.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model interaktif yang diusulkan oleh Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan validitas data, triangulasi sumber dan metode lain digunakan guna menjamin keakuratan temuan penelitian. Metodologi ini sejalan dengan pandangan Creswell dan Poth (2018), Pendapat tersebut

menegaskan bahwa penelitian kualitatif berperan penting dalam memperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif terhadap fenomena sosial maupun pendidikan yang menjadi objek kajian. Selain itu, penelitian Haerawan et.,al (2024) Menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa secara bermakna.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implemtasi Media Pembelajaran Interaktif Lotre Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan wawancara dengan para guru program Pendidikan Pancasila, media interaktif Lotre Pancasila digunakan melalui perencanaan terstruktur yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa. Para guru harus mengevaluasi hasil belajar sebelumnya dan menetapkan tujuan pembelajaran. Metode pengajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk menentukan materi, tujuan pembelajaran, dan jenis kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Perencanaan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga dimensi afektif dan sosial siswa dalam konteks pendidikan Pancasila.

Sebelum kelas dimulai, guru melakukan penilaian awal untuk memahami keterampilan dasar, gaya belajar, dan kebutuhan lain para siswa. Hasil penilaian tersebut kemudian digunakan untuk menentukan metode pengajaran dan menyusun modul pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa alasan dipilihnya Pancasila Lotre sebagai media pengajaran adalah karena permainan ini menciptakan suasana lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi para siswa.

Dalam proses pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam mendukung diskusi, kegiatan belajar, dan refleksi terhadap nilai-nilai Pancasila. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dengan mengajukan pertanyaan, ikut serta dalam diskusi, dan menyampaikan pendapat mereka.

Observasi menunjukkan bahwa pengalaman belajar menjadi lebih partisipatif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Siswa terlibat langsung dalam aktivitas kelompok dan permainan berbasis pertanyaan yang disediakan oleh media Lotre Pancasila.

Dokumentasi juga menggambarkan konsistensi antara modul ajar, tujuan pembelajaran, media yang dipakai, serta metode evaluasi yang

diterapkan oleh guru. Modul pembelajaran mengandung aktivitas yang berfokus pada siswa, mendorong peran aktif mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Lotre Pancasila membantu menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa dan sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka.

Temuan penelitian sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Ghosh dan Jana (2025),

Pembelajaran interaktif meningkatkan partisipasi siswa melalui kegiatan kolaboratif. Selain itu, Ramdani et.,al (2022) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitasnya secara keseluruhan.

2. Pengaruh Media Lotre Pancasila terhadap Keterlibatan Siswa dalam Belajar

Wawancara dengan siswa B mengungkapkan bahwa penerapan media Lotre Pancasila memiliki efek positif pada keterlibatan belajar mereka. Sebelum menggunakan media ini, proses pembelajaran sering terkesan monoton dan berfokus pada pengajaran dari guru, sehingga siswa kurang aktif. Namun,

setelah diimplementasikannya media Lotre Pancasila, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menantang.

Seorang siswa mengatakan bahwa permainan lotere Pancasila telah meningkatkan kepercayaan dirinya dalam menyampaikan pendapat dan membuatnya lebih aktif menjawab pertanyaan di kelas. Siswa A menambahkan bahwa materi pelajaran kini lebih mudah dipahami berkat interaksi langsung antara guru dan siswa melalui permainan edukatif.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan siswa pada diskusi kelompok, kegiatan tanya jawab, dan refleksi pembelajaran. Siswa terlihat lebih percaya diri berbicara di depan kelas dan mampu menghargai pendapat rekan-rekannya selama diskusi. Di samping itu, hasil dari dokumentasi seperti lembar refleksi siswa dan catatan diskusi menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan kualitas argumentasi siswa. Mereka tidak hanya dapat memberikan jawaban sederhana, tetapi juga mampu memberikan alasan yang logis dan relevan untuk setiap jawaban yang dikemukakan.

Temuan ini menunjukkan bahwa metode undian Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam

proses pembelajaran dari segi kognitif, afektif, dan sosial. Penelitian ini sejalan dengan pandangan Li et.,al (2025) bahwa partisipasi dalam pembelajaran mencakup berbagai dimensi. perilaku, emosional, dan kognitif yang dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang interaktif. Di samping itu, Merdiaty dan Sulistiasih (2024) menekankan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

3.Faktor Pendukung Implementasi Lotre Pancasila dalam Menciptakan Pembelajaran Menarik

Dari analisis wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan, terdapat sejumlah faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pemanfaatan media Lotre Pancasila, yaitu kreativitas pengajar, respons positif dari siswa, serta dukungan lembaga pendidikan terhadap inovasi dalam pembelajaran.

Pengajar Pendidikan Pancasila menyatakan bahwa kreativitas guru sangat penting dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Para guru memanfaatkan media tidak hanya sebagai sarana bermain, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, filosofi

nasional Indonesia, ke dalam kegiatan-kegiatan mereka pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Selain itu, respons positif dari siswa juga menjadi faktor yang sangat penting. Siswa menunjukkan semangat tinggi selama pelajaran, lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif. Semangat ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis serta meningkatkan interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media Lotre Pancasila memiliki fleksibilitas yang besar karena dapat digunakan tanpa memerlukan teknologi yang rumit. Media ini tetap efektif digunakan meski dalam kondisi fasilitas yang terbatas. Hal ini menjadi salah satu keunggulannya, karena proses belajar yang interaktif tetap dapat dilakukan secara maksimal.

Lembaga pendidikan juga mendukung Kurikulum Merdeka dengan memberikan keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar dan strategi pengajaran yang inovatif. Data menunjukkan bahwa Modul pengajaran dan rencana pelajaran telah diintegrasikan secara sistematis dengan media interaktif. Studi Temuan sependapat dengan penelitian Sari (2023), yang menyatakan

bahwa kreativitas dan kompetensi pedagogis guru memiliki dampak besar terhadap keberhasilan inovasi dalam proses belajar-mengajar. Inovasi yang dikembangkan oleh guru dengan kompetensi pedagogis yang kuat dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Studi, Freires dan Lopes (2024) menjelaskan bahwa kebijakan sekolah yang mendukung merupakan kunci dalam mendorong transformasi pendidikan berbasis inovasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran interaktif Lotre Pancasila efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna berdasarkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta interaksi sosial dalam proses belajar Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan studi penelitian, disimpulkan bahwa alat pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dikenal sebagai Lotre Pancasila efektif dalam mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa

dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pemanfaatan alat media dilakukan lewat perencanaan pembelajaran yang matang, meliputi analisis kurikulum, evaluasi awal, serta penetapan tujuan dan metode pengajaran yang saling terkait. Proses sependapat dengan konsep keselarasan konstruktif dan pembelajaran yang bervariasi. Konsep-konsep ini menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Hamdoun, 2023).

Hasil studi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat Lotre Pancasila dapat memperbesar keterlibatan siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan sosial. Siswa menjadi lebih berpartisipasi dalam diskusi, lebih yakin untuk menyampaikan pendapat, dan dapat menunjukkan kemampuan berpikir kritis serta reflektif. Temuan ini menguatkan argumen bahwa keterlibatan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui metode pengajaran yang interaktif dan partisipatif Legarde et.,al (2025). Selain itu, pendekatan berbasis permainan juga terbukti meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar Agustina et.,al (2024).

Keberhasilan implementasi Lotre Pancasila juga dipengaruhi oleh kreativitas guru, tanggapan positif dari siswa, dan

dukungan kebijakan sekolah terhadap inovasi dalam metode pembelajaran. Dengan karakteristiknya yang fleksibel dan tidak memerlukan teknologi canggih, alat ini dapat diterapkan di berbagai kondisi sekolah. Oleh karena itu, lotere Pancasila dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, relevan, dan kontekstual dalam pelajaran tentang filsafat negara Indonesia.

Berdasarkan hasil kajian ini, disarankan agar para guru lebih aktif dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Diharapkan pihak sekolah memberikan dukungan bagi pengembangan inovasi pembelajaran yang kreatif dan siswa pusat. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas pengembangan alat lotere Pancasila dengan mencakup berbagai jenjang pendidikan atau mengevaluasi keefektifannya menggunakan metode kuantitatif guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., Joshua, W., Julanos, J., & Niva, M. (2024). *The impact of implementing game-based learning on student motivation and engagement*. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Arvind, T. (2024). Leveraging technology for enhanced connectedness and student engagement. In *Practice, progress, and proficiency in sustainability* (pp. 233–258).
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Freires, T., & Lopes, A. (2024). Innovation through the implementation of technology in the context of school education: A systematic review. *London Review of Education*. <https://doi.org/10.14324/lre.22.1.37>
- Haerawan, M., Rahman, A., & Putri, N. (2024). Interactive learning media and student engagement in civic education learning. *International Journal of Educational Innovation*, 12(1), 45–58.
- Hamdoun, W. M. (2023). Constructive alignment approach: Enhancing learning and teaching. *British Journal of Multidisciplinary and Advanced Studies*, 4(2), 162–170. <https://doi.org/10.37745/bjmas.2022.0173>
- Jannah, N., & Masnawati. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(2), 112–124.

- Legarde, M. A. A., Mundo, M. D., Chavez, J. V., Jailani, A., Calzada, K. P. D., Quisay, A. R. C., & Piñero-Abdurajak, K. P. (2025). Empowering learning engagement in higher education with active learning experiences in STEM classrooms. *Environment & Social Psychology*, 10(9). <https://doi.org/10.59429/esp.v10i9.3878>
- Li, T., Koodoevna, S. N., Li, D., & Li, Y. (2025). Comparative analysis of traditional and interactive teaching methods. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(7), 788–799. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i7.8727>
- Merdiaty, N., & Sulistiasih, S. (2024). Empowering learning: The mediating role of teachers in enhancing students' intrinsic motivation. *Al-Ishlah*, 16(4), 5163–5172. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6430>
- Ramdani, Z., Amri, A., Hadiana, D., Warsihna, J., Anas, Z., & Susanti, S. (2022). Students diversity and the implementation of adaptive learning and assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220203.025>
- Sari, A. (2023). *Pentingnya profesionalisme guru dalam inovasi pembelajaran*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/j2ar6>