

**PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISPASI
BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
“WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE”**

Mayada¹, Nurul Huda²

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: 2210112220017@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila perlu untuk didesain menyenangkan agar meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital untuk gamifikasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui peran guru Pendidikan Pancasila dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital “*Who Wants to be a Millionaire*” dalam rangka meningkatkan partisipasi siswa kelas VII A SMP Negeri 21 Banjarmasin. Digunakan metode kualitatif untuk mengkaji temuan secara mendalam. Data temuan terkumpul melalui observasi langsung aktivitas pembelajaran dengan media digital, wawancara mendalam dengan sumber data, dan studi dokumen yang menguatkan hasil temuan. Data dianalisis dengan memilah data, menyajikannya secara runtut, dan menyimpulkan temuan yang menjawab rumusan. Ditemukan bahwa peran guru pendidikan pancasila dalam menggunakan media pembelajaran digital “*Who Whants to be a Millionaire*” di SMP Negeri 21 Banjarmasin berhasil menjalankan perannya sebagai pendidik dan pembimbing, fasilitator, motivator dan evaluator dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Disarankan pihak sekolah dapat meningkatkan infrastruktur digital secara terencana dan berkelanjutan khususnya dalam hal penyediaan jaringan internet stabil yang saat ini masih menjadi penghambat utama. Penelitian ini menyumbang pengembangan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran digital dalam meningkatkan partisipasi siswa, serta secara praktis dapat dipertimbangkan untuk menjadi referensi bagi guru untuk menggunakan media belajar digital untuk pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Peran Guru Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran Digital, “Who Wants to be a Millionaire”, Partisipasi Belajar.

Abstract

Pancasila Education subjects should be designed to be engaging and fun, increasing student participation in learning. One way to achieve this is by utilizing digital technology for learning gamification. Therefore, this study aims to determine the role of Pancasila Education teachers in implementing the digital learning media “*Who Wants to be a Millionaire*” to increase the participation of class VII A students at SMP Negeri 21 Banjarmasin. Qualitative methods were used to examine the findings in depth. The data were collected through direct observation of learning activities with digital media, in-depth interviews with data sources, and document studies that supported the findings. The data were analyzed by sorting the data, presenting them coherently, and concluding findings that answered the formulation. It was found that the role of Pancasila education teachers in using the digital learning media “*Who Wants to be a*

Millionaire” at SMP Negeri 21 Banjarmasin successfully carried out their roles as educators and guides, facilitators, motivators and evaluators in increasing student learning participation. Therefore, the school can improve its digital infrastructure in a planned and sustainable manner, especially in terms of providing a stable internet network, which is currently still a major obstacle. This research contributes to the development of knowledge regarding digital learning media and their role in increasing student participation. It can practically be considered a reference for teachers to use digital learning media for classroom learning.

Kata Kunci: The Role of Pancasila Education Teachers, Digital Learning Media, “Who Wants to be a Millionaire”, Learning Participation

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, nilai moral, serta identitas kebangsaan peserta didik. Kenyataannya, mata pelajaran ini sering dianggap kurang menarik karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Kemendikbudristek (2022) telah menerangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya dirancang secara partisipatif, kontekstual, dan berbasis pengalaman agar nilai-nilai Pancasila dapat diinternalisasi secara optimal. Guru Pendidikan Pancasila dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman serta memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Menurut Tondeur et.al (2021) keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis digital guru, yaitu kemampuan dalam memadukan teknologi dengan strategi pembelajaran yang efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang sangat cepat, baik dari segi penyampaian maupun pengelolaan informasi. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut melalui inovasi dalam metode dan media pembelajaran. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari upaya guru dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Menurut Bond et.al (2021) integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan (engagement), motivasi, dan hasil belajar peserta didik apabila dirancang secara pedagogis dan terarah. Penggunaan media pembelajaran digital merupakan bentuk integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, serta kualitas pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis digital juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Menurut Zainuddin et.al (2021) media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingkat partisipasi belajar peserta didik masih relatif rendah. Banyak peserta didik yang cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta minim keterlibatan dalam kegiatan diskusi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, khususnya generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi digital. Ditambah lagi hasil observasi awal di SMP Negeri 21 Banjarmasin, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif telah mulai diterapkan, tetapi belum terintegrasi secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran. Pemanfaatannya masih terbatas sebagai media tambahan, dan peran guru masih cenderung pada aspek teknis, belum pada pengelolaan pedagogis yang komprehensif.

Partisipasi belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Ibrahim & Dinar (2017, dikutip dalam Nugraha, 2022) partisipasi belajar adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Keterlibatan ini dapat terlihat melalui berbagai aktivitas

seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Secara teoritis, Fredricks et.al (2022) menjelaskan bahwa keterlibatan belajar mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif yang saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*), seperti “*Who Wants to Be a Millionaire*”. Media ini menawarkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Menurut Plass, Homer, & Kinzer (2021) pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti “*Who Wants to Be a Millionaire*” efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Juangsih (2022) menemukan bahwa penggunaan media permainan “*Who Wants to Be a Millionaire*” pada pembelajaran IPS di SMP mampu meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik secara signifikan melalui aktivitas kuis interaktif yang menarik dan kompetitif. Penelitian Wijaya & Pramukantoro (2013) menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif berbasis permainan kuis mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan media permainan membuat peserta didik lebih aktif, fokus, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Maslianor (2023) menunjukkan bahwa media game edukasi “*Who Wants to Be a Millionaire*” memperoleh respons positif dari peserta didik karena mampu meningkatkan minat belajar dan membantu pemahaman materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian Alfatikh (2021) juga membuktikan bahwa penerapan kuis interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran daring selama pandemi.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan efektivitas media pembelajaran, sedangkan kajian mengenai partisipasi belajar peserta didik dan peran guru dalam mengelola media pembelajaran digital masih belum dibahas secara mendalam. Padahal, peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media digital, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan partisipatif pada mata pelajaran Pendidikan. Serta berdasarkan uraian masalah sebelumnya, terdapat kesenjangan antara potensi media pembelajaran digital dalam meningkatkan partisipasi belajar dengan implementasinya di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam peran guru Pendidikan Pancasila dalam menggunakan media pembelajaran digital “*Who Wants to Be a Millionaire*” dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Metode

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif karena untuk mencapai tujuan memperoleh pemahaman mendalam tentang persepsi, pengalaman dan peran guru Pendidikan Pancasila dalam menggunakan media digital “*Who Wants to Be a Millionaire*” dan partisipasi peserta didik di kelas VII A SMP Negeri 21 Banjarmasin. Sehingga, peserta didik kelas VII A dan guru Pendidikan Pancasila menjadi sumber data utama yang sesuai dengan kriteria informan untuk menjawab permasalahan (*purposive sampling*), data ini juga didukung oleh data seperti

dokumen penting sekolah dan artikel yang membahas terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran sekolah menengah.

Pengumpulan data diawali dengan observasi dinamika pembelajaran Pendidikan Pancasila oleh guru pada peserta didik kelas VII untuk melihat sejauh mana peran guru dan keaktifan partisipasi siswa secara langsung. Kemudian diperdalam dengan wawancara semi-terstruktur yang ditujukan pada sumber data utama. Terakhir, dilakukan dokumentasi pada proses penelitian maupun hal-hal yang mendukung hasil temuan. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman observasi dan wawancara agar penelitian terselenggara lebih terarah untuk menjawab permasalahan.

Data yang telah terkumpul kemudian di pilah agar menyisakan informasi yang benar-benar dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Data yang sudah terpilah lalu disajikan agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Terakhir dilakukan penarikan kesimpulan yang bertujuan untuk menggambarkan jawaban atas permasalahan berdasarkan temuan lapangan. Proses analisis data dalam penelitian ini dibantu dengan perangkat lunak Nvivo 15 yang digunakan untuk mengorganisasikan, mengelompokkan dan mengkode data kualitatif secara sistematis sehingga mempermudah peneliti dalam mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari hasil wawancara maupun dokumentasi.

Tabel 1 Pedoman Observasi

No.	Aspek yang Diobservasi	Panjang dalam Persen
1	Perencanaan Pembelajaran	1. Guru menyiapkan media pembelajaran digital "<i>Who Wants to Be a Millionaire</i>" sebelum pembelajaran dimulai 2. Guru menyesuaikan media dengan materi Pendidikan Pancasila 3. Guru memiliki perencanaan pembelajaran berbasis digital
2	Pelaksanaan Pembelajaran	1. Guru menggunakan media "<i>Who Wants to Be a Millionaire</i>" dalam proses pembelajaran 2. Guru menjelaskan aturan penggunaan media kepada peserta didik 3. Guru memfasilitasi interaksi antara peserta didik melalui media 4. Guru mengelola kelas secara aktif dan kondusif selama pembelajaran
3	Interaksi Pembelajaran	1. Terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik 2. Peserta didik merespons pertanyaan dari guru 3. Peserta didik aktif bertanya atau mengemukakan pendapat
4	Partisipasi Belajar (Kognitif)	1. Peserta didik mampu memahami pertanyaan dalam media 2. Peserta didik mampu menjawab soal dengan benar 3. Peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis

5	Partisipasi Belajar (Afektif)	1. Peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme 2. Peserta didik percaya diri dalam menjawab
---	-------------------------------	---

Keabsahan penelitian ini dijamin dengan triangulasi data berdasarkan sumber, dan teknik. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai teknik agar bisa menggali informasi dari sumber data lebih mendalam. Sumber data yang dipilih juga sudah secara tertuju dan beragam agar memastikan data yang diperoleh dapat dipercaya karena diberikan oleh informan yang secara langsung mengalami peristiwa yang teliti. Setelah penelitian selesai, maka dilakukan *member check* di mana peneliti menyerahkan hasil temuan kepada para informan kembali untuk diberikan umpan balik apakah interpretasi dari peneliti sudah sesuai dengan pengalaman yang dialami oleh para informan.

Hasil dan Pembahasan

Secara garis besar para informan telah memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan, di mana mereka secara bersungguh-sungguh telah berpandangan mengenai peran guru, partisipasi belajar peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran dengan media “*Who Wants to Be a Millionaire*.” Hasil temuan ini akan dibahas bersamaan dengan teori maupun penelitian yang mendukung dan dianalisis dengan bantuan Nvivo 15 secara sistematis diuraikan sebagai berikut: 1) Peran Guru Pancasila dalam Implementasi Media “*Who Wants to Be a Millionaire*”, 2) Partisipasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran dengan Media “*Who Wants to Be a Millionaire*”, 3) Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran dengan Media “*Who Wants to Be a Millionaire*.”

Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa analisis Nvivo 15 terhadap indikator-indikator yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan. Hasil berisikan gambar yang memuat grafik maupun bagan yang menunjukkan besarnya referensi dari sumber data terhadap suatu indikator yang kemudian dijelaskan secara deskriptif oleh peneliti.



Gambar 1 Hasil Analisis Nvivo 15 Tema Peran Guru

Berdasarkan hasil coding pada gambar 1, indikator peran guru sebagai pendidik dan pembimbing memperoleh frekuensi referensi tertinggi yaitu sebanyak 30 referensi dari 5 sumber data. Guru Pendidikan Pancasila menjelaskan bahwa dirinya menyusun kontrak belajar bersama peserta didik pada setiap awal pembelajaran sebagai acuan dalam meningkatkan disiplin dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Salah satu bentuk pembimbingan yang diterapkan adalah pemberian waktu break time di tengah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk

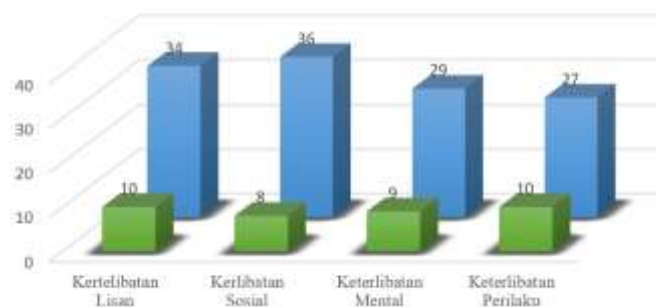
beristirahat sejenak sebelum kembali fokus mengikuti pembelajaran. Peran guru sebagai pengelola pembelajaran dan fasilitator juga ditemukan cukup dominan masing-masing memperoleh 25 dan 26 referensi dari 5 dan 6 sumber data. Guru menjelaskan bahwa pengelolaan kelompok belajar dilakukan secara heterogen dengan pembagian peran yang jelas seperti peserta didik yang bertugas maju, mendampingi teman, atau menyiapkan materi sehingga seluruh anggota kelompok dapat terlibat secara aktif. Indikator guru sebagai motivator dan dinamisator memperoleh 24 referensi dari 6 sumber data. Peserta didik mengungkapkan bahwa keberaniannya untuk menjawab tumbuh secara bertahap setelah guru secara konsisten memberikan respons positif terhadap setiap jawaban yang disampaikan, pada awalnya dirinya termasuk peserta didik yang pemalu. Apresiasi sederhana berupa pujian terhadap peserta didik yang berani berpendapat juga disebutkan sebagai bentuk dorongan yang membuat peserta didik semakin percaya diri untuk terlibat aktif.

Peran guru sebagai evaluator dan inovator memperoleh masing-masing 28 dan 27 referensi. Guru Pendidikan Pancasila menjelaskan bahwa media *“Who Wants to Be a Millionaire”* yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Game Based Learning* di mana penilaian dibedakan antara nilai kelompok berdasarkan capaian kuis dan nilai individu berdasarkan tingkat keaktifan masing-masing peserta didik. Guru menambahkan bahwa proses evaluasi melalui media tersebut memiliki keterbatasan karena tidak seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk tampil secara langsung sehingga evaluasi tambahan tetap diperlukan untuk mengukur kemampuan setiap individu secara lebih objektif. Indikator guru sebagai profesional memperoleh 26 referensi dari 5 sumber data. Guru Pendidikan Pancasila sendiri mengungkapkan bahwa pengembangan profesionalismenya didukung melalui pelatihan pada ruang Guru Tenaga Kependidikan (GTK), diskusi dengan rekan sejawat, hingga belajar dari mahasiswa yang sedang melaksanakan praktik mengajar di sekolah. Guru juga mengaku memanfaatkan media sosial sebagai sumber inspirasi konten pembelajaran yang kemudian diadaptasi dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebelum diterapkan di kelas. Sebagai bentuk pengembangan ke depan guru bahkan menyebutkan rencana untuk memanfaatkan permainan digital populer guna membantu peserta didik memvisualisasikan materi sejarah yang bersifat abstrak agar lebih konkret dan mudah dipahami.

Data yang diperoleh menggambarkan kontribusi guru Pendidikan Pancasila dalam menerapkan media pembelajaran digital berbasis kuis *“Who Wants to Be a Millionaire”* guna mendorong keaktifan siswa selama proses belajar. Temuan lapangan mengindikasikan bahwa peran sebagai pendidik sekaligus pembimbing muncul paling dominan dengan capaian frekuensi referensi sebesar 30 jauh melampaui kategori peran lainnya. Sementara itu fungsi guru sebagai evaluator 28 dan inovator 27 juga tercatat cukup menonjol menunjukkan bahwa guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi turut menilai proses belajar serta menghadirkan terobosan metode pengajaran. Peran sebagai fasilitator dan profesional berada pada tingkat yang relatif setara masing-masing 26 sedangkan peran sebagai pengelola pembelajaran 25 dan motivator/dinamisator 24 melengkapi gambaran keseluruhan meski dengan intensitas sedikit lebih rendah. Dapat ditarik benang merah bahwa berbagai peran tersebut tidak berjalan sendiri melainkan saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang mendukung efektivitas guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Gambar 2 Hasil Analisis Nvivo 15 Tema Partisipasi Belajar

PARTISIPASI BELAJAR



Hasil analisis Nvivo 15 pada gambar 2 memperlihatkan keterlibatan lisan ditunjukkan pada referensi 34 dengan sumber data 10 melalui keberanian peserta didik dalam bertanya, menjawab dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selama sesi kuis berlangsung, terlihat sejumlah peserta didik mengangkat tangan dan saling berebut kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan guru. Keterlibatan sosial tercermin dari kerja sama yaitu berada pada referensi 36 dengan sumber data 8 hal ini menunjukkan interaksi dan sikap saling menghargai pendapat antar peserta didik selama proses pembelajaran. Interaksi dan kerja sama teman justru terasa lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional di mana mereka cenderung saling mendukung sebagai satu tim alih-alih bersaing secara negatif. Meskipun unsur kompetisi antarkelompok turut muncul dalam permainan guru selalu mengarahkan agar persaingan tersebut tetap berlangsung secara sehat dan tidak menghilangkan sikap saling menghargai sesama peserta didik.

Keterlibatan mental dan kognitif berkaitan dengan tingkat perhatian, fokus dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran digital. Dari data koding keterlibatan mental dan kognitif berada pada referensi 29 dengan sumber data 9. Sejumlah peserta didik menyatakan bahwa media tersebut sangat membantu mereka memahami materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan metode belajar konvensional salah satunya karena pertanyaan dalam kuis tersusun bertahap dari tingkat yang mudah hingga lebih menantang. Keterlibatan perilaku tercermin dari kepatuhan peserta didik terhadap arahan guru serta tingkat keaktifan mereka secara perilaku selama penggunaan media pembelajaran berlangsung. Dari data koding referensi keterlibatan perilaku yaitu 27 dengan sumber data 10. Ketika guru meminta peserta didik mengangkat tangan tanpa bersuara pada sesi tertentu, sebagian besar peserta didik mematuhi instruksi tersebut meskipun masih terlihat antusiasme yang tinggi untuk segera menjawab.

Data yang ditampilkan mengungkap tingkat partisipasi belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran digital *“Who Wants to Be a Millionaire”* pada empat aspek keterlibatan yakni lisan, sosial, mental dan perilaku. Keterlibatan sosial tercatat sebagai capaian tertinggi dengan skor 36 diikuti keterlibatan lisan sebesar 34 yang mengindikasikan bahwa peserta didik semakin aktif berinteraksi dan merespons selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan mental berada pada posisi menengah dengan skor 29 menunjukkan adanya peningkatan fokus dan keterlibatan kognitif peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Keterlibatan perilaku memperoleh skor 27 yang meski sedikit lebih rendah dibandingkan indikator

lain tetap mencerminkan adanya perubahan sikap belajar ke arah yang lebih partisipatif. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif tersebut mampu mendorong peningkatan partisipasi belajar peserta didik secara menyeluruh baik dari sisi komunikasi, interaksi sosial, pemahaman materi maupun perubahan perilaku belajar.

Gambar 3 Hasil Analisis Nvivo 15 Tema Faktor Pendukung dan Penghambat



Hasil koding dalam gambar 3 pada aspek faktor pendukung faktor pendukung memperoleh 38 referensi dari 14 sumber data. Dari sisi kelembagaan faktor pendukung utama bersumber dari kebijakan dan fasilitas yang disediakan pihak sekolah untuk menunjang penggunaan media pembelajaran digital. Mulai dari fasilitasi keikutsertaan guru dalam pelatihan dan workshop pemanfaatan teknologi pendidikan, penyediaan infrastruktur digital seperti jaringan internet dan perangkat keras, hingga pembukaan ruang diskusi antar guru melalui komunitas belajar internal sekolah. Peneliti juga mengamati adanya forum diskusi singkat antar guru di ruang guru yang membahas persiapan perangkat pembelajaran, sejalan dengan keterangan mengenai forum penyusunan perangkat pembelajaran pada awal semester. Kondisi ini memperlihatkan bahwa dukungan kelembagaan yang disampaikan informan bukan sekadar pernyataan normatif, melainkan benar-benar terwujud dalam praktik di lingkungan sekolah.

Hasil koding pada aspek faktor penghambat yang memperoleh 35 referensi dari 12 sumber data. Akses internet kerap menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, dirinya terpaksa menggunakan jaringan internet pribadi sebagai bentuk antisipasi agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan. Serta kendala teknis seperti perangkat yang melambat karena memori penuh, proyektor yang membutuhkan waktu lama untuk menyala, hingga kualitas suara speaker yang kurang jelas terutama bagi peserta didik yang duduk di bagian belakang kelas. Kesenjangan kompetensi digital antar guru juga disebutkan sebagai salah satu hambatan di mana guru yang lebih senior dinilai memerlukan waktu dan pendampingan lebih intensif untuk dapat beradaptasi dengan media pembelajaran digital. Keterbatasan anggaran operasional sekolah turut menjadi kendala tambahan dalam upaya pembaruan dan pemeliharaan perangkat digital yang dibutuhkan secara berkala.

Data yang tersaji memperlihatkan faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran digital *"Who Wants to Be a Millionaire"*. Faktor pendukung mendapatkan referensi sebesar 38, sedikit lebih tinggi dibandingkan faktor penghambat sebesar 35 referensi. Data ini menandakan bahwa baik faktor pendukung maupun faktor penghambat, keduanya sama-sama

memengaruhi jalannya implementasi media pembelajaran digital tersebut. Faktor pendukung melibatkan dukungan pihak sekolah untuk keberlangsungan fasilitas dan kompetensi digital guru Pancasila. Faktor penghambat juga berkaitan dengan kurang optimalnya fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah, serta kesenjangan kompetensi antar guru menjadi tantangan tersendiri dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital.

Pembahasan

Peran Guru Pendidikan Pancasila dalam Implementasi Media “*Who Wants To Be A Millionaire*”

Penerapan kontrak belajar dan pendekatan personal yang dilakukan guru dapat dipandang sebagai bentuk konkret dari upaya menumbuhkan nilai moral secara kontekstual, sebagaimana ditekankan oleh Lestari dan Kurnia (2022) bahwa pembentukan sikap, bukan sekadar pengetahuan, menjadi sasaran utama pembelajaran ini. Dengan demikian, praktik pembimbingan yang diamati di lapangan memperlihatkan bahwa nilai-nilai kebangsaan tidak cukup disampaikan secara verbal, tetapi perlu diwujudkan melalui kedekatan emosional dan keteladanan guru dalam interaksi sehari-hari di kelas. Pembagian kelompok belajar secara heterogen yang diterapkan guru juga dapat dimaknai sebagai strategi pengelolaan kelas yang mendukung terbentuknya ruang interaksi sosial, sebagaimana nilai persatuan dan kerakyatan yang menjadi salah satu inti ajaran Pancasila menurut Risdiyany dan Dewi (2021). Temuan ini menegaskan bahwa peran fasilitator guru bukan sekadar menyediakan sarana teknis, melainkan turut menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan nilai kebersamaan dapat dialami secara langsung oleh peserta didik.

Respons positif yang konsisten diberikan guru terhadap setiap jawaban peserta didik turut menggambarkan praktik pembelajaran yang inklusif, sebagaimana ditekankan Mujahidin, Yani, dan Harmanto (2025) bahwa pembelajaran kewarganegaraan idealnya mendorong keterlibatan reflektif peserta didik, bukan menempatkan mereka sebagai penerima pasif. Dengan demikian, peran motivator yang ditunjukkan guru dapat dimaknai sebagai upaya membangun iklim kelas yang demokratis, di mana keberanian berpendapat dihargai sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Modifikasi media pembelajaran berbasis model Team Games Tournament dan Game Based Learning yang dilakukan guru mencerminkan upaya menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini. Praktik ini sejalan dengan pandangan Mujahidin, Yani, dan Harmanto (2025) yang menyoroti pentingnya pendekatan partisipatif dan kontekstual dalam pembelajaran kewarganegaraan, khususnya untuk menjawab kebutuhan peserta didik yang sebelumnya kurang responsif terhadap metode klasikal. Keterbatasan kesempatan tampil yang dialami sebagian peserta didik selama sesi permainan menunjukkan bahwa inovasi media saja belum cukup untuk menjamin pemerataan partisipasi, sehingga diperlukan mekanisme evaluasi tambahan agar internalisasi nilai Pancasila dapat terukur secara lebih menyeluruh pada setiap individu, bukan hanya pada peserta didik yang aktif tampil di depan kelas.

Inisiatif guru dalam mengembangkan kompetensi secara mandiri, baik melalui pelatihan GTK diskusi dengan rekan sejawat, maupun adaptasi konten dari media sosial menunjukkan bahwa profesionalisme guru Pendidikan Pancasila tidak terbatas pada pemenuhan kewajiban formal semata. Hal ini memperkuat pandangan Zulfikar dan Dewi (2021) bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif menuntut kesiapan guru dalam merespons dinamika sosial yang terus berubah, termasuk perkembangan teknologi pembelajaran. Rencana guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran ke depan juga mengindikasikan adanya kesadaran reflektif terhadap keterbatasan praktik yang sudah berjalan, sebagaimana semangat pembelajaran inklusif dan

berbasis komunitas yang ditekankan Mujahidin, Yani, dan Harmanto (2025) yaitu pembelajaran yang terus disesuaikan dengan kebutuhan nyata peserta didik di lapangan.

Partisipasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran dengan Media “*Who Wants to Be a Millionaire*”

Tingginya frekuensi referensi pada indikator keterlibatan lisan mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis kuis mampu mendorong peserta didik untuk berani mengekspresikan pemikiran mereka secara verbal selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui konsep autonomy dalam Self-Determination Theory yang dikembangkan Deci dan Ryan sebagaimana dikutip Nardo et.al (2024) di mana peserta didik akan lebih terdorong untuk aktif berbicara ketika mereka merasa memiliki kebebasan untuk menyampaikan jawaban tanpa rasa takut dihakimi. Respons positif yang secara konsisten diberikan guru terhadap setiap jawaban peserta didik terbukti berperan dalam membangun keberanian lisan secara bertahap, bahkan pada peserta didik yang sebelumnya sangat pemalu. Temuan ini juga sejalan dengan pandangan Pratama dan Prayogi (2024) bahwa keaktifan dalam menjawab dan merespons pertanyaan merupakan salah satu bentuk nyata partisipasi belajar yang mencerminkan keterlibatan aktif peserta didik, bukan sekadar kehadiran fisik di dalam kelas.

Keterlibatan sosial yang mencatatkan frekuensi referensi tertinggi di antara keempat indikator partisipasi belajar menunjukkan bahwa interaksi antarkelompok menjadi dimensi yang paling menonjol dalam penggunaan media pembelajaran ini. Temuan ini memperkuat gagasan konstruktivisme sosial Vygotsky bahwa pengetahuan tidak dibangun secara individual, melainkan melalui proses komunikasi, kerja sama dan pertukaran pengalaman bersama orang lain dalam lingkungan belajar. Dinamika kelompok yang terbentuk selama permainan, di mana peserta didik yang memahami materi secara sukarela membantu teman yang masih kebingungan mencerminkan prinsip scaffolding yang menjadi inti pemikiran Vygotsky tentang peran orang lain dalam membantu individu mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Temuan ini juga berkaitan erat dengan konsep relatedness dalam Self-Determination Theory di mana rasa diterima dan dihargai dalam kelompok terbukti menciptakan iklim belajar yang nyaman sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berkontribusi. Menariknya, unsur kompetisi antarkelompok yang muncul dalam permainan justru tidak menghilangkan semangat kebersamaan melainkan mendorong kerja sama yang lebih erat di dalam tim sehingga membedakan media ini secara signifikan dari metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan kurang memberi ruang bagi interaksi sosial yang bermakna.

Temuan pada indikator keterlibatan kognitif memperlihatkan bahwa format pertanyaan yang tersusun secara bertahap dari tingkat mudah hingga menantang berhasil mendorong peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan tidak sekadar menebak jawaban. Kondisi ini mencerminkan prinsip pembelajaran bermakna yang dikemukakan Bruner, bahwa keterlibatan langsung peserta didik dalam eksplorasi dan penemuan informasi akan menghasilkan pemahaman yang jauh lebih kuat dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan secara pasif. Perilaku peserta didik yang terlihat mencatat poin penting dari pertanyaan sebelumnya sebagai bekal untuk menjawab soal berikutnya juga mengindikasikan adanya proses berpikir strategis yang merupakan wujud dari keterlibatan kognitif tingkat tinggi sebagaimana dimaksud oleh Fredricks et.al (2022) dalam dimensi cognitive engagement. Pembagian kelompok heterogen yang diterapkan guru turut memperkuat keterlibatan kognitif ini, karena peserta didik tidak hanya mengandalkan pemahaman pribadi tetapi juga memperkaya perspektif mereka melalui diskusi dengan teman yang memiliki kemampuan berbeda.

Peningkatan keterlibatan kognitif yang ditemukan dalam penelitian ini tidak semata-mata dihasilkan oleh daya tarik format permainan tetapi juga oleh strategi pengelolaan pembelajaran yang dirancang guru untuk memaksimalkan potensi berpikir setiap peserta didik.

Perubahan perilaku belajar peserta didik yang signifikan, dari yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih partisipatif dan bersemangat merupakan salah satu temuan paling mencolok dalam penelitian ini. Perubahan ini selaras dengan dimensi behavioral engagement yang dikemukakan Fredricks et.al (2022) di mana keterlibatan perilaku meliputi keaktifan fisik yang terlihat selama pembelajaran seperti mengangkat tangan, mengikuti aturan permainan dan merespons setiap soal dengan penuh perhatian. Suasana kompetitif yang tercipta secara alami dalam permainan terbukti mampu memunculkan dorongan intrinsik pada peserta didik untuk tidak mau tertinggal, yang dalam perspektif Self Determination Theory berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan competence yaitu keinginan peserta didik untuk merasa mampu dan berhasil dalam setiap aktivitas pembelajaran. Antusiasme tinggi yang muncul tetap berhasil dikelola guru melalui mekanisme permainan yang terstruktur sehingga kedisiplinan kelas tidak terganggu dan pembelajaran tetap berlangsung secara kondusif.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media “Who Wants to Be a Millionaire”

Dukungan kelembagaan yang ditemukan dalam penelitian ini berupa kebijakan kepala sekolah, fasilitasi pelatihan, penyediaan infrastruktur dan forum kolaborasi antar guru pada dasarnya menjadi prasyarat agar unsur-unsur media pembelajaran digital yakni perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi dan elemen interaktif dapat disajikan secara optimal di dalam kelas sebagaimana dikemukakan Andika (2024) dan Firdaus dkk. (2025) Tanpa kesiapan perangkat keras dan jaringan yang difasilitasi sekolah, penyajian media “Who Wants to Be a Millionaire” yang menggabungkan unsur visual dan audio tidak akan dapat berjalan sebagaimana mestinya sehingga dukungan kelembagaan dalam temuan ini sejatinya merupakan kondisi ini mungkin (enabling condition) bagi terselenggaranya pembelajaran berbasis permainan itu sendiri.

Forum kolaborasi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran pada setiap awal semester turut menjadi faktor pendukung yang memastikan pertanyaan kuis disusun secara bertingkat dari tingkat mudah hingga sulit sesuai mekanisme media “Who Wants to Be a Millionaire” dan relevan dengan pandangan Nugroho (2023) bahwa media ini efektif sebagai alat evaluasi interaktif apabila pertanyaan disusun dengan baik. Kendala stabilitas jaringan internet ketika digunakan oleh banyak kelas secara bersamaan, serta proyektor yang lambat menyala dan kualitas suara speaker yang kurang jelas menunjukkan bahwa prasyarat penyajian media pembelajaran digital sebagaimana dijelaskan Andika (2024) belum sepenuhnya dapat dipenuhi secara merata oleh infrastruktur sekolah. Keberhasilan Game-Based Learning sebagaimana dikemukakan Plass dkk. (2021) tidak hanya bergantung pada rancangan permainan itu sendiri melainkan juga pada kelayakan perangkat penunjang sehingga guru harus menempuh langkah antisipatif seperti menggunakan jaringan pribadi agar momentum keterlibatan peserta didik tetap terjaga.

Kesenjangan kompetensi digital antar guru khususnya pada guru senior yang memerlukan pendampingan lebih intensif menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam tata cara permainan mulai dari menyiapkan media dan materi hingga menjelaskan aturan belum dapat dijalankan secara merata, padahal sebagaimana ditegaskan Nugroho (2023) efektivitas media ini sebagai alat evaluasi interaktif sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola jalannya permainan. Apabila dikaji melalui Self-Determination Theory hambatan pada peserta didik berupa rasa gugup, ketegesaan memilih jawaban dan kesulitan mengikuti pergantian soal yang cepat juga

dapat dipahami sebagai bentuk belum terpenuhinya kebutuhan akan rasa kompetensi (competence) secara merata sehingga tantangan permainan yang semestinya menumbuhkan motivasi sebagaimana dijelaskan Plass dkk. (2021) justru berpotensi menimbulkan tekanan psikologis apabila tidak diimbangi kecepatan penyajian soal yang sesuai keberagaman kemampuan peserta didik.

Kesimpulan

Media digital “*Who Wants to Be a Millionaire*” menjadi pilihan yang bisa digunakan untuk membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi menyenangkan agar peserta didik terdorong untuk berpartisipasi tanpa menghilangkan esensi penting materi pembelajaran. Guru berperan sebagai pendidik, pembimbing, pengelola, fasilitator, motivator, dinamisator, evaluator, inovator, dan profesional. Seluruh peran itu menunjukkan kedudukan guru sangat krusial dalam implementasi media digital tersebut ke dalam pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mengimplementasikan media tersebut berdampak positif pada meningkatnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, baik dari keterlibatan lisan, sosial, mental, dan perilaku.

Pihak sekolah menjadi aktor utama yang mendukung jalannya implementasi media pembelajaran “*Who Wants to Be a Millionaire*.” Mulai dari penyediaan fasilitas yang menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta memfasilitasi guru untuk berkolaborasi dan meningkatkan kompetensi digitalnya. Kendati demikian, fasilitas yang masih didapati kurang optimal dalam menjalankan fungsinya, dan kompetensi guru yang satu dan yang lainnya berbeda sehingga menjadikan adanya kesenjangan. Disarankan pihak sekolah dapat memperkuat infrastruktur yang menunjang pelaksanaan pembelajaran dengan media digital, serta guru diharapkan bisa meningkatkan kompetensi digitalnya dan berkolaborasi dengan rekan sejawat agar dapat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alfatikh, E. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kuis Interaktif Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Geografi*.
- Andika, R. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1).
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–24.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2022). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 92(2)
- Firdaus, A. T. B., Rizal, M. A., & Rahman, T. (2025). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*.
- Firdaus, M., Rahman, A., & Putri, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterlibatan belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2).
- Juangsih, W. (2022). Penggunaan Media Game Who Wants To Be Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar The Transportation (PTK Bahasa Inggris di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja). *Administrasi Pendidikan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pascasarjana*.
- Lestari, D., & Kurnia, H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Civic Education*, 5(2).
- Maslianor, M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Who Wants to Be A Millionaire pada Materi Koloid Siswa Kelas XI MAN 3.
- Mujahidin, M., Yani, A., & Harmanto. (2025). Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis partisipatif dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1).

- Nardo, R., Saputra, E., & Hidayat, F. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1).
- Nugraha, S. (2022). Penerapan Metode Debat Dalam Mata Pelajaran PPKn Untuk Mengembangkan Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Nugroho, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game “Who Wants to Be a Millionaire”. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(2).
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2021). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 56(1).
- Pratama, R. A., & Prayogi, G. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik di SMP Negeri 11 Bandar Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*.
- Risdiany, H., & Dewi, D. A. (2021). Penguatan karakter bangsa sebagai implementasi nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2021). A comprehensive analysis of preservice teachers’ TPACK: A systematic review. *Computers & Education*, 162, 104080.
- Wijaya, A.A., & Pramukantoro, J.A. (2013). Strategi Pembelajaran “Who Wants to be smart” untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika kelas X di SMK Negeri 1 Blitar.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2021). The role of gamified learning in student engagement. *Education and Information Technologies*
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.