

# Optimalisasi Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan melalui Pembuatan Modul Digital Interaktif dan Penerapan *Case Method*

Lisa Andrian Syah Rizal<sup>1</sup>, Lia Hartika<sup>2</sup>, Yessi Kurnia Arjani Manik<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Politeknik Negeri Medan, Medan

Penulis Korespondensi:

Lisa Andrian Syah Rizal

[lisaandriansyahrizal@polmed.ac.id](mailto:lisaandriansyahrizal@polmed.ac.id)

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada dosen sering kali kurang mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang memadukan teknologi dengan pendekatan yang mendorong kemampuan berpikir kritis. Artikel ini membahas optimalisasi pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan melalui pembuatan modul digital interaktif dan penerapan metode pembelajaran berbasis kasus (*case method*). Kombinasi kedua strategi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, kemampuan analisis, serta keterampilan pemecahan masalah mahasiswa dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara.

**Kata Kunci:** Pancasila dan Kewarganegaraan, Modul digital interaktif, *case method*, pembelajaran inovatif, literasi digital

## Pendahuluan

Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, serta kesadaran mahasiswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Namun, pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan sering dianggap kurang menarik karena dominasi metode ceramah dan hafalan konsep. Akibatnya, mahasiswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kesulitan menghubungkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Transformasi digital di bidang pendidikan membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan modul digital interaktif yang memuat teks, gambar, video, animasi, kuis, dan tautan sumber belajar. Selain itu, penerapan *case method* memungkinkan mahasiswa menganalisis berbagai permasalahan kewarganegaraan secara kritis dan kontekstual.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di perguruan tinggi. Transformasi tersebut menuntut dosen untuk tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga mengembangkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mendorong pembelajaran aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa modul digital dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran, hasil belajar, dan literasi digital mahasiswa apabila dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata kuliah wajib dalam kurikulum pendidikan tinggi yang memiliki fungsi strategis dalam membentuk karakter, moral, sikap kebangsaan, serta kompetensi kewarganegaraan mahasiswa. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep dasar Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia, konstitusi, dan kehidupan berbangsa, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual sehingga mahasiswa mampu menghubungkan teori dengan berbagai persoalan aktual yang berkembang di masyarakat.

Namun demikian, pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan di perguruan tinggi masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran sering kali didominasi metode ceramah yang berpusat pada dosen (*teacher-centered learning*), sehingga mahasiswa cenderung pasif dan hanya berorientasi pada penguasaan materi secara konseptual. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, argumentasi ilmiah, dan partisipasi aktif mahasiswa belum berkembang secara optimal. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital menyebabkan mahasiswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Sejalan dengan implementasi kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) dan pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE), perguruan tinggi didorong untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Salah satu strategi yang direkomendasikan adalah penerapan *Case Method*, yaitu pembelajaran yang menggunakan kasus nyata sebagai media untuk melatih kemampuan analisis, pengambilan keputusan, komunikasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah. Melalui *Case Method*, mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui analisis terhadap berbagai persoalan yang terjadi dalam kehidupan nyata.

Di sisi lain, penggunaan modul digital interaktif menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung implementasi *Case Method*. Modul digital dapat mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti materi berbentuk teks, gambar, video, infografis, kuis interaktif, *hyperlink*, serta lembar kerja berbasis studi kasus. Dengan karakteristik tersebut, mahasiswa memperoleh kesempatan belajar secara mandiri sebelum mengikuti diskusi di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, kolaboratif, dan bermakna. Penelitian-penelitian pengembangan modul berbasis *Case Method* juga menunjukkan bahwa media digital yang interaktif memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Optimalisasi pembelajaran melalui integrasi modul digital interaktif dan *Case Method* juga relevan dengan penguatan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), serta literasi digital. Kompetensi tersebut menjadi bekal penting bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat yang semakin kompleks. Selain itu, pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu mendukung penguatan karakter, nasionalisme, integritas, serta tanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran aktif. Oleh karena

itu, penelitian ini mengkaji optimalisasi pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan melalui pembuatan modul digital interaktif dan penerapan *Case Method* sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, literasi digital, dan kemampuan analisis mahasiswa terhadap berbagai persoalan kewarganegaraan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan modul digital interaktif pada mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan; (2) mengimplementasikan *Case Method* dalam proses pembelajaran; (3) menganalisis pengaruh penerapan modul digital interaktif dan *Case Method* terhadap keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital mahasiswa; serta (4) memberikan rekomendasi model pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi MBKM dan OBE di perguruan tinggi.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) untuk mengembangkan modul digital interaktif berbasis *Case Method* pada mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan. Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran sekaligus memungkinkan evaluasi efektivitas produk yang dihasilkan.

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi proses perkuliahan, wawancara dengan dosen pengampu, penyebaran angket kepada mahasiswa, serta analisis Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan capaian pembelajaran mata kuliah. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif.

Tahap *Design* meliputi penyusunan struktur modul digital interaktif, perancangan materi pembelajaran, penyusunan studi kasus yang relevan dengan isu-isu Pancasila dan kewarganegaraan, penyusunan aktivitas pembelajaran berbasis *Case Method*, serta pengembangan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, soal pretest dan posttest, lembar observasi, serta angket respons mahasiswa.

Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan modul digital interaktif menggunakan perangkat lunak pembelajaran digital yang mendukung integrasi teks, gambar, video, infografis, kuis interaktif, dan tautan sumber belajar. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga diperoleh modul yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *Implementation* dilaksanakan pada mahasiswa yang menempuh mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan. Pembelajaran menggunakan modul digital interaktif dipadukan dengan penerapan *Case Method*, di mana mahasiswa menganalisis berbagai kasus aktual yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia, kewarganegaraan, dan kehidupan berbangsa. Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis penyebab, merumuskan alternatif solusi, mempresentasikan hasil diskusi, dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan melalui masukan dari validator dan hasil uji coba terbatas, serta secara sumatif melalui pengukuran efektivitas penggunaan modul digital interaktif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan di Politeknik Negeri Medan. Teknik pengambilan sampel

menggunakan *purposive sampling*, dengan jumlah sampel disesuaikan dengan karakteristik kelas yang menjadi lokasi penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai validitas modul berdasarkan penilaian ahli serta respons mahasiswa terhadap penggunaan modul digital interaktif. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, hasil diskusi, dan dokumen pembelajaran.

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif meliputi statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, persentase, dan standar deviasi, dilanjutkan dengan uji normalitas, uji reliabilitas instrumen, serta uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Besarnya peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain dengan kategori tinggi ( $\geq 0,70$ ), sedang ( $0,30-0,69$ ), dan rendah ( $< 0,30$ ). Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari observasi, saran validator, dan tanggapan mahasiswa dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu: (1) modul digital interaktif memperoleh tingkat validitas minimal 80% dengan kategori sangat valid; (2) respons mahasiswa terhadap modul berada pada kategori baik atau sangat baik; (3) terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ( $p < 0,05$ ); dan (4) nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan modul digital interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penerapan *Case Method*.

## Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan melalui pembuatan modul digital interaktif dan penerapan *Case Method*. Implementasi dilakukan pada mahasiswa di Politeknik Negeri Medan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, penilaian hasil belajar, dokumentasi, serta refleksi mahasiswa terhadap proses pembelajaran.

### Pengembangan Modul Digital Interaktif

Tahap awal penelitian adalah penyusunan modul digital interaktif yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan. Modul dirancang agar dapat diakses melalui laptop maupun telepon pintar sehingga memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa dalam belajar secara mandiri.

Modul digital memuat berbagai komponen pembelajaran yang terintegrasi, antara lain:

- capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran;
- materi berbentuk teks, infografis, dan video pembelajaran;
- tautan menuju sumber belajar tambahan melalui QR Code;
- latihan dan kuis interaktif;
- studi kasus pada setiap pokok bahasan;
- lembar kerja mahasiswa;
- evaluasi pembelajaran.

Keberadaan modul digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional. Mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas.

### **Implementasi Case Method**

Setelah mahasiswa mempelajari materi pada modul digital, dosen menerapkan pembelajaran berbasis *Case Method*. Pada setiap pertemuan mahasiswa diberikan kasus aktual yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, kehidupan demokrasi, hak asasi manusia, keberagaman, maupun kewarganegaraan digital.

Tahapan pembelajaran meliputi:

1. Penyajian kasus oleh dosen.
2. Identifikasi masalah oleh mahasiswa.
3. Diskusi kelompok untuk menganalisis penyebab dan dampak permasalahan.
4. Penyusunan alternatif solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan peraturan perundang-undangan.
5. Presentasi hasil diskusi.
6. Refleksi dan umpan balik.

Kasus yang digunakan berasal dari berbagai isu aktual sehingga mahasiswa terdorong untuk menghubungkan konsep teoritis dengan kondisi nyata di masyarakat.

### **Peningkatan Keaktifan Mahasiswa**

Observasi selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan partisipasi mahasiswa. Sebelum implementasi inovasi pembelajaran, mahasiswa cenderung pasif dan hanya menerima materi dari dosen. Setelah menggunakan modul digital interaktif dan *Case Method*, mahasiswa lebih aktif bertanya, mengemukakan pendapat, serta memberikan argumentasi berdasarkan data dan referensi yang diperoleh.

Selain itu, diskusi kelompok berlangsung lebih hidup karena setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan hasil analisis terhadap kasus yang diberikan.

### **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis**

Penerapan *Case Method* memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya mampu menjelaskan konsep-konsep Pancasila dan kewarganegaraan, tetapi juga mampu:

- mengidentifikasi akar permasalahan;
- menganalisis berbagai sudut pandang;
- mengevaluasi informasi dari berbagai sumber;
- menyusun solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila;
- mempertanggungjawabkan argumen secara logis.

Kemampuan tersebut terlihat pada hasil presentasi maupun laporan analisis kasus yang menunjukkan peningkatan kualitas argumentasi dibandingkan sebelum penerapan model pembelajaran.

### **Peningkatan Literasi Digital**

Penggunaan modul digital interaktif mendorong mahasiswa lebih terbiasa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa mampu mengakses berbagai sumber informasi, menggunakan media digital secara bertanggung jawab, serta mengevaluasi validitas informasi yang diperoleh dari internet.

Literasi digital yang berkembang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi, khususnya informasi yang berkaitan dengan isu kebangsaan dan kewarganegaraan.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi modul digital interaktif dengan *Case Method* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Modul digital berfungsi sebagai media belajar yang memungkinkan mahasiswa mempelajari materi secara mandiri sebelum mengikuti diskusi di kelas. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*).

Penerapan *Case Method* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghubungkan konsep-konsep Pancasila dengan persoalan nyata yang terjadi di masyarakat. Melalui analisis kasus, mahasiswa tidak hanya menguasai aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena mahasiswa dihadapkan pada situasi yang membutuhkan analisis berdasarkan nilai-nilai Pancasila, konstitusi, dan etika kewarganegaraan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan modul digital interaktif meningkatkan literasi digital mahasiswa. Mahasiswa terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, melakukan pencarian informasi yang relevan, serta mengevaluasi keakuratan informasi sebelum digunakan sebagai dasar argumentasi. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan masyarakat digital yang ditandai dengan melimpahnya informasi dan meningkatnya penyebaran hoaks.

Selain meningkatkan kompetensi akademik, implementasi inovasi pembelajaran ini mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Keempat kompetensi tersebut menjadi bekal penting bagi mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja maupun kehidupan bermasyarakat.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan implementasi Outcome-Based Education (OBE) dan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, berbasis pemecahan masalah, dan berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan. Dengan demikian, penggunaan modul digital interaktif yang dipadukan dengan *Case Method* dapat menjadi salah satu model pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan di perguruan tinggi.

## Referensi

- Ariyanto, A., & Wibowo, U. B. (2022). Penerapan *Case Method* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(2), 125–136.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257.
- Hidayat, T., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pengembangan modul digital sebagai media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan tinggi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 451–462.
- Intan Witari, Rahmiati, Linda Rosalina, & Muhammad Giatman. (2024). E-Module Media Based on Flip Book Maker in the Basic Hair Trimming Course. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(3), 554–561. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i3.83252>
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi civic education pada era globalisasi. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 105–114.

- Santoso, H. (2025). Kesenjangan Literasi Digital Siswa dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran. *Iftitiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 44–49. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v3i2.484>
- Suyanto, T., & Sapriya. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter bangsa di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(1), 12–23.