

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS II SDIT INSAN MULIA SEMARANG**

Eka Wulandari¹, Hafidz Faturrohman², Susilo Tri Widodo³,
Nur Indah Wahyuni⁴, Fitria Ningsih⁵

¹²³⁴Universitas Negeri Semarang, ⁵SDIT Insan Mulia Semarang

¹ekaawulandari@students.unnes.ac.id, ²hafidzf2910@students.unnes.ac.id,

³susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id, ⁴indahnurindah@mail.unnes.ac.id,

⁵fitrianingsih730@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Semarang

ABSTRACT

This research was motivated by the desire and enthusiasm for learning of students who were still in the low category in Pancasila Education subjects. The aim of this research is to increase students' learning motivation using interactive media in Pancasila Education subjects. The research method used is a quantitative descriptive method with data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, documentation and field notes. This research was carried out at SDIT Insan Mulia Semarang with the research subjects being class II students with a total of 28 class II students and teachers. Based on the research results, it is known that the use of interactive learning media has an effect on increasing students' learning motivation in class II Pancasila Education learning activities at SDIT Insan Mulia Semarang. This can be proven from the results of the data analysis table on the level of learning motivation of students who got an average result score of 84.3% in the high category.

Keywords: Interactive Media, Learning Motivation, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan dan antusias belajar peserta didik yang masih dalam kategori rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Insan Mulia Semarang dengan subjek penelitian peserta didik kelas II dengan jumlah 28 peserta didik dan guru kelas II. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil tabel analisis data tingkat motivasi belajar peserta didik yang mendapatkan nilai hasil rata-rata 84,3% dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi bagian dari pondasi penting bagi kemajuan sebuah negara. Pendidikan penting untuk diberikan kepada generasi bangsa agar memperoleh kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat menjadi bekal pembangunan bangsa dengan terciptanya generasi unggul dan kemajuan sumber daya manusia di suatu negara. Menurut Maunah (2009:1), pendidikan bertujuan sebagai wadah perubahan dari tingkah laku individu untuk menjadi lebih baik di kehidupan pribadi maupun di kehidupan masyarakat dan alam sekitar. Pendidikan memiliki berbagai cabang disiplin ilmu, salah satunya yaitu Pendidikan Pancasila.

Pendidikan pancasila menjadi salah satu mata pelajaran wajib di jenjang sekolah dasar. Rahayu (2019:1) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengajarkan individu menjadi warga negara yang baik dengan menjunjung nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara. Sehingga dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat memberikan kemampuan pengembangan sikap, nilai, dan moral bagi peserta didik.

Pendidikan pancasila bertujuan untuk menghasilkan generasi bangsa yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pendidikan Pancasila, diharapkan seluruh masyarakat Indonesia dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap tanah air negara Indonesia.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Pancasila tersebut, dapat dipahami bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dijadikan sebagai dasar acuan untuk membangun karakter bangsa agar dapat mempersiapkan diri untuk menyelesaikan permasalahan negara. Praktik kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada masa kini masih banyak ditemukan kendala dan hambatan dalam pelaksanaannya. Menurut penelitian yang dilakukan Ananda (2017: 22-23) bahwa terdapat kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membentuk kepribadian dan moral peserta didik yang belum telaksana secara optimal, hal tersebut disebabkan beberapa faktor permasalahan, seperti kreatifitas guru dalam mengelola proses pembelajaran masih dalam kategori rendah, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi

kurang efektif dan motivasi belajar peserta didik menjadi menurun, karena peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran, selain itu faktor lain seperti penggunaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang belum digunakan secara maksimal, serta kreatifitas guru dalam menstimulus partisipasi peserta didik masih kurang. Sejalan dengan penelitian tersebut, menurut Japar (2019:3), pembelajaran Pendidikan Pancasila masih memiliki kendala dalam praktik pembelajaran, seperti kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbantuan teknologi, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui kegiatan awal penelitian, seperti melakukan observasi kegiatan pembelajaran langsung dikelas, dan wawancara terhadap guru kelas II SDIT Insan Mulia Semarang, ditemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II. Dari hasil observasi langsung dikelas dan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa guru masih kesulitan dalam mengondisikan

peserta didik untuk belajar. Hal tersebut karena, motivasi belajar peserta didik masih dalam kategori rendah yang dapat diketahui dengan antusias peserta didik yang kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran monoton yang hanya mendengarkan guru ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran, peserta didik mudah merasa bosan pada kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Dari permasalahan tersebut, alternatif solusi pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar lebih aktif. Menurut Hamalik (2011: 171), kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila dalam konsep pelaksanaannya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar melakukan aktifitasnya sendiri. Aktivitas belajar peserta didik disesuaikan dengan konsep pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peran guru dalam merencanakan kegiatan

pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu bagian yang dapat menunjang ketercapaian dari tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat di kelas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang partisipasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis karakter yang tepat, diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. Media interaktif yang akan digunakan sebagai solusi permasalahan yang ada adalah dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti video animasi pembelajaran yang menarik dan media permainan “ular naga” agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk memahami materi yang diajarkan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:13), metode penelitian deskriptif bertujuan untuk mengetahui nilai variabel tanpa menghubungkan variabel lainnya. Rukajat (2018: 1) menyatakan bahwa metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena realistik, nyata, dan aktual, dengan membuat deskripsi gambaran secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Menurut Wiwik (2022: 70), penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu yang dipelajari berdasarkan hal nyata dengan menarik kesimpulan dari fenomena yang diamati menggunakan statistika angka.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Insan Mulia Semarang dengan subjek penelitian peserta didik kelas II dengan jumlah 28 peserta didik dan guru kelas II. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Tes digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik,

lembar instrumen observasi dan catatan lapangan digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menganalisis hasil kegiatan penelitian berupa foto dan video.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keberhasilan dari kegiatan proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Salah satu aspek yang dapat mendorong keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Peserta didik memiliki gaya pembelajaran dan motif belajar yang berbeda-beda. Pada usia peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih dalam tahapan operasional konkrit, sangat menyukai kegiatan pembelajaran aktif dan tidak monoton. Beberapa peserta didik ada yang sangat termotivasi untuk belajar, ada juga peserta didik yang kurang atau tidak termotivasi dalam kegiatan belajar sehingga menyebabkan keaktifan peserta didik menjadi berkurang. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keinginan atau motivasi belajar seseorang. Sutikno (2013: 15) menyatakan bahwa faktor

yang mempengaruhi keinginan belajar peserta didik terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dapat berupa faktor psikologis dan jasmani. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan peserta didik, baik dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Faktor kemauan diri dan lingkungan sekitar sangat mempengaruhi motivasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

Tahap penelitian ini diawali dengan kegiatan pra penelitian, yaitu melalui kegiatan wawancara dan observasi pengamatan secara langsung. Kegiatan wawancara dilakukan bersama guru kelas II untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan permasalahan peserta didik ketika belajar. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah mengidentifikasi permasalahan di dalam kelas berdasarkan data wawancara guru kelas dan observasi pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti kemudian merancang pembuatan modul pembelajaran

dengan tujuan untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan kegiatan tersebut, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik masih dalam kategori rendah yang dapat dilihat dari hasil 80% peserta didik yang belum antusias serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan analisis data di awal, peneliti berdiskusi dengan guru untuk memberikan solusi pemecahan masalah yang akan dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Konsep pemberian solusi dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular naga dan media berbasis teknologi video pembelajaran.

Tahap pelaksanaan kegiatan pemberian solusi dengan mengimplementasikan modul yang sudah dibuat oleh peneliti. Pembelajaran didesain semenarik mungkin agar peserta didik tidak merasa bosan pada pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan kegiatan praktik mengajar dengan target menarik minat keinginan belajar peserta didik melalui penayangan video animasi pembelajaran, *ice breaking*, dan permainan “ular naga”.

Konsep pembelajaran ditujukan agar peserta didik menjadi aktif dan tidak hanya duduk diam saja. Peserta didik dapat melakukan kombinasi kegiatan belajar dengan menyimak video animasi pembelajaran dan dilanjutkan dengan belajar konsep permainan “ular naga” agar dapat lebih menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar melalui gaya belajar kinestetik atau bergerak. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif permainan Ular Naga dan video pembelajaran.

Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Permainan Ular Naga



Gambar 2. Menjawab pertanyaan tugas Permainan Ular Naga



Gambar 3. Penggunaan Media Interaktif Video Pembelajaran



Alat yang digunakan oleh peneliti dalam melihat pengaruh penggunaan media interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik adalah dengan membuat instrumen observasi pengamatan dan catatan di lapangan secara langsung yang diisi oleh peneliti. Indikator yang digunakan dalam instrumen observasi langsung dan catatan di lapangan adalah (1) adanya keinginan peserta didik untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas permainan ular naga, (2) adanya dorongan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, (3) adanya penghargaan peserta didik terhadap penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar, (4) adanya kegiatan menarik yang dirasakan oleh peserta didik, (5) peserta didik antusias terhadap penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah

diberikan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Perhitungan yang digunakan dalam kegiatan analisis dapat dibaca pada Tabel 1.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentasi

F= jumlah tanggapan dari responden

N= jumlah responden

Kriteria penilaian tingkatan motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran dapat dianalisis hasilnya menggunakan tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Penilaian Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Kriteria	Interval
1.	Sangat Tinggi	85% - 100%
2.	Tinggi	69% - 84%
3.	Rendah	53% - 68%
4.	Sangat Rendah	36% - 52%

Berdasarkan analisis data hasil laporan instrumen observasi kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik pada Kegiatan Pembelajaran

No	Indikator	Hasil	Kategori
1.	Adanya keinginan peserta didik untuk berhasil	89,3 %	Sangat Tinggi

	dalam menyelesaikan tugas permainan ular naga.			
2.	Adanya dorongan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.	82,1 %	Tinggi	
3.	Adanya penghargaan peserta didik terhadap penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar.	78,6 %	Tinggi	
4.	Adanya kegiatan menarik yang dirasakan oleh peserta didik.	82,1 %	Tinggi	
5.	Peserta didik antusias terhadap penggunaan media pembelajaran.	89,3 %	Sangat Tinggi	
	Rata-Rata	84,3 %	Tinggi	

Pada Tabel 2. diketahui bahwa indikator adanya penghargaan peserta didik terhadap penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar mendapatkan hasil 78,6% dengan kategori tinggi, namun mendapatkan hasil interval paling rendah daripada indikator lainnya, hal tersebut karena pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif permainan Ular Naga, banyak dari peserta didik yang ingin mendapatkan giliran menjawab

pertanyaan dari tugas permainan yang diberikan, pada pelaksanaannya peserta didik terlalu berantusias sehingga terdapat perselisihan untuk berebut mendapat giliran, sehingga mendapatkan hasil seperti pada Tabel 2. Untuk empat indikator lainnya dalam kategori ini, motivasi belajar sudah dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, dengan hasil tertinggi 89% pada indikator adanya keinginan peserta didik untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas permainan ular naga dan indikator peserta didik antusias terhadap penggunaan media pembelajaran. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, rata-rata tingkat motivasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif berada pada kategori tinggi dengan perolehan hasil 84,3%, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia Semarang berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar

peserta didik pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel analisis data tingkat motivasi belajar peserta didik yang mendapatkan nilai hasil rata-rata 84,3% dengan kategori tinggi. Selain itu, data pendukung lainnya juga dapat diketahui berdasarkan data dokumentasi dan catatan lapangan yang telah dilakukan,

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut: sebaiknya sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru dapat memperhatikan kegiatan perencanaan yang akan dilakukan, seperti pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menjaalankannya secara maksimal agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Kemudian, dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya guru juga memperhatikan motivasi dan keinginan belajar peserta didik agar suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizky. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 1 (1) : 21-30.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Japar, Muhammad., dkk. (2014). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn. Surabaya : CV Jakad.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Studi Deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal artefak*, 7(1).
- Rahayu, Ani Sri. (2019). Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn). Jakarta : Bumi Aksara.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Quantitative Research Approach. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, A. (2015). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bandung: CV Arfino Raya.

Sutikno, Sobry. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Lombok: Holistica

Wiwik, S., & Wahyudi, T. S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa dengan Model Learning di Masa Pandemi COVID 19.