

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN
MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI BERBEDA ITU INDAH
DI KELAS III SEKOLAH MIS AL-BASHIRAH**

Indah Permadani¹, Dinda Yarshal²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

¹indahpermadani@umnaw.ac.id, ²dindayarshal@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to improve the learning motivation of third-grade students at MIS Al-Bashirah in the Pancasila Education subject, "Different is Beautiful," through the use of interactive learning media. The background of this study is low student learning motivation, which impacts student participation and lack of interest in conventional learning processes. This study used the Classroom Action Research (CAR) method. The subjects were 22 third-grade students at MIS Al-Bashirah. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of interactive learning media successfully increased student learning motivation. This was evident in the increase in student motivation indicators from 30% in the pre-cycle, 56% in the first cycle, 72% in the second cycle, and 85% in the third cycle. Observation sheets showed improvements in student comfort in learning, active participation, clear interest in the material, and discipline during learning. These improvements demonstrate that interactive learning media are effective in creating a more engaging learning environment and fostering student motivation. It was concluded that interactive learning media can be an effective solution for increasing student learning motivation in Pancasila Education. It is recommended that teachers integrate interactive learning media into their teaching practices to create more innovative and meaningful learning experiences.

Keywords: Learning Motivation, Interactive Learning Media, Classroom Action Research (CAR)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas III MIS Al-Bashirah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Berbeda itu Indah" melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada kurangnya partisipasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa Kelas III MIS Al-Bashirah berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan indikator motivasi siswa dari Pra Siklus sebesar 30%, siklus I sebesar 56% hingga ke siklus

II sebesar 72% dan siklus III 85%. Lembar observasi menunjukkan adanya peningkatan seperti kenyamanan siswa dalam belajar, partisipasi aktif, ketertarikan yang jelas terhadap materi, dan ketertiban siswa selama pembelajaran. Peningkatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong motivasi siswa. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam praktik pengajaran mereka guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan bermakna.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

A. Pendahuluan

Peran pendidikan sangat penting dalam kehidupan untuk meningkatkan dan menyebarkan kualitas kemampuan manusia. Kemampuan ini akan tumbuh dan berkembang melalui proses pendidikan (Jasman, 2018). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan sumber daya manusia, salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia yaitu melalui Pendidikan (Rahmi dan Dinda, 2023). Selain itu, pendidikan juga merupakan faktor yang mendukung untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menentukan keberadaannya dimasa depan. Manusia mendapat pendidikannya pertama kali dari lingkungan keluarga dan juga pendidikan formal pertama

kali adalah sekolah dasar (Marini & Silalahi, B.R. 2022). Pada umumnya, setiap orang pasti telah melalui proses pendidikan dalam hidupnya. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Banyak faktor yang menyebabkan kualitas pembelajaran menurun, seperti penyebabnya dari siswa, guru, sarana, dan prasarana maupun media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar adalah sebuah motor penggerak dari diri anak itu sendiri

daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa (Rumbewas et al., 2018). Sejalan dengan pendapat (Latif et al., 2021) mengatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, seperti: cenderung cepat bosan dengan kegiatan belajar, kurang semangat dalam belajar, perhatiannya tidak fokus pada pembelajaran dan hal-hal yang membuat diri merasa kesulitan dalam memecahkan soal, dan juga menunda mengerjakan tugas sekolah. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan menunjukkan hasil yang baik pula, dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari oleh motivasi maka peserta didik yang belajar tersebut akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula. Intensitas motivasi seorang peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Mujib.A et al., 2022)

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon

yang aktif dalam pembelajaran (Khotimah dan Santosa 2016). Media interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Munawir et al., 2024).

Berdasarkan observasi di lokasi penelitian pada proses pembelajaran, peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas III sekolah MIS Al-Bashirah, yaitu pada diri siswa belum terlihat motivasi belajar pada kegiatan pembelajaran, peneliti mengamati hal ini dari melihat sikap siswa yang tidak antusias dalam belajar, cepat bosan, dan kurang fokus dalam belajar seperti mencoret-coret meja, bermain pensil atau kertas dan tidak memperhatikan gurunya saat menyampaikan materi pembelajaran. Pada saat proses

pembelajaran berlangsung ketika siswa di tanya tentang materi yang sedang di pelajari siswa tidak mampu menjawab pertanyaan, banyak siswa yang bercerita atau bermain dengan teman sebangkunya, dan banyak siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah serta siswa yang tidak membawa buku pelajaran. Selain itu guru masih menggunakan media konvensional dan belum menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran, sedangkan di era digital saat ini teknologi memiliki peran besar dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan buku paket yang di sediakan dari sekolah menjadi media pembelajaran yang digunakan, dan guru masih kurang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbeda Itu Indah Di kelas III MIS Al-Bashirah. Berdasarkan identifikasi Masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini

adalah sebagai berikut: Apakah menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbeda Itu Indah di kelas III sekolah MIS Al-Bashirah?

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang tentunya berfokus dengan fenomena yang terjadi dalam dunia Pendidikan. Desain penelitian ini menggunakan model PTK dengan model Kemmis & Mc. Taggart. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kelas III di Mis Al-Bashirah kecamatan Tanjung Morawa yang berjumlah 22 siswa (10 laki-laki dan 12 perempuan).

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini bersumber dari interaksi peneliti dan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi berbeda itu indah pada di kelas III Mis Al-Bashirah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data untuk mengamati tingkat motivasi belajar siswa secara langsung selama proses pembelajaran di kelas setelah diterapkan media pembelajaran interaktif. Observasi akan dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran, sehingga data yang diperoleh berasal dari hasil pengamatan tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan yang terdiri dari tiga siklus. Ketiga tahap tersebut merupakan rangkaian kegiatan yang berkesinambungan, artinya pelaksanaan pra siklus, siklus I dan siklus II merupakan lanjutan dan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi, sedangkan pelaksanaan siklus III merupakan lanjutan dan pemantapan berdasarkan dari hasil refleksi pra siklus, siklus I dan siklus II.

1. Pembahasan Pra Siklus

Hasil tindakan Pra Siklus yang dilakukan pada Tema Berbeda Itu Indah ternyata hasilnya tidak memuaskan. Pra Siklus yang dilaksanakan belum menggunakan media pembelajaran interaktif ini didapatkan hasil motivasi belajar siswa dengan presentase ketuntasan

30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum mencapai nilai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80 %.

2. Pembahasan Siklus I

Hasil tindakan siklus I yaitu proses pembelajaran Tema Berbeda Itu Indah dengan topik A Kekayaan Suku Bangsaku ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama yaitu kegiatan Pendahuluan, inti, dan akhir. Dalam kegiatan pendahuluan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, melakukan apresepsi, serta memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk kegiatan inti, peneliti memberikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif serta mengajak siswa untuk tanya jawab seputaran pembelajaran. Setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yang telah disediakan dan di selesaikan secara berkelompok.

3. Pembahasan Siklus II

Hasil dari siklus II yang dilakukan peneliti terhadap penerapan media pembelajaran interaktif pada tema Berbeda Itu Indah topik A (Kekayaan Suku Bangsaku) menunjukkan bahwa

hasil aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sudah mencapai keberhasilan. Kelebihan dari media pembelajaran interaktif pada siklus II ini adalah menjadikan siswa dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memudahkan proses pembelajaran, dan siswa menjadi bisa melakukan percobaan dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pada siklus II didapatkan peningkatan motivasi belajar dari pada Siklus I. Saat siklus I aktivitas siswa pada lembar observasi motivasi belajar siswa sebesar 56%, sedangkan pada saat siklus II motivasi belajar siswa meningkat sebesar 72%.

4. Pembahasan Siklus III

Hasil dari tindakan siklus III pada tema Berbeda Itu Indah Pada topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) dan C (Bahasa Persatuanku) berjalan efektif dan sesuai rencana, dikarenakan peneliti berkolaborasi dengan guru sudah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif. Pada siklus III didapatkan hasil sebagai berikut.

- Antusias siswa meningkat saat peneliti menggunakan media

pembelajaran interaktif saat pembelajaran.

- Siswa lebih serius dalam pembelajaran.
- Siswa lebih aktif dalam bertanya jawab dengan peneliti ataupun dengan guru.
- Pembelajaran tidak terlihat monoton karena peneliti menggunakan media diorama terlihat dari hasil aktivitas siswa dan guru kriteria keberhasilan yang ditentukan.

Tabel 1. Persentase Pra Siklus, Siklus I, II dan III

Siklus	Persentase Ketuntasan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Pra Siklus	30 %	Sangat Rendah	Belum Tuntas
I	56 %	Sedang	Belum Tuntas
II	72 %	Tinggi	Belum Tuntas
III	85%	Sangat Tinggi	Tuntas

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berturut-turut dari Pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil motivasi belajar pada Pra siklus sebesar 30 % meningkat sebesar 26% pada siklus I menjadi 56 %, dari siklus I meningkat lagi sebesar 16% pada siklus II menjadi 72%, kemudian

meningkat lagi sebesar 13% pada siklus III menjadi 85%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, Penelitian ini maka disimpulkan:

1. Hasil Moivasi belajar siswa dapat meningkat melalui media pembelajaran interaktif.
2. Hasil peningkatan motivasi siswa meningkat dibuktikan dengan lembar observasi motivasi siswa pada Pra siklus sebesar 30%, siklus I sebesar 56%, pada siklus II sebesar 72% dan meningkat pada siklus III menjadi 85.
3. Anak-anak lebih antusias dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.
4. Anak-anak lebih semangat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar,

A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori &

Praktik). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Akrim. (2021). Strategi Peningkat Daya Minat Belajar Siswa: Belajar PAI Mencetak Karakter SIsua. (E. Sulasmi, Ed.) Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta.

Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Endang Titik Lestari, Cara Praktis Meningkatkan Motivasi sekolah Siswa Dasar (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020),

Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD Erica

Sukmawarti 2 1,2 Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD, 2(4), 110–122.

Habibah, N., & Napitupulu, S. (2021). Journal Research and Education Studies. Pengaruh

- Media Powerpoint Fitur
Hyperlink Terhadap Hasil
Belajar Matematika Siswa
Pada Materi Bangun Datar
Kelas III SD Negeri 101771
Tembung, 2(3), 57–63.
- Hamid, A. M. Dkk. (2020). Media Pembelajaran. Diperoleh dari <https://books.google.co.id>
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikanjasmani/article/view/490>.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Rizky, V., & Yarshal, D. (2023). Pengembangan Media Palibar (papan lingkaran berputar) pada tema cita-citaku di Kelas IV SD., *Volume 13 No. 2*, 2830-2826.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. 2(2), 201–212.
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo.

- Satrinawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.
- Triskawati, & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–67.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. 2(2), 201–212.