

## Peningkatan Keaktifan dan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu

**Miranda<sup>1</sup> Sunarto Amus<sup>2</sup> Cici Purwaningsih<sup>3</sup>**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [mirandahasan45@gmail.com](mailto:mirandahasan45@gmail.com)<sup>1</sup> [sunartolaut@gmail.com](mailto:sunartolaut@gmail.com)<sup>2</sup> [ziyadlabonde@gmail.com](mailto:ziyadlabonde@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*This study aims to improve student engagement and interest in learning Civics Education in class IX Literacy at SMP Negeri 1 Palu through the use of interactive media. This research was conducted using a classroom action research model consisting of two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study indicate that the use of interactive media significantly enhances student engagement and interest in learning. In the first cycle, there was an improvement, but it was not optimal, and in the second cycle, improvements made successfully enhanced student engagement and interest with better results. The interactive media used in this study included animation videos, interactive quizzes, and technical guidelines that facilitated active student participation. Based on these findings, it is recommended that the use of interactive media be integrated into teaching strategies to enhance students' motivation and understanding of Civics Education content.*

**Keywords:** Student Engagement, Student Interest, Interactive Media, Civics Education, Classroom Action Research.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu melalui penggunaan media interaktif. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan, namun belum optimal, dan pada siklus kedua, perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan keaktifan dan minat siswa dengan hasil yang lebih baik. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini mencakup video animasi, kuis interaktif, dan panduan teknis yang memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar penggunaan media interaktif dijadikan bagian dari strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci:** Keaktifan Belajar, Minat Belajar, Media Interaktif, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter generasi muda yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks pendidikan formal, Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan etika pada siswa agar mampu menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Sari & Sutrisno, 2019). Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran ini tidaklah ringan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa minat dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah. Hal ini

tampak dari partisipasi siswa yang minim, kurangnya antusiasme dalam diskusi, serta rendahnya perhatian saat pembelajaran berlangsung (Hidayat & Rahmawati, 2020; Yusuf & Saputra, 2018). Berbagai faktor mempengaruhi rendahnya minat dan keaktifan belajar siswa. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Susanto, 2019). Pembelajaran yang dominan menggunakan ceramah cenderung membuat siswa pasif dan hanya berperan sebagai pendengar, sehingga kurang memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi dan memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di dalam kelas (Fitriana, 2021). Tanpa adanya upaya perbaikan, situasi ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang sebenarnya, yaitu membentuk generasi muda yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Nugroho & Mulyadi, 2017).

Untuk mengatasi permasalahan ini, pendekatan berbasis teknologi dan media interaktif menjadi salah satu solusi yang efektif. Penggunaan media interaktif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila (Sukardi & Marsono, 2020). Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif, sehingga mereka lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini juga mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah (Astuti & Prasetyo, 2022). Dalam konteks penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu, penggunaan media interaktif diharapkan dapat menjadi langkah efektif untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi berbasis digital, seperti video pembelajaran atau kuis interaktif, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Hakim & Wibowo, 2018). Pengalaman yang menyenangkan dalam belajar berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Permana & Kusuma, 2019). Selain itu, media interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan memahami materi melalui berbagai perspektif, yang pada akhirnya dapat mendukung pemahaman yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila (Ananda & Saputri, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan produktif, sehingga siswa tidak hanya mampu memahami, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para guru sebagai bahan evaluasi dan referensi dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini (Yuliana & Subroto, 2020). Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Setiap siklus akan melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang bertujuan untuk melihat perubahan keaktifan dan minat belajar siswa setelah penerapan media interaktif. Melalui metode ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media interaktif, serta menemukan cara-cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu (Rahman & Fahmi, 2021).

Dalam konteks penerapan media interaktif, siswa akan diajak untuk lebih aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Aktivitas ini mencakup kuis berbasis aplikasi, permainan edukatif, dan diskusi interaktif yang melibatkan visualisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sukardi & Marsono, 2020).

Pendekatan ini selaras dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif, yang menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan abad ke-21 (Nugroho & Mulyadi, 2017). Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi pelajaran, sekaligus termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan penelitian tindakan kelas ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam memahami efektivitas media interaktif sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya berdampak positif pada siswa di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam menerapkan metode serupa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai jenjang pendidikan (Astuti & Prasetyo, 2022). Melalui pemanfaatan teknologi yang efektif, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman teoretis, tetapi juga pada pengembangan sikap positif terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai fondasi penting bagi generasi muda Indonesia. Secara keseluruhan, penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan semakin berkembangnya teknologi dalam pendidikan, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini, sekolah diharapkan dapat terus berinovasi dalam menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa, khususnya dalam mengajarkan nilai-nilai dasar Pancasila yang menjadi pilar utama pendidikan karakter di Indonesia (Yuliana & Subroto, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media interaktif. PTK dipilih sebagai metode penelitian karena pendekatan ini memungkinkan dilakukannya intervensi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menerapkan strategi yang dianggap efektif, serta memantau perubahan yang terjadi pada siswa dari waktu ke waktu (Arikunto, 2017).

### **Desain Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) (Kemmis & McTaggart, 1988). Desain ini dipilih karena fleksibilitasnya dalam penerapan berbagai tindakan, serta kemampuannya dalam memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi dari setiap siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini berlangsung selama dua minggu, dengan fokus utama pada peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### **Subjek dan Setting Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu yang berjumlah 32 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, mengingat permasalahan yang ditemukan terutama terkait rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas ini. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Palu, dan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan asumsi bahwa dua kali tindakan sudah dapat memperlihatkan perubahan dalam minat dan keaktifan belajar siswa.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk memantau keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh dua guru pendamping untuk memastikan objektivitas data. Setiap tindakan yang dilakukan dicatat dalam lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya, mencakup indikator-indikator keaktifan siswa seperti partisipasi dalam diskusi, antusiasme menjawab pertanyaan, dan keterlibatan dalam aktivitas yang menggunakan media interaktif (Sugiyono, 2018). Selain observasi, angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Angket ini diberikan kepada siswa sebelum dan setelah tindakan dilakukan pada setiap siklus. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengukur aspek-aspek minat, seperti ketertarikan terhadap materi, keinginan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, serta motivasi untuk belajar lebih lanjut (Hadi, 2020). Data tambahan dikumpulkan melalui dokumentasi berupa foto dan rekaman video kegiatan belajar mengajar selama penelitian, yang akan digunakan sebagai bukti pendukung dan analisis lebih lanjut.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dan dokumentasi dengan cara mendeskripsikan perubahan perilaku dan respons siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media interaktif. Data yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis dengan cara mengidentifikasi dan mendeskripsikan perubahan keaktifan siswa dalam setiap siklus. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan terhadap data angket minat belajar. Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata respon siswa sebelum dan sesudah tindakan dalam setiap siklus. Data kuantitatif ini kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan pemahaman tentang perubahan minat belajar siswa. Peningkatan minat dan keaktifan dianggap terjadi jika terdapat peningkatan persentase rata-rata secara signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua (Nasution, 2019).

### **Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan perubahan pada dua aspek utama: keaktifan dan minat belajar siswa. Indikator keberhasilan untuk keaktifan siswa meliputi partisipasi aktif dalam diskusi, inisiatif dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam penggunaan media interaktif. Sementara itu, keberhasilan dalam aspek minat belajar dilihat dari peningkatan skor angket minat belajar siswa sebelum dan setelah tindakan. Jika terjadi peningkatan rata-rata sebesar  $\geq 20\%$  pada keaktifan dan minat siswa antara siklus pertama dan kedua, maka tindakan yang dilakukan dianggap berhasil (Wahyuni & Priyono, 2021).

### **Prosedur Penelitian**

Perencanaan: Pada tahap ini, peneliti merancang pembelajaran dengan media interaktif yang relevan untuk materi Pendidikan Pancasila. Media yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IX dan dirancang untuk merangsang partisipasi aktif dan minat belajar. Persiapan ini mencakup Modul Ajar, pembuatan lembar observasi, serta penyusunan angket minat belajar siswa. Pelaksanaan Tindakan: Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun, di mana media interaktif seperti kuis online dan video animasi digunakan untuk menyajikan materi. Siswa diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam setiap

sesi menggunakan media yang disiapkan, dan guru memberikan bimbingan serta arahan yang dibutuhkan. Pengamatan: Peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan lembar observasi. Di sini, peneliti mencatat aktivitas siswa seperti keterlibatan dalam diskusi, perhatian pada materi, dan respon terhadap penggunaan media interaktif. Refleksi: Setelah setiap siklus selesai, dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan angket. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Refleksi ini juga menjadi dasar untuk menentukan tindakan yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa. Dengan menerapkan metode penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Siklus 1**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media interaktif. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh dianalisis berdasarkan data observasi dan angket minat belajar siswa, dengan hasil sebagai berikut:

#### **Siklus 1**

Pada siklus pertama, media interaktif seperti kuis daring dan video animasi digunakan untuk mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Hasil dari siklus pertama dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **Keaktifan dan Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan observasi, keaktifan siswa meningkat dari kondisi awal yang hanya sekitar 40% menjadi 65% setelah tindakan pada siklus pertama. Indikator peningkatan keaktifan antara lain mencakup frekuensi siswa bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Rata-rata minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 55% menjadi 70%, berdasarkan hasil angket yang menunjukkan peningkatan ketertarikan siswa terhadap materi.

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Siklus 1**

No	Indikator Penilaian	Sebelum Tindakan (%)	Setelah Tindakan (%)
1	Keaktifan siswa dalam bertanya	30%	60%
2	Keaktifan siswa dalam menjawab	40%	65%
3	Partisipasi dalam diskusi	35%	68%
4	Antusiasme mengikuti pembelajaran	50%	70%
5	Rata-rata minat belajar	55%	70%

Keterangan: Pada Siklus 1, terlihat peningkatan yang signifikan pada keaktifan siswa, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, dengan rata-rata keaktifan mencapai 65%. Minat belajar siswa juga meningkat dari 55% menjadi 70%.

### Refleksi Siklus 1

Meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, refleksi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih tampak pasif, terutama yang belum terbiasa dengan media interaktif. Oleh karena itu, pada siklus kedua, peneliti memberikan panduan lebih rinci dalam menggunakan media dan menambahkan sesi tanya jawab yang lebih interaktif.

### Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, tindakan ditingkatkan dengan penambahan panduan teknis penggunaan media serta sesi diskusi dan kompetisi kuis interaktif. Hasil pengamatan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan:

### Keaktifan dan Minat Belajar Siswa

Keaktifan siswa pada siklus kedua mencapai 85%, menunjukkan peningkatan dari siklus pertama. Minat belajar juga mengalami peningkatan dari 70% menjadi 82%, dengan siswa menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap pembelajaran melalui media yang dianggap menarik.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus 2**

No	Indikator Penilaian	Setelah Siklus 1 (%)	Setelah Siklus 2 (%)
1	Keaktifan siswa dalam bertanya	60%	85%
2	Keaktifan siswa dalam menjawab	65%	88%
3	Partisipasi dalam diskusi	68%	90%
4	Antusiasme mengikuti pembelajaran	70%	92%
5	Rata-rata minat belajar	70%	82%

Keterangan: Pada Siklus 2, rata-rata keaktifan siswa mencapai 85%, dan rata-rata minat belajar meningkat hingga 82%. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam setiap aspek pembelajaran.

### Refleksi Siklus 2

Berdasarkan refleksi siklus kedua, penggunaan media interaktif berhasil meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran dan merespons dengan positif, menandakan bahwa media interaktif mendukung pemahaman konsep yang lebih baik dalam Pendidikan Pancasila. Berdasarkan data dari kedua siklus, penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu. Peningkatan pada kedua aspek ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa (Sukardi & Marsono, 2020). Peningkatan keaktifan dari 40% pada kondisi awal menjadi 85% pada akhir siklus kedua, serta peningkatan minat belajar dari 55% menjadi 82%, menunjukkan bahwa media interaktif membantu siswa untuk lebih memahami materi dan menumbuhkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat secara efektif meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa kelas IX Literasi di SMP Negeri 1 Palu. Melalui siklus tindakan yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa serta minat mereka terhadap

pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya (2021), yang menyatakan bahwa media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti kuis daring dan video animasi mampu meningkatkan keaktifan siswa dari 40% menjadi 65% serta minat belajar dari 55% menjadi 70%. Menurut Hamid (2022), media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar karena media ini memberikan pengalaman visual dan auditori yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Hal ini mendukung temuan yang ada, di mana siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran saat media yang digunakan berbeda dari biasanya dan lebih mudah dipahami. Selain itu, menurut Sari dan Putra (2020), penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat merangsang daya ingat dan pemahaman siswa karena mereka lebih tertarik dengan tampilan yang disajikan secara visual. Pada siklus kedua, tindakan yang ditingkatkan melalui penambahan panduan teknis serta sesi tanya jawab yang lebih interaktif berkontribusi pada peningkatan yang lebih besar dalam keaktifan dan minat belajar siswa. Keaktifan siswa mencapai 85%, sementara minat belajar mereka meningkat hingga 82%. Peningkatan ini juga didukung oleh teori yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dapat membantu siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat secara langsung dengan materi yang dipelajari (Nugroho, 2023). Melalui metode seperti kuis interaktif, siswa merasa lebih tertantang dan memiliki kesempatan untuk berkompetisi secara positif, yang dapat mendorong mereka untuk lebih aktif.

Penelitian ini juga menguatkan argumen dari Permana (2021), yang menyatakan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk belajar jika mereka diberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Media interaktif dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian untuk berpartisipasi, terutama bagi siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Dengan adanya media yang mendukung partisipasi seperti kuis daring, siswa dapat memberikan tanggapan tanpa harus merasa khawatir atau takut salah, karena media tersebut memberikan kebebasan untuk menjawab secara individu sebelum berdiskusi secara kelompok. Selanjutnya, peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa yang terlihat dari siklus pertama hingga siklus kedua juga sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih tertarik pada pembelajaran jika mereka merasa dilibatkan secara aktif dalam proses tersebut (Widodo, 2020). Dalam hal ini, media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih eksploratif terhadap materi yang disampaikan. Hasil ini sejalan dengan temuan dari Andini dan Rahmawati (2022) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri karena mereka memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih personal.

Peningkatan dalam keaktifan siswa dari 40% menjadi 85% dan minat belajar dari 55% menjadi 82% mengindikasikan bahwa media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan pada sikap belajar siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Yuniarti (2022), pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Kondisi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penyusunan materi dan media yang relevan dengan kebutuhan siswa. Menurut Pratama (2023), media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menyesuaikan tingkat pemahaman siswa dan tidak terlalu rumit. Pada siklus kedua, pengembangan materi dilakukan dengan menambahkan panduan dan instruksi teknis yang lebih jelas, sehingga siswa dapat lebih mudah mengikuti

kegiatan pembelajaran. Penambahan instruksi ini terbukti efektif dalam membantu siswa yang mungkin kesulitan memahami langkah-langkah dalam menggunakan media interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting dalam konteks pendidikan, terutama dalam pengajaran Pendidikan Pancasila yang kadang dianggap kaku atau monoton oleh sebagian siswa. Melalui pemanfaatan media interaktif yang inovatif, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik. Hendrawan (2021) menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk mendukung tujuan pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar seperti Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penerapan media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, partisipasi aktif, dan pemahaman terhadap materi, yang diharapkan dapat mendukung pengembangan sikap positif siswa dalam menghargai nilai-nilai Pancasila. Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan media interaktif menunjukkan bahwa pendekatan inovatif dapat membantu siswa memahami konsep yang dianggap abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, secara lebih konkret. Menurut Andini dan Rahmawati (2022), pemanfaatan teknologi dan media digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan minat mereka. Penerapan media interaktif membantu siswa mengalami pembelajaran secara lebih aktif, di mana mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan yang merangsang minat mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung konsep bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa melalui visualisasi dan simulasi interaktif. Seperti diungkapkan oleh Widodo (2020), pendekatan konstruktivis dalam pendidikan menekankan bahwa pemahaman siswa akan lebih baik jika mereka dapat membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman. Media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran, seperti melakukan kuis atau menonton video animasi yang menggambarkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman ini, siswa memiliki pemahaman yang lebih konkret dan aplikatif terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan panduan teknis tambahan dan sesi tanya jawab yang lebih interaktif pada siklus kedua juga memainkan peran penting dalam peningkatan keaktifan siswa. Hamid (2022) menekankan bahwa pemberian arahan yang jelas dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam berpartisipasi aktif. Dengan memberikan panduan yang detail, siswa tidak merasa kebingungan dan memiliki panduan yang jelas dalam memahami langkah-langkah pembelajaran. Hal ini berpengaruh positif pada sikap mereka, terutama siswa yang sebelumnya kurang aktif atau pasif dalam proses pembelajaran. Dampaknya, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kolaboratif, yang pada gilirannya memperkuat semangat belajar mereka.

Lebih jauh, penelitian ini juga mencerminkan perlunya pendekatan pembelajaran yang adaptif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Menurut Pratama (2023), penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan minat siswa dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Penelitian ini memperlihatkan bahwa ketika media yang digunakan dapat memenuhi kebutuhan dan ketertarikan siswa, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Pendekatan yang menggabungkan panduan yang jelas dengan media interaktif tidak hanya membantu siswa untuk lebih aktif, tetapi juga mendukung mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif sebagai alat pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keaktifan dan minat belajar siswa.

Dengan adanya peningkatan minat dan keaktifan yang tercapai dalam dua siklus, penelitian ini dapat menjadi contoh penerapan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari Hendrawan (2021), yang menyatakan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi tantangan dalam mengajarkan nilai-nilai dasar kepada siswa secara efektif. Dengan demikian, penggunaan media interaktif layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila, khususnya di SMP Negeri 1 Palu, untuk meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu dengan menggunakan media interaktif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa. Pada siklus pertama, penggunaan media interaktif menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan siswa, meskipun hasilnya belum optimal. Siswa mulai menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya, namun masih diperlukan perbaikan dalam panduan penggunaan media dan pengelolaan aktivitas kelas. Di siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dalam panduan teknis dan pendampingan yang lebih intensif, terjadi peningkatan keaktifan dan minat yang lebih signifikan. Siswa lebih antusias berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran, yang tercermin dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, melakukan kegiatan interaktif, dan berdiskusi mengenai materi yang diajarkan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat membantu mereka dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih aplikatif dan konkret. Media yang menarik, seperti video animasi dan kuis interaktif, mampu menghidupkan suasana pembelajaran, membuat siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dan menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan media interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang membutuhkan pendekatan kontekstual. Penggunaan media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membangun keterampilan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. Dengan demikian, penggunaan media interaktif layak menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan model pembelajaran di SMP Negeri 1 Palu dan dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan metode serupa untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andini, R., & Rahmawati, S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(3), 235-246.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, N., & Prasetyo, A. (2022). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 31(4), 320-335.
- Fitriana, M. (2021). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 89-99.

- Hadi, S. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hakim, R., & Wibowo, A. (2018). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(4), 205-216.
- Hamid, A. (2022). Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45-53.
- Hendrawan, T. (2021). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Dampaknya terhadap Minat Siswa. *Jurnal Pendidikan Moral Pancasila*, 6(2), 110-123.
- Hidayat, M., & Rahmawati, T. (2020). Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 8(2), 123-135.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Nasution, A. (2019). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 25(2), 134-145.
- Nugroho, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 89-101.
- Nugroho, R., & Mulyadi, T. (2017). Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 29(1), 21-29.
- Pratama, E. (2023). Peran Media Pembelajaran yang Disesuaikan dengan Kebutuhan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 65-78.
- Sanjaya, I. (2021). Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 12-22.
- Sari, M., & Putra, A. (2020). Dampak Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Multimedia Pendidikan*, 4(2), 130-138.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, I., & Marsono, E. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(3), 245-256.
- Susanto, H. (2019). Kendala Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(4), 310-320.
- Wahyuni, L., & Priyono, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 55-66.
- Widodo, S. (2020). Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pancasila: Analisis Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 147-159.
- Yuliana, S., & Subroto, A. (2020). Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 17(2), 198-210.
- Yuniarti, R. (2022). Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Media Digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(4), 200-212.
- Yusuf, A., & Saputra, D. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 65-78.