

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS VI
SD ISLAM IMAMA**

Dyah Nur Hidayatun Janah¹, Vrida Fitammami², Kurotul Aeni³, Eva Nur Hidayah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Semarang

[¹dyahn@students.unnes.ac.id](mailto:dyahn@students.unnes.ac.id), [²vridafitammaami@students.unnes.ac.id](mailto:vridafitammaami@students.unnes.ac.id),
[³aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id](mailto:aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id), [⁴evanur@mail.unnes.ac.id](mailto:evanur@mail.unnes.ac.id)

Abstract : The purpose of this classroom action research is to increase interest in learning about Pancasila Education among class VI students at Imama Islamic Elementary School through the use of interactive multimedia-based learning media. This research was carried out at Imama Islamic Elementary School with 27 students as research subjects. This research was carried out over two cycles, with each cycle going through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research data is in the form of observations during students' learning activities in Pancasila education learning. The results of the research showed that there was an increase in cycle I and cycle II, where in cycle I succeeded in increasing student attention by 36%, participation by 44%, and feelings of happiness by 48%. Overall, students' interest in learning reached the "good" category in cycle I. Then in cycle II students' attention increased by 22%, participation by 11%, and feelings of happiness by 15%. Overall, students' interest in learning reached the "very good" category in cycle II. The results of this research show that the use of interactive multimedia can increase interest in learning Pancasila education in class VI students at Imama Islamic Elementary School

Key word : Multimedia Interaktif, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstrak : Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI SD Islam Imama melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Imama dengan subjek penelitian sejumlah 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan setiap siklusnya dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yaitu berupa hasil pengamatan selama aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus II, dimana pada siklus I berhasil meningkatkan perhatian siswa sebesar 36%, partisipasi sebesar 44%, dan perasaan senang sebesar 48%. Secara keseluruhan, minat belajar siswa mencapai kategori "baik" pada siklus I. Kemudian pada siklus II perhatian siswa meningkat sebesar 22%, partisipasi sebesar 11%, dan perasaan senang sebesar 15%. Secara keseluruhan, minat belajar siswa mencapai kategori "sangat baik" pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI SD Islam Imama

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan masa depan yang cerah bagi anak-anak. Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi yang berlangsung antara pendidik dan siswa, yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas, baik secara langsung melalui tatap muka maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai alat pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensinya secara penuh. Proses belajar mengajar dalam lingkungan ini sebagian besar didasarkan pada bagaimana instruktur dapat merancang pengalaman belajar yang berhasil guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan pascamenengah. Namun, Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran menyebutkan bahwa mata kuliah PKn kini

telah berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menumbuhkan dalam diri siswa kemauan untuk berkorban bagi bangsa dan rasa tanggung jawab untuk membela negara terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Siswa diharapkan memiliki sikap disiplin, tenggang rasa, bertanggung jawab, jujur, santun, serta percaya diri atau berani bergaul dengan orang lain. Sikap-sikap tersebut menunjukkan bahwa tujuan pendidikan Pancasila telah tercapai.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aisah et al., (2022) siswa menghadapi berbagai tantangan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu kendala utama adalah kesulitan siswa dalam mempelajari pasal-pasal Undang-Undang Dasar yang diajarkan pada materi perundang-undangan Indonesia. Selain itu, siswa juga mengalami hambatan dalam memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Faktor internal dan eksternal berkontribusi terhadap kesulitan belajar ini. Contoh faktor internal meliputi kebiasaan malas belajar dan rendahnya motivasi siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, lingkungan sekolah yang kurang mendukung, pergaulan bebas di

antara siswa, serta keterbatasan akses terhadap teknologi dan informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran Kelas VI SD Islam Imama yang dilaksanakan tanggal 1 Oktober 2024, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan, antara lain: (1) Pembelajaran belum sepenuhnya terfokus pada siswa, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa; (2) Guru belum sepenuhnya fokus pada proses pembelajaran, sehingga pengelolaan kelas kurang optimal; (3) Guru kurang memanfaatkan model atau media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa; (4) Penggunaan metode ceramah masih mendominasi dalam pembelajaran, yang cenderung membuat suasana menjadi monoton.

Permasalahan tersebut dapat berdampak dan mempengaruhi perkembangan siswa dalam proses belajar. Beberapa dampak yang timbul antara lain: (1) Siswa cenderung kurang antusias dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar; (2) Adanya kecenderungan siswa untuk lebih banyak berbicara dengan teman sekelas selama pembelajaran, sehingga membentuk diskusi dan mengganggu konsentrasi; (3) Minat

belajar siswa relatif rendah, yang terlihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa pada aspek perhatian dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) hanya mencapai 30%, partisipasi siswa dalam KBM sebesar 30%, dan tingkat kesenangan siswa dalam KBM hanya mencapai 37 %.

Pada dasarnya, minat belajar siswa merupakan hal yang sangat penting dan wajib dimiliki oleh setiap siswa. Rizki et al., (2023) menyebutkan bahwa persepsi yang dimiliki oleh peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar mereka. Misalnya saja jika siswa menganggap Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan, maka hal ini dapat mengurangi, bahkan menghilangkan minat mereka untuk belajar. Sebaliknya, jika siswa memiliki persepsi yang positif terhadap mata pelajaran tersebut, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan diri mereka. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengubah persepsi negatif dan menumbuhkan minat belajar siswa, agar mereka dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian, beberapa permasalahan yang muncul dalam observasi awal, diperlukan tindakan untuk

melaksanakan perbaikan dan solusi yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada agar pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mencapai hal tersebut pembelajaran harus direncanakan secara matang agar siswa Kelas VI SD Islam Imam antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengembangkan dan merancang pembelajaran yang kreatif dan menarik. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat menjadi upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Manurung, 2020). Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa. multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas. Oleh karena itu,

Multimedia Interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Munir et al., (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan .

Penelitian serupa yaitu dilakukan oleh Anggraeni et al., (2021) yang mengungkapkan bahwa Multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia. Hal ini didukung oleh penelitian Waruwu & Sitinjak, (2022) menyatakan Penggunaan multimedia interaktif efektif meningkatkan ketertarikan belajar, perhatian dalam pembelajaran dan pemahaman konsep.

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka peneliti melaksanakan penelitian terkait pemanfaatan Multimedia Interaktif di kelas VI SD Islam Imama untuk meningkatkan minat siswa dalam mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang fokus pada upaya perbaikan kualitas pembelajaran melalui tindakan atau intervensi yang dilakukan oleh guru, yang meliputi metode pengajaran, pendekatan, penggunaan media, teknik penilaian, serta strategi pembelajaran lainnya. Tujuan utama dari PTK adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dengan cara mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di SD Islam Imama di Jl. Dawung RT.02/RW.05, Kelurahan Kedungpane, Kecamatan Mijen, Kedungpane, Kec. Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VI dengan jumlah peserta didik 27, terdiri atas 9 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan mencakup aktivitas pembelajaran serta temuan observasi terkait

minat belajar siswa. Sementara metode pengumpulan data yang peneliti gunakan, meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Perhitungan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik pada observasi yang dilakukan, peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sentosa (2009) adalah sebagai berikut:

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

P = Persentase

F = Jumlah anak yang terlibat dalam setiap aspek.

N = Jumlah anak yang hadir.

HASIL

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas VI SD Islam Imama dengan jumlah 27 siswa. Kurikulum yang digunakan pada kelas IV yaitu kurikulum Merdeka. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Musyawarah untuk Mufakat”. Berdasarkan hasil observasi pada tahap prasiklus menunjukkan gambaran mengenai minat belajar siswa, yang disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Minat Belajar Siswa Prasiklus

Indikator Minat	Prasiklus	Kategori
Perhatian dalam KBM	30%	Kurang
Partisipasi dalam KBM	30%	Kurang
Perasaan senang dalam KBM	37%	Kurang

Data hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa hanya 30% siswa yang menunjukkan perhatian dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), 30% yang aktif berpartisipasi, dan 37% yang merasa senang selama proses KBM. Berdasarkan pengamatan tersebut, minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dikategorikan “sangat rendah”. Kondisi ini menunjukkan diperlukannya sebuah upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mulai merancang langkah-langkah untuk pelaksanaan siklus I.

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menetapkan jadwal pelaksanaan dan mulai menyusun Modul Ajar yang dirancang berdasarkan tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Modul ini disusun secara sistematis untuk mendukung

proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai instrumen pendukung, seperti lembar observasi untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran, lembar evaluasi untuk mengukur hasil belajar, dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan meliputi video edukasi dari *YouTube*, presentasi interaktif yang dirancang melalui *Canva*, serta permainan edukasi berbasis digital seperti *Wordwall* dan *Quizizz*, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti berperan ganda sebagai pengajar yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan sebagai pengamat yang memantau proses pembelajaran untuk mengumpulkan data yang relevan serta efektivitas intervensi yang diterapkan.

Tahap perencanaan ini dilakukan untuk memastikan pelaksanaan siklus berjalan dengan terencana dan mendukung efektivitas intervensi dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada Pelaksanaan siklus I, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi *Musyawaharah untuk Mufakat* dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang

telah dirancang secara sistematis. Peneliti berperan sebagai pengajar yang memandu seluruh rangkaian proses pembelajaran, memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran berjalan sesuai dengan tahapan yang dirancang dalam modul. Seluruh kegiatan dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan menyajikan presentasi interaktif berbasis *PowerPoint* yang dirancang menggunakan *Canva*. Presentasi ini bertujuan untuk memberikan pengantar materi secara visual dan menarik perhatian siswa. Setelah itu, siswa diberi video pembelajaran yang relevan sebagai stimulus awal untuk memahami permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan melalui kegiatan diskusi kelompok.

Untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, peneliti memanfaatkan platform *Wordwall* untuk mengadakan kuis interaktif yang melibatkan seluruh peserta secara aktif. Aktivitas ini dirancang agar siswa merasa termotivasi dan lebih memahami materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pada kegiatan evaluasi, peneliti menggunakan platform *Quizizz* untuk memberikan kuis yang dirancang secara

berbeda dari aktivitas sebelumnya. Evaluasi ini juga didukung oleh penggunaan *Board Self* untuk memudahkan siswa dalam merefleksikan jawaban mereka. Pengerjaan kuis dilakukan secara mandiri oleh setiap siswa dengan tujuan utama untuk mengukur tingkat pemahaman individu terhadap materi yang telah dipelajari. Pendekatan berbasis multimedia dan aktivitas interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara signifikan.

Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap Pengamatan/Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Observer melakukan pencatatan dan penilaian berdasarkan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan siklus 1, diperoleh data yang menggambarkan minat siswa yang dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Minat Belajar Siswa Siklus I

Indikator Minat	Prasiklus	Kategori
Perhatian dalam KBM	66%	Baik
Partisipasi dalam KBM	74%	Baik
Perasaan senang dalam KBM	85%	Baik Sekali

Data hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa persentase siswa yang memberikan perhatian selama kegiatan belajar mengajar (KBM) mencapai 66%, siswa yang berpartisipasi aktif sebesar 74%, dan siswa yang menunjukkan perasaan senang selama pembelajaran mencapai 85%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada siklus I dapat dikategorikan dalam tingkat “Baik”. Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Data ini juga menjadi dasar untuk merencanakan langkah-langkah perbaikan dan pengembangan pada siklus berikutnya.

Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam minat belajar siswa. Hal ini terlihat pada beberapa aspek utama, yaitu pada aspek perhatian dalam KBM, yang menunjukkan peningkatan persentase sebesar 36%. Pada aspek partisipasi siswa, terjadi peningkatan sebesar 44%, sementara pada aspek perasaan senang selama KBM, peningkatan yang tercatat adalah sebesar 48%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif, seperti video, presentasi interaktif, dan permainan

edukatif, telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Namun demikian, meskipun ada peningkatan yang cukup baik pada siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan minat belajar yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus II, perlu dilakukan pembaruan dengan menggunakan jenis multimedia yang berbeda dari yang digunakan pada siklus I. Dengan pendekatan yang lebih variatif, diharapkan dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa secara optimal, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Langkah ini diharapkan akan lebih memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II dimulai dengan menyusun Modul Ajar yang dikembangkan secara khusus dengan mengacu pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan penyesuaian dan pengembangan lebih lanjut dari materi yang telah diajarkan pada siklus I. Salah satu fokus utama pada siklus

II adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berbeda dari siklus I, hal ini bertujuan untuk menciptakan variasi pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Beberapa jenis multimedia interaktif yang digunakan antara lain video pembelajaran yang diambil dari platform *YouTube* untuk memberikan konteks dan pengantar materi, serta *PowerPoint* interaktif yang dirancang menggunakan *Canva* untuk memperjelas konsep-konsep penting secara visual dan menarik perhatian siswa. Selain itu, peneliti juga akan memanfaatkan platform permainan edukatif seperti *Educaplay*, *Quizwhizze*, *Wordwall*, dan *Online Stopwatch*. Pemanfaatan berbagai platform ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memfasilitasi interaksi serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemilihan media yang bervariasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memaksimalkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada Pelaksanaan siklus II, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi *Musyawarah untuk Mufakat*

dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah dirancang secara sistematis. Peneliti berperan sebagai pengajar yang memandu seluruh rangkaian proses pembelajaran, memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran berjalan sesuai dengan tahapan yang dirancang dalam modul. Seluruh kegiatan dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Langkah-langkah pembelajaran dimulai dengan penyajian materi menggunakan presentasi *PowerPoint* interaktif yang dirancang melalui *Canva*, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memberikan gambaran awal mengenai topik yang akan dibahas. Selanjutnya peserta didik diberikan video pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar untuk menyampaikan permasalahan yang akan menyelesaikan dalam diskusi kelompok. Untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, peneliti memanfaatkan platform *Educaplay* untuk memainkan Teka-Teki Silang (TTS), yang berkaitan dengan materi, sehingga dapat menarik perhatian siswa secara aktif.

Pada saat sesi diskusi kelompok, peneliti menggunakan platform *Stopwatch Online* untuk menampilkan durasi waktu selama kegiatan diskusi, tujuannya untuk mendorong siswa agar lebih fokus dan meningkatkan efisiensi serta pengelolaan

waktu diskusi secara lebih baik. Kemudian, pada saat kegiatan presentasi, peneliti memanfaatkan platform *Wordwall* dengan fitur *Spinner* untuk secara acak menentukan kelompok yang akan melakukan presentasi, sehingga memberikan pengalaman yang adil dan menarik bagi seluruh peserta didik.

Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan platform *Quizwhizz* untuk menampilkan permainan kuis yang dapat dikerjakan secara mandiri oleh siswa dan didukung oleh penggunaan *Board Self* untuk membantu mereka dalam merefleksikan jawaban mereka. Dengan memanfaatkan berbagai platform teknologi ini, pembelajaran yang diharapkan pada siklus II dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, serta lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap Pengamatan/Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Observer melakukan pencatatan dan penilaian berdasarkan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan siklus II, diperoleh data yang menggambarkan minat siswa yang dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Minat Belajar Siswa Siklus II

Indikator Minat	Prasiklus	Kategori
Perhatian dalam KBM	88%	Baik sekali
Partisipasi dalam KBM	85%	Baik sekali
Perasaan senang dalam KBM	100%	Baik sekali

Data hasil pengamatan diatas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar peserta didik, bahwa persentase peserta didik yang menunjukkan perhatian selama KBM mencapai 88%, partisipasi dalam KBM sebesar 85%, dan perasaan senang selama KBM mencapai 100%. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keseluruhan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada siklus II dapat dikategorikan dalam tingkat “sangat baik”. Peningkatan signifikan ini mengindikasikan bahwa penggunaan pendekatan yang lebih interaktif dan variatif dalam pembelajaran, telah berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik secara optimal.

Tahap Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa jika dibandingkan dengan siklus I. Hasil pengamatan selama

pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah yang berarti, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Kekurangan-kekurangan yang teridentifikasi pada siklus I telah berhasil diatasi dan diperbaiki pada siklus II. Perbaikan ini membawa dampak positif, yaitu meningkatnya minat belajar siswa secara keseluruhan.

Peningkatan minat belajar tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek. Pada aspek perhatian dalam KBM, menunjukkan peningkatan persentase sebesar 22%. Pada aspek partisipasi dalam KBM, terdapat peningkatan sebesar 11%, sementara pada aspek perasaan senang dalam KBM, mengalami peningkatan sebesar persentase 15%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran telah berhasil menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih optimal jika dibandingkan dengan siklus I. Dengan demikian, siswa telah menunjukkan minat belajar dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi *Musyawarah untuk Mufakat*. Hal ini

membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang positif terhadap keterlibatan dan motivasi siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data mengenai minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan multimedia interaktif di kelas VI SD Islam Imama, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklus pembelajaran. pemanfaatan berbagai jenis multimedia interaktif yang digunakan selama proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang tertarik, kini menunjukkan minat yang lebih besar dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan multimedia interaktif terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti materi pembelajaran. Dengan demikian, multimedia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai faktor pendorong yang signifikan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi yang besar dalam memfasilitasi pembelajaran yang

lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas VI SD Islam Imama mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan minat belajar secara klasikal, dimana pada siklus I berhasil meningkatkan perhatian siswa sebesar 36%, partisipasi sebesar 44%, dan perasaan senang sebesar 48%. Secara keseluruhan, minat belajar siswa mencapai kategori "baik" pada siklus I. Kemudian pada siklus II perhatian siswa meningkat sebesar 22%, partisipasi sebesar 11%, dan perasaan senang sebesar 15%. Secara keseluruhan, minat belajar siswa mencapai kategori "sangat baik" pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI SD Islam Imama

DAFTAR RUJUKAN

Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685.

ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar
Volume 9, Nomor 2, Juli-Desember 2025
pISSN 2580-6890
eISSN 2580-9075

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.

Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–10.

Munir, M., Alifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48–62.

Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1812–1825.

Sentosa, R. (2009). Meningkatkan Minat Membaca Anak melalui Permainan TekaTeki Silang dengan Gambar Binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh. *FIP UNP*.

Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 298–305.