MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 2 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA INTERAKTIF DI SD INPRES BUMI SAGU

Muh Rizal[1], Ni Kadek Sri Mertasari[2], dan Sin Dinayanti Laudea[3]

[1,2,3] *Universitas Tadulako*
Email: muh62.rizal@gmail.com[1], srimertasari9@gmail.com[2], sindilaude@gmail.com[3]

ABSTRACT

Research This research aims to improve the learning motivation of second-grade students in Pancasila Education learning through the application of Interactive media. This research uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles, where each cycle includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the research were second-grade students of SD Inpres Bumi Sagu. Data were collected through observation and interviews, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The indicator of the success of this research is the achievement of high learning motivation in 80% of students. The results of the study showed that the use of interactive media significantly increased students' learning motivation. At the pre-cycle stage, the average student learning motivation only reached 47%. After the application of digital technology media in Cycle I, the average motivation increased to 71%. Further improvements were seen in Cycle II, with an average learning motivation reaching 91%. Each indicator of motivation, including active involvement in learning, passion and desire to learn, response to feedback, persistence in completing tasks, and enthusiasm for the material, showed a consistent increase from the pre-cycle to Cycle II. In conclusion, the application of interesting and innovative interactive media has proven to be effective in increasing students' learning motivation in Pancasila Education learning. This study recommends teachers to use interactive media more often in teaching and learning activities, as well as school support to provide adequate facilities. Further research is recommended to explore the long-term impact of interactive media use on student learning achievement.

Keywords : *Interactive Media, Learning Motivation, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media Interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Inpres Bumi Sagu. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya motivasi belajar tinggi pada 80% siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap prasiklus, rata-rata motivasi belajar siswa hanya mencapai 47%. Setelah penerapan media teknologi digital pada Siklus I, rata-rata motivasi meningkat menjadi 71%. Peningkatan lebih lanjut terlihat pada Siklus II, dengan rata-rata motivasi belajar mencapai 91%. Setiap indikator motivasi, meliputi keterlibatan aktif dalam pembelajaran, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi, menunjukkan peningkatan yang konsisten dari prasiklus ke Siklus II. Kesimpulannya, penerapan media interaktif yang menarik dan inovatif terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk lebih sering menggunakan media interkatif dalam kegiatan belajar mengajar, serta dukungan sekolah untuk menyediakan fasilitas yang memadai. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media interaktif terhadap prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : *Media Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut Oktiani, (2017), motivasi belajar berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Di SD Inpres Bumi Sagu, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa kelas II yang kurang tertarik dengan pelajaran ini, yang terlihat dari rendahnya keterlibatan mereka dalam diskusi, aktivitas tanya jawab, dan pemenuhan tugas di kelas. Rendahnya motivasi belajar ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah sebagai media utama. Penelitian yang dilakukan oleh Susanto, (2022) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa kehilangan minat belajar, terutama pada usia sekolah dasar yang lebih membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Di kelas II SD Inpres Bumi Sagu, pendekatan ini kurang mampu menarik perhatian siswa terhadap nilai-nilai Pancasila yang sebenarnya sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila seringkali menjadi tantangan bagi pendidik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Di SD Inpres Bumi Sagu, guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam mengajar Pendidikan Pancasila. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga siswa sulit memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar moral dan etika bangsa Indonesia. Penelitian sebelumnya oleh Telaumbanua et al. (2024) menunjukkan bahwa metode ceramah yang dominan sering kali mengurangi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar mereka.

Materi Pendidikan Pancasila pada tingkat kelas II mencakup nilai-nilai moral, seperti gotong royong, saling menghormati, dan cinta tanah air, yang bersifat abstrak bagi siswa usia dini. Anak-anak pada tingkat ini memiliki kecenderungan belajar melalui media yang konkret, visual, dan interaktif. Menurut penelitian Kamila, (2021), pembelajaran berbasis pengalaman nyata atau media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai abstrak. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih menyenangkan dan bermakna.Media interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh, (2024), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung melalui animasi, permainan edukatif, dan simulasi. Dengan

menggunakan media interaktif, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara emosional dan kognitif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian oleh Safira, (2022) menunjukkan bahwa media interaktif, seperti kuis digital dan video animasi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 40% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Inpres Bumi Sagu, di mana siswa membutuhkan stimulasi visual dan keterlibatan aktif untuk memahami konsep-konsep abstrak. Media interaktif juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, membantu siswa mempelajari nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain manfaat bagi siswa, penggunaan media interaktif juga memberikan dampak positif bagi guru. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Menurut Sakti, (2023), media interaktif memungkinkan guru untuk mengatur tempo pembelajaran dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Di SD Inpres Bumi Sagu, penerapan media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mengingat tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila kepada siswa dengan motivasi belajar yang rendah.

Penelitian terdahulu tentang penerapan media interaktif menunjukkan berbagai hasil yang positif. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahmandani, (2024) di SD Negeri 12 Malang menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan edukasi meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 35%. Siswa yang sebelumnya pasif dan kurang bersemangat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan potensi besar dari media interaktif, penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih jarang dilakukan, khususnya di SD Inpres Bumi Sagu. Kajian-kajian sebelumnya lebih banyak terfokus pada mata pelajaran eksakta atau bahasa, sedangkan Pendidikan Pancasila belum mendapat perhatian yang cukup. Hal ini menimbulkan kesenjangan dalam penelitian, yaitu kurangnya kajian yang mendalam tentang efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat kelas II SD.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Inpres Bumi Sagu. Dengan memanfaatkan media interaktif, seperti video animasi, kuis digital, dan permainan edukatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki nilai signifikan karena hasilnya dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Dalam

jangka panjang, penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan utama: "Bagaimana penerapan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Inpres Bumi Sagu?" Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga pada bagaimana siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan pandangan Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk mengatasi masalah praktis yang terjadi di kelas serta meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui siklus berulang yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Utomo, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa melalui penerapan media teknologi dalam pembelajaran bahasa indonesia, Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi terhadap lima indikator Motivasi belajar, yaitu (1) Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran, (2) Adanya hasrat dan keinginan belajar, (3) Respon terhadap Umpan Balik (4) Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan, (5) Antusiasme terhadap Materi Pelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Inpres Bumi Sagu yang berjumlah 25 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Teknik observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi disiapkan untuk mencatat indikator-indikator motivasi belajar. Sementara itu, wawancara digunakan untuk melihat berbagai aspek motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menggambarkan secara mendalam respons siswa terhadap penggunaan media interaktif dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mereka. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Data kuantitatif ini dihitung dalam bentuk persentase dan kategori untuk menunjukkan tingkat

ketercapaian motivasi belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 80% dari siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II SDN Inpres Bumi Sagu melalui media Interaktif yang diawali dengan tahap pra-siklus atau tahap penilaian sebelum dilakukannya tindakan menggunakan media interaktif. Adapun indikator pada kemampuan kerja sama siswa yaitu; (1) keterlibatan aktif dalam pembelajaran, (2) adanya hasrat dan keinginan belajar, (3) respon terhadap umpan balik, (4) kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan dan (5) antusiasme terhadap materi pelajaran. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

Prasiklus

Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan pretes untuk menilai kemampuan awal siswa kelas SD Inpres Bumi Sagu sebelum menerapkan media Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tabel di bawah ini menampilkan hasil perhatian (motivasi) siswa selama pembelajaran. Nilai rata-rata perhatian siswa untuk setiap indikator pada tahap pratindakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Presentase
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	60%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	40%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	40%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	60%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	35%
	Nilai Rata-Rata	47%

Pada tahap prasiklus, dilakukan pretes untuk menilai kemampuan awal dan motivasi belajar siswa kelas II SD Inpres Bumi Sagu. Peneliti menggunakan beberapa indikator untuk mengukur motivasi belajar, seperti keterlibatan aktif dalam pembelajaran, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi pelajaran. Pada indikator “Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran”menunjukkan bahwa 60% siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah terlibat dalam kegiatan belajar, meskipun tidak sepenuhnya optimal. Keterlibatan aktif

adalah indikator penting karena mencerminkan seberapa banyak siswa terlibat langsung dalam interaksi dan kegiatan pembelajaran.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Langkah ini diambil untuk mengevaluasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II SD Inpres Bumi Sagu. Dalam tahap ini, media Interaktif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil dari penerapan ini kemudian diukur dan dianalisis untuk melihat seberapa besar pengaruh media edukatif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan dalam tabel hasil motivasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun nilai rata-rata motivasi siswa untuk setiap indikator pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Presentase
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	70%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	50%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	80%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	75%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	80%
	Nilai Rata-Rata	71%

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan media Interaktif, seperti Wordwall, media konkret, media gambar, YouTube, Canva, dan Quizizz dan media lainnya berbasis IT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada siklus I, data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa dibandingkan dengan tahap prasiklus. Penerapan media Interaktif digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II Inpres Bumi Sagu terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan rata-rata motivasi belajar mencapai 74%, hasil ini menunjukkan bahwa strategi ini berhasil, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Peneliti akan melanjutkan ke siklus II untuk mencapai kriteria ketuntasan maksimal 80%. Penelitian ini mendukung teori bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa (Utomo, 2023).

Siklus II

Pada tahap Siklus II, peneliti merancang pembelajaran yang menyesuaikan dengan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Refleksi dari Siklus I, terutama pada indikator-indikator yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa, dijadikan dasar untuk perbaikan pada Siklus II ini. Penerapan media Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila disusun agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas, sehingga mereka dapat belajar secara aktif. Tabel di bawah ini menampilkan hasil motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana rata-rata motivasi siswa untuk setiap indikator pada tahap Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

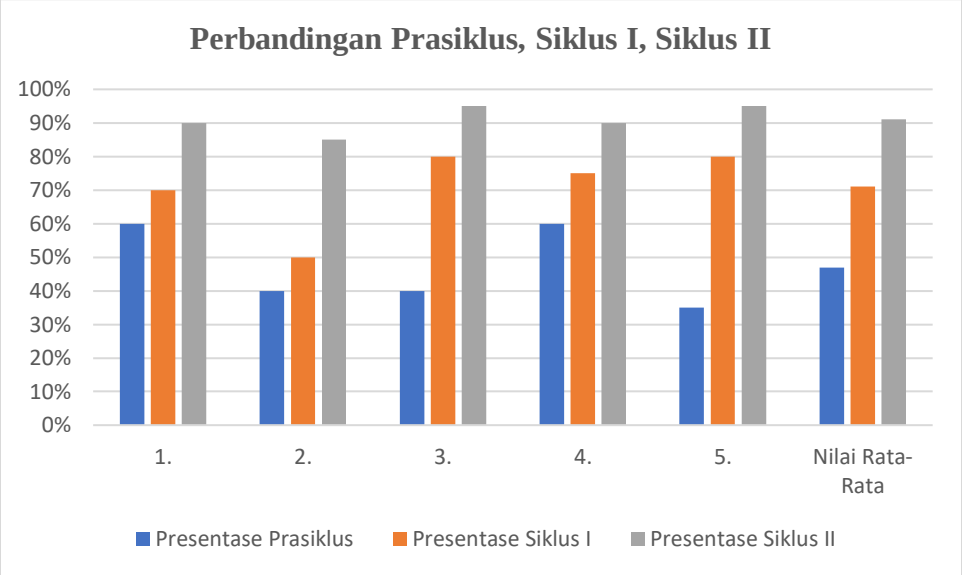
Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Presentase
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	90%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	85%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	95%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	90%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	95%
	Nilai Rata-Rata	91%

Setelah memodifikasi penggunaan media Interaktif menjadi lebih inovatif dan menarik, serta memberikan arahan yang lebih menyeluruh/komprehensif. Melalui Tindakan tersebut terjadi peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa kelas II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siklus II. Data dari hasil observasi menunjukkan adanya kemajuan pada setiap indikator motivasi belajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Adapun perbandingan hasil motivasi belajar siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabe 4. Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Presentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	60%	70%	90%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	40%	50%	85%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	40%	80%	95%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	60%	75%	90%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	35%	80%	95%
	Nilai Rata-Rata	47%	71%	91%



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Persiklus

Berdasarkan data perbandingan motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada semua indikator motivasi belajar setelah penerapan media Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap prasiklus, rata-rata motivasi belajar siswa hanya berada di angka 47%, mencerminkan bahwa siswa masih kurang terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan media Interaktif pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata motivasi menjadi 71%. Peningkatan ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif mulai menarik perhatian dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Puncaknya pada Siklus II, rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 91%, yang menunjukkan keberhasilan penerapan media interaktif yang lebih inovatif dan menarik.

Berdasarkan tabel di atas, setiap indikator mengalami peningkatan yang konsisten dari prasiklus hingga Siklus II, dengan peningkatan yang paling signifikan pada respon terhadap umpan balik dan antusiasme terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar dari Hartanti, (2019), di mana lingkungan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Asmani, (2016) juga mendukung bahwa penggunaan media Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan gigih dalam belajar, meningkatkan respon terhadap umpan balik, dan menumbuhkan antusiasme terhadap materi pelajaran. Secara keseluruhan, penerapan media Interaktif yang dimodifikasi secara efektif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dari prasiklus hingga Siklus II, menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II, dapat disimpulkan bahwa secara signifikan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 47% pada prasiklus menjadi 71% pada Siklus I, dan mencapai 91% pada Siklus II. Semua indikator motivasi belajar siswa, termasuk keterlibatan aktif, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi pelajaran, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari prasiklus hingga Siklus II. Modifikasi media interaktif yang lebih inovatif dan menarik, serta pemberian arahan yang lebih menyeluruh, mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keinginan untuk belajar, dan menjadikan pembelajaran bahasa indonesia lebih menarik serta menantang. Hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa media dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan media interaktif berbeasis teknologi dan konkret dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual dan kontekstual seperti Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, *5*(4), 11777-11790.

Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.

Desriandi, R., & Suhaili, N. (2021). Pengaruh Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, *1*(2), 104-

Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.

Jusuf, H. (2016). Pengembangan blended learning untuk memotivasi peserta didik dalam memahami materi ajar. *Jurnal ilmiah teknologi informasi terapan*, *3*(1), 28-36.

Kamila, I., & Wathon, A. (2021). Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, *4*(1), 118-139.

Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, *4*(1), 55-64.

Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas. *Journal on Education*, *6*(1), 35-47.

Nikmah, N. H., & Andriani, A. E. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 20113-20117.

Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, *2*(2), 60-71.

Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, *5*(2), 216-232.

Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Fatimah, S. (2024). Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 1016-1027.

Rizal, A. S. (2023). Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, *14*(1), 11-28.

Safira, F. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, *17*(15).

Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212-219.

Subtianah, S. (2023). Transformasi Pembelajaran Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminalu*, *1*(1), 390-399.

Sugilar, H. (2020, March). Multimedia matematika di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (pp. 442-451).

Susanto, B. H., & Hidayat, M. I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar anak hiperaktif kelas V SD muhammadiyah ambarketawang 2, gamping, sleman. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, *14*(1), 40-51.

Telaumbanua, S. N., Laoli, B., Lahagu, A., & Laoli, E. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada MP IPS Terpadu di UPTD SMP Negeri 8 Gunungsitoli. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, *4*(3), 1113-1124.

Trinovitasari, A. (2015). Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa Sekolah Menengah Pertama: Studi deskriptif kualitatif di SMP Islam Harapan Ibu Pondok Pinang.

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3635-3645.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19-19.

Zulkarnaen, R., & Ruli, R. M. (2023). Efektivitas self-determination theory dalam perilaku pemecahan masalah matematis siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, *6*(4), 1547-1560.