

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn

Siti Khairani<sup>1</sup>, Rosida Minta Ito Pasaribu<sup>2</sup>, Sri Yunita<sup>3</sup>, Yacobus Ndona<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: [siti.khairani474@admin.sd.belajar.id](mailto:siti.khairani474@admin.sd.belajar.id)

### Abstract

By using an activity-based interactive learning model, students tend to be more active because the learning atmosphere leads to students finding the results of understanding through interaction, easily understanding teaching material, because they are assisted through concrete learning media. After carrying out the actions in this research, the learning outcomes students experienced very significant improvements. The research results prove that implementing learning using an interactive learning model can improve student learning outcomes in Civics subjects.

**Keyword:** Interactive Learning Model, Student Learning Outcomes

### Abstrak

Dengan menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas, siswa cenderung lebih aktif karena suasana belajar mengarah kepada siswa menemukan hasil pemahaman melalui suatu interaksi, mudah dalam memahami materi ajar, karena dibantu melalui media belajar yang kongkrit. Setelah dilakukan tindakan-tindakan dalam penelitian ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Siswa

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai seseorang. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah atau institusi formal, tetapi juga melalui pengalaman hidup sehari-hari, interaksi sosial, dan pembelajaran mandiri. Beberapa aspek penting dari pendidikan meliputi: (1) Pengembangan Pengetahuan; (2) Pengembangan Keterampilan; (3) Pembentukan Karakter dan Nilai; (4) Peningkatan Peluang Ekonomi dan Sosial; (5) Pemberdayaan Individu dan Masyarakat. Pendidikan dapat dibagi menjadi beberapa jenjang, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Setiap jenjang

memiliki tujuan dan kurikulum yang berbeda, disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

Dalam hal pendidikan yang berperan adalah guru. Guru adalah seorang pendidik atau pengajar yang bertugas memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa. Peran seorang guru sangat penting dalam proses pendidikan dan perkembangan individu. Dalam proses mengajar, guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Untuk terwujudnya proses belajar mengajar seperti itu, upaya guru untuk

mengaktualisasikan kompetensinya secara profesional merupakan keniscayaan.

Pendidikan karakter merupakan suatu keharusan, karena dinilai mampu menjadikan peserta didik menjadi cerdas, memiliki budi pekerti dan sopan santun sehingga peserta didik bermakna sebagai anggota masyarakat baik bagi dirinya sendiri maupun masyarakat secara umum dan luas. Pendidikan karakter yang bermoral dan berbudi pekerti luhur dituangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dilaksanakan di tiap jenjang sekolah (Anatasya dan Dini, 2021). PKn merupakan salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya, di samping aspek nilai dan moral. Namun, banyak materi sosial dalam PKn bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan semata.

PKn bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sifat pelajaran PKn membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah, sedangkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran atau cenderung pasif. Dalam metode ceramah terjadi dialog interaktif. Padahal, dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, yaitu dengan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotorik (siswa, salah satunya sambil menulis).

Jadi, dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi

kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif positif. Situasi belajar seperti ini dapat tercipta melalui penggunaan pendekatan partisipatoris. Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang menentukan suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil atau tidak. Menurut Dimiyati dan Mudjono (Haryono, 2020), "hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Artinya, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar para siswa sekaligus evaluasi akhir dari rangkaian mengajar.

Hasil belajar tersebut dapat teramati dalam nilai rapor yang merupakan hasil akumulasi dari pengetahuan berupa penilaian harian, penilaian akhir semester, dan penilaian akhir tahun yang diperoleh dari setiap proses belajar yang berlangsung. Namun kenyataannya, di lapangan ditemukan permasalahan yang muncul di sekolah saat melaksanakan pembelajaran, siswa dalam pelajaran PKn adalah kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar; siswa cenderung kurang serius dalam memfokuskan diri mengikuti materi pembelajaran. Hal ini karena dalam pelaksanaannya guru menjadikan buku sebagai sumber tunggal kegiatan belajar mengajar di kelas; di samping itu guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran PKn dengan mengesampingkan media peraga atau contoh gambar yang merupakan sarana pengetahuan nyata bagi siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu ditemukan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di lapangan, yaitu kurangnya keinginan siswa untuk mengikuti proses

belajar mengajar, beberapa masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar di antaranya (1) kurangnya interaksi antara guru dan siswa; (2) penguasaan guru tentang metode pengajaran masih belum maksimal; (3) siswa cenderung pasif dan kurangnya motivasi; (4) metode yang digunakan dalam mengajar belum variatif/monoton yang kurang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa; (5) siswa cenderung hanya menghafal dan bukan memahami konten pelajaran; (6) keberadaan siswa untuk belajar cenderung bertolak dari rasa takut kepada guru dan orang tua daripada keinginan personal untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Adapun yang menjadi rumusan masalah bagi penulis dalam penelitian ini yaitu mengkaji bagaimana model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI mata pelajaran PKn pada materi nilai-nilai juang dalam perumusan Pancasila. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai ukuran keberhasilan suatu pengajaran, penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai sangat diperlukan (Marliyah, 2014), dengan tidak mengabaikan fungsi dan peranan lainnya seperti sumber belajar, media, dan lain-lainnya, yang semua itu sudah diatur dalam kurikulum pendidikan; kurikulum yang ada terus berkembang sesuai dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hal tersebut sejalan dengan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum yang dapat berubah menurut kebutuhan. Berdasarkan dari pendapat ahli maka kehadiran media interaktif di

pelaksanaan belajar dan mengajar dapat membuat dorongan suasana yang berbeda dalam kelas. Perubahan itu karena dari mengajar secara ceramah yang bersifat monoton berubah menjadi menarik dengan berbagai media yang bervariasi pula. Pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat menjadi suatu variasi sarana belajar dan meningkatkan kreativitas serta memotivasi siswa agar terus belajar sesuai dengan kemajuan zaman.

Pengembangan model kegiatan interaktif dalam pelajaran PKn yaitu sebagai suatu upaya yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan keterlibatan siswa. Kegiatan pembelajaran bukan hanya terfokus dalam mengembangkan produk pembelajaran PKn, tetapi juga terfokus kepada bagaimana mendesain pembelajarannya, dan pemanfaatannya. Hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau dalam bentuk skor, setelah siswa mengikuti pelajaran. Sudjana (2011) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa, yang ditunjukkan melalui perubahan tingkah laku (behavioral change), setelah siswa mengalami pengalaman belajar.

Wujud tingkah laku sebagai hasil belajar dimaksud misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, atau dari tidak memahami menjadi paham. Pembelajaran yang berhasil ditunjukkan oleh tercapainya hasil belajar yang optimal. Wujud pencapaian hasil belajar siswa lazimnya dinyatakan dengan nilai hasil belajar, salah satunya adalah nilai ulangan harian. Sesuai dengan nama atau istilahnya, nilai ini diperoleh siswa setelah pelaksanaan suatu ulangan harian (Sudjana, 2010).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, untuk mendapatkan hasil sejauh mana pengaruh atau respon siswa terhadap model pembelajaran interaktif. Penelitian kualitatif menghasilkan data analisis yang tidak perlu prosedur analisis statistik atau cara kuantitatif. “Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang pengambilan datanya bersifat deskriptif kualitatif, dokumentasi, catatan lapangan, serta sikap responden, dokumen dan lain-lain” (Sugiyono, 2017).

Instrumen Penelitian Instrumen dalam bentuk angket. Sugiyono (2017) menyatakan “Instrumen penelitian merupakan alat dalam melihat fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati”. Instrumen yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut. Angket, menemukan hasil bagaimana motivasi siswa dan guru terhadap model interaktif dalam kegiatan belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data pengamatan (observasi) yang telah dilakukan, hasilnya adalah terdapat perbedaan hasil belajar yang siswa tunjukkan. Kemudian siswa juga lebih menikmati pembelajaran; ini terlihat saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat memiliki interaksi yang aktif dengan guru secara timbal balik. Maka, bisa dikatakan bahwa model pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan suasana pembelajaran serta dorongan siswa untuk belajar lebih interaktif pula dengan gurunya.

Pada pra pembelajaran, jumlah siswa yang tidak tuntas dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran interaktif, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Setelah dilakukannya penelitian tindakan, barulah ditemukan beberapa kekuatan dan kelemahan pada diri peneliti sebagai guru di tempat penelitian berlangsung.

Setelah mengadakan perbaikan pembelajaran yang ditemukan melalui tahapan refleksi, peneliti lebih rinci dalam melihat permasalahan yang sering timbul pada pembelajaran pada umumnya. Hasil tersebut mengindikasikan umpan balik bagi peneliti sebagai seorang guru untuk segera membuat rencana perbaikan yang bisa meminimalkan masalah yang ada.

Penerapan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mengawalinya dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan konsep materi yang akan diajarkan kepada siswa, mencari dan merumuskan masalah yang sesuai dengan konsep tersebut, serta merencanakan strategi pembelajaran yang sesuai atau yang cocok.

Mengacu pada model yang digunakan, maka selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa dapat memusatkan perhatiannya pada pokok bahasan yang akan dijelaskan. Siswa memperoleh pengalaman yang dapat membentuk ingatan yang kuat, siswa terhindar dari kesalahan dalam mengambil suatu kesimpulan. Pertanyaan-pertanyaan yang timbul dapat dijawab sendiri oleh siswa pada saat dilaksanakannya evaluasi. Apabila terjadi keraguan, siswa dapat menanyakan secara langsung kepada guru, dan kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki karena

langsung terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan pembelajaran interaktif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif dapat menciptakan komunikasi yang efektif antara siswa, yang secara tidak langsung meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran PKn. Pengaruh positif tersebut terlihat pada peningkatan motivasi terhadap materi ajar serta semangat dan interaksi siswa di dalam kelas.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini telah tercapai, yaitu penerapan model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi pilihan bagi guru dalam mengatasi masalah siswa yang pasif selama proses pembelajaran. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dikemukakan, penggunaan model pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>

Delanix, O. (2020). *PENGARUH KONSEP DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR DENGAN AKTIVITAS BELAJAR SEBAGAI VARIABEL MEDIASI: Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS di SMA Negeri Kota Cimahi* (Doctoral dissertation, universitas pendidikan indonesia). <https://repository.upi.edu/46972/>

Marliyah, M. (2014). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan alat peraga konkrit pada siswa kelas 1A SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(4), 153-162. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/997>

Sudjana. (2011). *Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.