

Upaya Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Kolaborasi Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Ngijo 02

Hana Cahyana¹, Sherly Putri Fauzika², Susilo Tri Widodo³, Rina Nuraeni⁴,
Farida Evita Subekti⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

⁵SD Negeri Ngijo 02

Surel: hanacahyana03@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to determine the indicators used to measure the learning interest of class 1 students at SD Negeri Ngijo 02 and to determine the increase in learning interest of class 1 students at SD Negeri Ngijo 02 in rules material in the family environment through collaborative learning media. According to Coast (planning, implementation, observation and reflection), this research uses the Classroom Action Research method with interviews and observation as data collection techniques. They were then analyzed using a qualitative approach with the Miles and Huberman model. This research proves that collaborative learning media can increase the learning interest of grade 1 students at SD Negeri Ngijo 2 in Pancasila Education.

Keyword: Interest in Learning, Pancasila Education, Learning Media

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 02 dan mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 02 pada materi aturan di lingkungan keluarga melalui kolaborasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas menurut Coast (perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi) dengan wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan datanya. Kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dengan model Miles and Huberman. Hasil penelitian membuktikan bahwa kolaborasi media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya menciptakan manusia menjadi lebih berkualitas pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui kegiatan belajar di lingkungan belajar. Pendidikan berperan penting dalam membangun kemajuan negara (Wibawa et al., 2022) dan proses *humanime* yang artinya proses memanusiakan manusia, (Pristiwanti et al., 2022). Di dalam pendidikan terdapat kurikulum yang terus berkembang mengikuti arus kebutuhan dan perkembangan zaman.

Oleh karena itu, kurikulum menjadi komponen penting dalam penyelenggaraan sistem pendidikan.

Sekarang ini, pendidikan Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang lebih memfokuskan penggunaan teknologi di era digital dan era 5.0 agar pembelajaran lebih variatif dan meningkatkan semangat belajar peserta didik (Zakso, 2022). Sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, pendidik diberikan kebebasan untuk menggunakan perangkat ajar yang

selaras dengan kebutuhan belajar dan sifat khusus peserta didik (Daulay & Fauziddin, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan istilah baru dari Kurikulum Merdeka yang menggantikan istilah lama pada kurikulum sebelumnya yaitu Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar ideologi Pancasila bagi generasi muda untuk menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara Simangunsong (2021) dalam Sudaryani et al (2024), dan berfungsi sebagai upaya preventif tergantikannya ideologi Pancasila oleh paham-paham asing (Wahyuningrum et al., 2024). Pendidikan Pancasila memuat empat elemen utama yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Setiap elemen memiliki Capaian Pembelajaran yang kemudian dikembangkan menjadi Tujuan Pembelajaran oleh pendidik (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024).

Peserta didik kelas 1 SD merupakan peserta didik masa perpindahan dari Taman Kanak-Kanak ke Pendidikan Dasar, dengan demikian seorang pendidik yang kreatif harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif, dan menyenangkan agar mereka tidak cepat bosan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 1 SDN Ngijo 02, didapatkan hasil bahwa minat belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila masih rendah. Dibuktikan dengan belum optimalnya partisipasi aktif peserta didik saat proses pembelajaran. Pendidikan Pancasila materi aturan di lingkungan keluarga. Peserta didik seringkali melakukan aktivitas diluar kegiatan pembelajaran seperti bermain benda-benda disekitarnya dan ramai bercerita dengan

temannya ketika guru memaparkan materi. Hal ini menjadikan pengkondisian kelas sulit dibangun.

Inovasi pembelajaran yang kreatif mampu menumbuh kembangkan minat belajar setiap peserta didik, yang pada akhirnya pendidik dapat menciptakan kelas yang kondusif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kelas 1 sudah menerapkan media pembelajaran konkret dan media pembelajaran berbasis IT seperti video pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis IT tidak hanya berupa video pembelajaran, tetapi memiliki cakupan yang lebih luas, seperti game edukasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 SDN Ngijo 02 yaitu rendahnya minat belajar yang dipengaruhi oleh faktor media pembelajaran yang kurang inovatif dan variatif.

Minat Belajar

Gabungan antara kata minat dan kata belajar membentuk suatu frasa yaitu minat belajar. Minat diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang bersifat aktif serta terikat dengan kesadaran, kemauan, perhatian, kesenangan ataupun perasaan senang pada suatu objek yang terkait dengan dirinya (Rasam & Sari, 2018). Menurut Witherington, belajar adalah transformasi perilaku yang diaktualisasikan menjadi respon baru yang berupa sikap, pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan keahlian (Fuad & Zuraini, 2016). Dengan demikian, minat belajar adalah kondisi psikologis seseorang yang tertarik, berkeinginan, dan merasa senang terhadap suatu hal sehingga terdorong untuk belajar tanpa adanya tuntutan dari orang lain.

Menurut Fuad dan Zuraini (2016) terdapat faktor internal dan eksternal yang memengaruhi minat belajar peserta didik. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, contohnya aspek jasmaniah dan aspek psikologis. Kemudian faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat (Ansyah et al., 2021; Ansyah, 2023).

Menurut Lestari dan Mokhammad (2017) dalam Friantini dan Winata (2019), indikator tolak ukur minat belajar peserta didik mencakup; adanya perasaan senang, ketertarikan belajar, perhatian ketika belajar, dan adanya keterlibatan selama belajar. Sedangkan menurut Friantini dan Winata, (2019) sendiri, menambahkan dua indikator minat belajar peserta didik yaitu adanya inisiatif aktif selama pembelajaran, dan adanya usaha mewujudkan keinginan untuk belajar. Dengan demikian, beberapa indikator minat belajar dalam penelitian ini yaitu; perasaan senang, ketertarikan pada pembelajaran, perhatian dalam pembelajaran, keaktifan dalam pembelajaran, dan adanya inisiatif untuk belajar (Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024).

Media Pembelajaran

Kata “*medium*” dalam bahasa Latin yang berarti perantara atau pengirim pesan. Menurut Gagne (1992) media adalah komponen lingkungan peserta didik yang mampu mendorong peserta didik untuk belajar (Suryani, 2016). Media pembelajaran adalah benda yang dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan optimal (Fadilah et al., 2023).

Menurut Subari (1994) media konkret adalah alat peraga yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam

mendemonstrasikan materi ajar untuk dapat memberikan gambaran yang jelas pada peserta didik (Riyana et al., 2020). Media konkret termasuk benda nyata di lingkungan peserta didik yang dapat diamati, dilihat, dan diraba secara langsung. Bagi peserta didik kelas rendah media konkret dapat membentuk pemahaman yang lebih mudah karena adanya interaksi langsung sehingga memberikan gambaran nyata dari yang awalnya masih bersifat verbal (Ansyah, Ardhita, et al., 2024).

Teknologi sebagai media berperan dalam memperluas wawasan tanpa batasan jangkauan ruang dan waktu. Menurut Brandy et al (2010) dalam Dewantara et al (2020), media pembelajaran berbasis IT adalah pemanfaatan kehebatan teknologi sebagai media pembelajaran utama dalam pembelajaran di era digital. Media pembelajaran berbasis IT adalah alat perantara dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan teknologi informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ansyah & Salsabilla, 2024; Sari et al., 2023).

Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah

Karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai sifat khusus pada setiap individu atau kelompok peserta didik yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran (Safitri et al., 2022). Tujuan dilakukannya proses pembelajaran yang memerhatikan aspek perkembangan peserta didik yaitu agar tidak mencederai proses perkembangan kognitif peserta didik (Zulvira et al., 2021).

Berdasarkan perkembangan kognitifnya, peserta didik Sekolah Dasar (usia 7-11 tahun), berada pada tahap operasional konkret, dengan kemampuan

anak sudah dapat menggunakan logika untuk menalar, tetapi masih dengan bantuan benda konkret dalam belajar. Meskipun peserta didik Sekolah Dasar ada pada tahap perkembangan kognitif yang sama, tetapi pembelajaran di Sekolah Dasar dibedakan menjadi dua kriteria yaitu pembelajaran kelas rendah yang ditujukan untuk peserta didik kelas 1, 2, dan 3 (usia 6-8 tahun) dan pembelajaran kelas tinggi yang ditujukan untuk peserta didik kelas 4, 5, dan 6 (usia 9-11 tahun).

Menurut Farruhorman (2017) dalam Safitri et al (2022), karakteristik peserta didik Sekolah Dasar masih mengarah pada perasaan senang bermain, senang bekerja kelompok, senang bergerak, dan senang beraktivitas secara langsung untuk memperagakan materi ajar. Menurut Helsa and Kenedi, (2019), peserta didik kelas rendah membutuhkan perhatian yang lebih tinggi karena mereka masih lemah dalam berkonsentrasi, (Zulvira et al., 2021). Karakteristik perkembangan berpikir peserta didik kelas rendah, sebagai berikut:

1. Konkret, artinya proses belajar melibatkan hal-hal yang sifatnya konkret. Peserta didik kelas rendah akan belajar melalui situasi nyata yang alami, dan faktual, agar mereka dapat lebih mudah mendapatkan kebenaran yang dapat dibuktikan.
2. Integratif, artinya peserta didik kelas rendah menganggap pelajaran sebagai kesatuan karena mereka belum mampu memisahkan konsep dari berbagai disiplin ilmu.
3. Hierarkis, artinya peserta didik belajar dari hal yang sederhana dan mudah kemudian secara bertahap naik tingkat yang lebih kompleks.

Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi Pancasila yang tujuannya membangun bangsa Indonesia yang baik, menjunjung tinggi hak serta kewajibannya sebagai bagian dari negara, cinta tanah air, dan berjiwa nasionalisme (Akhyar & Dewi, 2022). Tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka yaitu untuk menciptakan peserta didik yang berakhlak mulia dengan dasar iman dan takwa kepada Tuhan YME, mendalami makna nilai-nilai Pancasila, menelaah konstitusi dan norma yang berlaku, menjiwai dirinya sebagai bangsa Indonesia, serta memperluas pemahamannya tentang karakter Bangsa Indonesia dan kearifan lokal (Sudrajat & Astuti, 2023).

Berdasarkan buku Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka jenjang SD/ MI untuk Kelas 1, peserta didik akan belajar mengenal aturan di lingkungan keluarga. Materi ini merupakan penerapan Capaian Pembelajaran elemen UUD NRI Tahun 1945 yang termuat dalam Bab 2 Aku Patuh Aturan. Topik bahasan terbagi dalam tiga bagian yaitu Topik A-Aturan dalam Keluargaku, Topik B-Aku Mematuhi Aturan di Rumah, dan Topik C-Aku Peduli dengan tempat Tinggalku.

Teori Behavioristik

Teori behavioristik mendefinisikan arti belajar sebagai transformasi perilaku ataupun tingkah laku seseorang yang dihasilkan dari proses interaksi antara stimulus dan respon, yang dapat dilakukan pengamatan, pengukuran, dan penilaian secara konkret (Sudarti, 2019). Ivan Pavlov mengenalkan teori *Classical Conditioning*, sedangkan B.F Skinner mengenalkan teori *Operant conditioning*.

Meskipun para tokoh tersebut menggagas pendapat yang berbeda, tetapi terdapat kesepakatan yakni belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang dihasilkan dari proses interaksi antara stimulus dan respons. Sehingga tujuan belajar itu adalah adanya perubahan perilaku seseorang setelah belajar.

Pada teori behavioristik perilaku peserta didik merupakan produk dari proses pembelajaran, sehingga membutuhkan suatu stimulus yang tepat agar menghasilkan respon pembelajaran baik. Stimulus diartikan sebagai hal yang pendidik berikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran, sedangkan respons diartikan sebagai reaksi peserta didik setelah menerima stimulus dari pendidik (Andriani et al., 2022). Jadi, stimulus merupakan kondisi lingkungan belajar peserta didik, yang mencakup kondisi internal dan eksternal yang menyebabkan peserta didik belajar, dan respons menjadi hasil atau akibat dari stimulus yang diberikan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan sebelumnya oleh Rizki et al (2023), dalam artikelnya menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN Gisikdrono 02 mengalami peningkatan minat belajar Pendidikan Pancasila setelah menerapkan aplikasi wordwall dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada jenis metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, serta variabel bebas. Penelitiannya merupakan penelitian kualitatif dengan subjek peserta didik kelas tinggi SDN Gisikdrono 02, dengan objek peningkatan minat belajar melalui game edukasi wordwall. Perbedaan tersebut, menunjukkan adanya *gap research* yang dapat diinovasikan menjadi penelitian terbaru. Aspek kebaruan penelitian ini terletak pada

subjek penelitian peserta didik kelas rendah, lokasi penelitian, dan penggunaan kolaborasi media konkret dan media berbasis IT.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 1 SDN Ngijo 02 Melalui Kolaborasi Media Pembelajaran” dengan tujuan untuk mengetahui indikator tolak ukur minat belajar peserta didik yang digunakan dalam penelitian dan peningkatan minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 02 pada materi aturan di lingkungan keluarga dengan menggunakan kolaborasi media pembelajaran, dalam rangka mengatasi permasalahan yang terjadi.

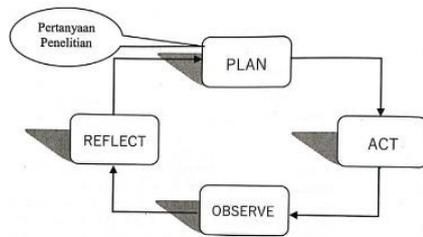
METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model menurut Coast. Pada buku yang ditulis oleh Sugiyono (2014), penelitian tindakan kelas adalah meneliti tindakan, yang artinya peneliti ingin mengetahui seberapa besar tindakan baru yang diujicobakan tersebut dapat meningkatkan kinerja dan berkembang menjadi ilmu tindakan. Langkah-langkah penelitian tindakan menurut Coast, sebagai berikut.

1. *Plan* (rencana), seperti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar) dan instrumen wawancara dan observasi minat belajar peserta didik.
2. *Act* (tindakan/ pelaksanaan rencana), seperti pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 dengan menggunakan kolaborasi media konkret dan media berbasis IT.
3. *Observe* (pengamatan), seperti pengamatan terhadap minat belajar

peserta didik sesuai dengan instrument observasi minat belajar yang telah dibuat.

4. *Reflect* (refleksi), seperti mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan ketercapaian hasil.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Menurut Coast

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 SDN Ngijo 02 tahun ajaran 2024/2025 yang meliputi 16 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Sedangkan, objek penelitian berupa minat belajar peserta didik dengan menerapkan kolaborasi media pembelajaran. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Sehingga, peneliti menyusun instrument pedoman wawancara bagi guru kelas 1 SDN Ngijo 02 dan instrument observasi jenis *checklist* untuk mengukur minat belajar peserta didik. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles and Huberman yaitu 1) tahap pengumpulan data (*data collection*), 2) reduksi data (*data reduction*), 3) penyajian data (*data display*), dan 4) *conclusion drawing/verivication*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator yang digunakan sebagai tolak ukur minat belajar peserta didik SD Negeri Ngijo 02 pada materi “Aturan di Lingkungan Keluarga” adalah

1) adanya perasaan senang selama pembelajaran, 2) ketertarikan selama pembelajaran, 3) perhatian selama pembelajaran, 4) peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran, 5) adanya inisiatif untuk belajar. Jika kita memperhatikan salah satu karakter dari peserta didik Sekolah Dasar adalah senang bermain, maka seorang guru dapat merencanakan sebuah kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan, baik itu dengan bantuan media konkret maupun berbasis IT. Dengan syarat media tersebut dapat memberikan kesan menarik sehingga peserta didik mau berperan aktif dalam pembelajaran. Kemudian, ketika proses refleksi, peserta didik dapat merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Jika peserta didik dapat merasa senang dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat membentuk peserta didik yang memiliki inisiatif dalam belajar yaitu mau belajar dari kemauan dirinya sendiri. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar peserta didik adalah lingkungan sekitar. Sebagai upaya perubahan tingkah laku peserta didik agar memiliki motivasi, minat, dan hasil belajar, guru harus menyusun pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif baik dari segi model, strategi, metode, aatu media pembelajaran. Harapannya akan berdampak positif terhadap respons yang aktif, kreatif, dan inovatif pula pada diri peserta didik.

Menggunakan kolaborasi media pembelajaran, pada siklus 1 berbantuan media pembelajaran berupa pohon aturan keluarga, *power point*, dan lagu aturan keluarga. Sedangkan siklus 2 menggunakan media berupa amplop aturan keluarga, *power point*, video *powtoon*, dan *wordwall* yang memiliki potensi lebih dalam memberikan daya tarik bagi peserta didik kelas 1 SD Negeri

Ngijo 02. Apabila mereka merasa tertarik untuk belajar, maka secara percaya diri mereka mau berpartisipasi dalam pengerjaan tugas yang diberikan dengan baik. Namun, kondisi tersebut belum terjadi pada siklus 1 karena saat beberapa kali diinstruksikan oleh guru untuk melaksanakan sesuatu, harus diberi instruksi lebih lagi agar mereka mau mengerjakan apa yang harusnya dilakukan oleh peserta didik. Contohnya adalah pada saat presentasi hasil kerja kelompoknya, disitu guru harus membantu mengkondisikan peserta didik agar mau maju melakukan presentasi. Sedangkan pada siklus 2 sudah terbentuk inisiatif dalam belajar peserta didik, karena pada kegiatan presentasi kelompok, guru hanya menginstruksikan perwakilan kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusinya tetapi siapa yang akan mewakili benar-benar dari diri peserta didik yang mau maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Namun, pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran siklus 1 dan 2, masih terdapat beberapa peserta didik yang asyik berbicara dengan temannya, sehingga mengganggu guru saat penyampaian materi karena suaranya bertabrakan dengan peserta didik yang ngobrol. Selain itu, pada proses pembelajaran terdapat peserta didik yang asyik bermain dengan beberapa mainan yang dibawanya dari rumah. Pada siklus 1 terdapat beberapa peserta didik yang mengantuk saat proses pembelajaran, sedangkan siklus 2 peserta didik mengikuti pembelajaran dengan lebih baik karena media pembelajaran yang digunakan lebih variatif dari siklus 1. Indikator keterlibatan saat belajar, peserta didik mau bertanya apabila masih bingung saat pembelajaran, apabila guru memberikan pertanyaan peserta didik mau menjawab dengan antusias.

Kolaborasi media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 02 pada materi aturan di lingkungan keluarga. Berdasarkan pendapat dari Zulvira et al (2021), salah satu karakteristik perkembangan berpikir peserta didik kelas rendah adalah konkret, artinya proses belajar yang cocok dan dapat dipahami oleh mereka adalah benda-benda konkret yang bisa diraba, didengar, diotak-atik secara langsung. Untuk itu, dengan penggunaan media pembelajaran pohon aturan pada siklus 1 dan amplop aturan keluarga pada siklus 2 dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 02, karena secara langsung mereka dapat mengaplikasikan pohon aturan yaitu dengan menempelkan kertas yang berisi aturan-aturan di lingkungan keluarga pada pohon aturan keluarga (telah digambar di papan tulis). Selain itu, menurut pendapat dari Farruhorman (2017) dalam Safitri et al (2022) karakteristik peserta didik Sekolah Dasar adalah senang memperagakan materi ajar secara langsung. Hal tersebut juga menjadi alasan bahwa pohon aturan keluarga membuat peserta didik berperan secara langsung dalam pembelajaran. Begitupun pada siklus 2 dimana guru menggunakan media amplop aturan keluarga sebagai media konkretnya sehingga peserta didik secara langsung berkontribusi dalam proses mengklasifikasikan gambar manakah yang termasuk aturan di lingkungan keluarga dan mana yang bukan. Menurut pendapat Fuad dan Zuraini (2016) terdapat dua faktor yang memengaruhi minat belajar peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berarti berasal dari diri peserta didik, untuk minat belajar erat kaitannya

dengan aspek psikologis dari masing-masing peserta didik sehingga seorang pendidik harus pandai-pandai dalam menyusun sebuah pembelajaran yang dapat memengaruhi perasaan peserta didik sehingga mereka minat untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Faktor yang kedua adalah faktor eksternal, artinya berasal dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Pada penelitian ini faktor eksternal yang dapat kita amati adalah dari kondisi sekolah melalui guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis IT yang digunakan dalam siklus 1 adalah *power point* sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan video lagu "Bangun Tidur" sebagai contoh penerapan materi aturan di lingkungan keluarga. Guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis *power point* untuk menyampaikan materi terkait aturan di lingkungan keluarga yang di dalamnya terdapat gambar pendukung mengenai topik pembelajaran sehingga dapat menjadi sarana untuk memberikan kesan menarik pada peserta didik sehingga tertarik mendengarkan dan menyimak materinya. Selain itu, isi dari *power point* dapat ditambahkan dengan gambar terkait materi yang fungsinya menarik perhatian peserta didik, karena peserta didik kelas rendah utamanya kelas 1 lebih suka dengan sesuatu berupa gambar daripada tulisan. Apalagi pada kelas 1 SD Negeri Ngijo 02 masih terdapat peserta didik yang belum lancar dalam membaca, pasti jika semua materi disampaikan dalam bentuk tulisan akan memberikan kesulitan pada beberapa peserta didik tertentu. Sedangkan materi aturan keluarga yang dikemas dengan sebuah lagu, memiliki tujuan agar peserta didik lebih mudah dalam memberikan contoh implementasi dari aturan-aturan di

lingkungan keluarga. Pada saat menyanyikan lagu tersebut sesuai dengan faktor eksternal minat belajar peserta didik. Melalui lagu akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif karena peserta didik dan guru bersama-sama bernyanyi dan kelas tidak terasa sepi atau monoton. Pada siklus 2, guru menggunakan media pembelajaran berupa *power point*, video pembelajaran berbasis *powtoon*, dan game berbasis *wordwall*. Perbedaan dengan siklus 1 adalah 2 media pembelajaran berbasis IT yaitu *powtoon* dan *wordwall*. Pada video pembelajaran *powtoon* berisi materi contoh aturan-aturan di lingkungan keluarga berupa gambar dan audio sehingga peserta didik dapat lebih tertarik untuk menyimak materi. Dalam tahap tes diagnostik kognitif guru menggunakan media berbasis *wordwall* berupa pertanyaan pilihan ganda terkait aturan di lingkungan keluarga dengan penyajiannya seperti kuis kemudian peserta didik menjawabnya. Game ini sangat cocok dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain sehingga pembelajarannya berjalan lebih interaktif karena mereka ikut menjawab pertanyaan dengan antusias. Namun, dalam game ini diperlukan adanya kemampuan peserta didik dari segi pengetahuan dan manajemen waktu yang baik dalam menyelesaikan semua pertanyaan karena dalam menjawab juga terdapat durasi pengerjaan setiap pertanyaannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka setiap guru harus bisa menyusun rencana pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang nyaman untuk peserta didiknya sehingga mereka dapat merasa senang dan tertarik untuk belajar di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan menentukan media pembelajaran yang cocok dengan tahap perkembangan

peserta didik. Karena penelitian ini subjeknya adalah peserta didik kelas rendah yaitu kelas 1 maka media pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 seperti senang menggunakan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan peserta didik dapat berperan secara langsung dalam pengaplikasian media pembelajarannya. Pada penelitian ini menghasilkan data bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik, dimana pada siklus 1 hanya menggunakan 1 media pembelajaran secara konkret dan 2 media pembelajaran berbasis IT sedangkan siklus 2 menggunakan 1 media pembelajaran konkret dan 3 media pembelajaran berbasis IT. Pada siklus 1 peserta didik belum bisa dikondisikan dengan baik karena masih fokus dengan hal-hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran seperti bercerita dengan temannya, jalan-jalan di kelas, lari-lari di kelas, dan lain-lain. Karena pada siklus 1 peserta didik berperan secara langsung pada media pohon aturan keluarga dan menyanyikan lagu, sedangkan *power point* hanya disampaikan oleh guru, maka fokus peserta didik belum bisa kondusif. Sedangkan pada siklus 2 guru menggunakan media konkret berupa amplop aturan keluarga, media pembelajaran berbasis IT dengan *power point*, video *powtoon*, dan game *wordwall*. Pada penyampaian materi melalui *power point* guru lebih interaktif dengan mengajak peserta didik tanya jawab terkait materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan mendengarkan penjelasan materinya karena mereka terlibat secara langsung dalam tahap penyampaian materi tersebut.

KESIMPULAN

Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik SD Negeri Ngijo 02 pada materi aturan di lingkungan keluarga adalah 1) adanya perasaan senang selama pembelajaran, 2) ketertarikan selama pembelajaran, 3) perhatian selama pembelajaran, 4) peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran, 5) adanya inisiatif untuk belajar.

Kolaborasi media pembelajaran yang melibatkan media konkret dan berbasis teknologi informasi (IT) dapat secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 2 dalam materi aturan di lingkungan keluarga mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu tidak lepas dari bantuan dan kerja sama semua pihak yang ikut serta dalam proses penelitian ini. Bertepatan dengan hal tersebut, peneliti ucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Susilo Tri Widodo, S. Pd., M.H. dan Ibu Rina Nuraeni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran PKN SD yang telah memberikan arahan, ilmu, semangat, motivasi, saran, dan bimbingan mulai dari persiapan penelitian sampai pada penyusunan artikel.
2. Ibu Anastasia Lismawati, S. Pd., M. Pd. selaku Kepala SD Negeri Ngijo 02 yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.
3. Ibu Farida Evita Subekti, S. Pd. selaku guru kelas 1 SD Negeri Ngijo

02 yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.

4. Peserta didik kelas 1 SD Negeri Ngijo 02 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
5. Semua pihak yang ikut serta memberikan doa, dukungan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel.

DAFTAR RUJUKAN

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.

Andriani, K. M., Maemonah, & Wiranata, R. R. S. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 78–91. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263>

Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>

Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN

FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>

Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>

Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>

Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). LUNTURNYA NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA DI ERA GLOBALISASI YANG MENGAKIBATKAN MUNCULNYA KELOMPOK TERORISME. *Jurnal Handayani*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265>

Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024).

- Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Cahya Ghani Recovery. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Daulay, M. I., & Fauziddin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460>
- Dewantara, A. H., B, A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia (JPMI)*, 4(1), 6–11.
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42–54.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95–113. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung Pada Pembelajaran tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Respository*, 1623–1629.
- 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 FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.

- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 55–70.
- Sudaryani, E., Nadziroh, & Yudiharyanto. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 di SDN Tegalrejo 2. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa*, 3(1), 2125–2131.
- Sudrajat, R., & Astuti, C. B. (2023). Penerapan Empat Elemen Kunci dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran di Fase D Kelas Vii. *Civis: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 12(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/civis.v12i1.14579>
- Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan*.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Wahyuningrum, F. N., Widiawati, R., Widodo, S. T., & Azizah, W. A. (2024). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(01), 2137–2148. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2191>
- Wibawa, K. A., Legawa, I. M., Wena, I. M., Seloka, I. B., & Laksmi, A. A. R. (2022). Meningkatkan pemahaman guru tentang kurikulum merdeka belajar melalui direct interactive workshop. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 489–496.
- Zakso, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia. *J-PSH Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916–922. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851.