E-ISSN: 3025-0994
Halaman 3862-3869
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026

# Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Pendekatan Pembelajaran Interaktif Di SMP Negeri 13 Gorontalo

**Afreldi Patamani[1], Roni Lukum[2], Rasid Yunus[3]**

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: rendypt2304@gmail.com[1],roni.lukum@ung.ac.id[2], rasidyunus@ung.ac.id[3]

**Abstrak**

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi permasalahan yang dihadapi di kelas VIII-C SMP Negeri 13 Gorontalo. Dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan pendekatan pembelajaran interaktif. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-C yang berjumlah 21 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan pembelajaran interaktif diterapkan melalui diskusi kelompok, lembar kerja peserta didik, presentasi, dan penggunaan media digital berupa kuis interaktif berbasis platform Wayground. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tiga aspek utama. Aktivitas guru meningkat dari 80,9 persen pada Siklus I menjadi 95 persen pada Siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 71,4 persen pada Siklus I menjadi 85,7 persen pada Siklus II. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan dari 65,7 persen pada Siklus I menjadi 95,2 persen pada Siklus II. Seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dan melampaui target minimal 75 persen. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 13 Gorontalo.

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

**Abstract**

The low learning interest of students in Pancasila Education subject was identified as a key problem in class VIII-C of SMP Negeri 13 Gorontalo. The dominance of conventional one-way teaching methods caused students to be passive, easily bored, and poorly motivated during learning activities. This study aimed to improve students' learning interest through the

implementation of an interactive learning approach. The research employed a Classroom Action Research method conducted in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 21 students of class VIII-C. Data were collected through observation, learning interest questionnaires, interviews, and documentation. The interactive learning approach was implemented through group discussions, student worksheets, presentations, and digital media in the form of interactive quizzes using the Wayground platform. The results show significant improvements across three main aspects. Teacher activity increased from 80.9 percent in Cycle I to 95 percent in Cycle II. Student activity increased from 71.4 percent in Cycle I to 85.7 percent in Cycle II. Students' learning interest increased substantially from 65.7 percent in Cycle I to 95.2 percent in Cycle II, surpassing the minimum success indicator of 75 percent. It is concluded that the interactive learning approach is effective in improving students' learning interest in Pancasila Education at SMP Negeri 13 Gorontalo.

**Keywords :** Learning Interest, Interactive Learning, Pancasila Education, Classroom Action Research

## LATAR BELAKANG

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif, antusias, dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga capaian belajarnya pun lebih optimal. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak pada sikap pasif, mudah bosan, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam praktik pendidikan saat ini, banyak guru masih mengandalkan metode ceramah yang bersifat satu arah sebagai pendekatan utama dalam mengajar. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif dan kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa selama kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya minat belajar.

Masalah serupa ditemukan di kelas VIII-C SMP Negeri 13 Gorontalo, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi, perhatian yang terbatas terhadap penjelasan guru, dan seringnya siswa enggan menyelesaikan tugas. Siswa mengaku mudah mengantuk dan tidak bersemangat karena metode yang digunakan terasa monoton dan kurang melibatkan mereka secara langsung.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pranata, Dahlia, dan Suryana (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada tingkat sekolah dasar melalui penggunaan media visual dan

permainan edukatif. Fatimah (2019) juga melaporkan bahwa model pembelajaran Group Investigation berbantuan aplikasi Captivate mampu meningkatkan minat dan persepsi positif siswa SMA terhadap proses belajar.

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Sanjaya (2019) mendefinisikannya sebagai pendekatan yang memungkinkan terjadinya interaksi multiarah antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber belajar. Pendekatan ini berakar pada teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa siswa belajar efektif melalui interaksi sosial. Karakteristik utamanya mencakup pembelajaran berpusat pada siswa, penggunaan berbagai metode dan media, serta penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 13 Gorontalo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan pendekatan pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas VIII-C SMP Negeri 13 Gorontalo pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kelas VIII-C memiliki minat belajar yang rendah. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa dengan latar belakang sosial ekonomi dan kemampuan akademik yang beragam.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, serta (4) analisis dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis pendekatan pembelajaran interaktif, menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar, serta media pembelajaran digital.

Pendekatan pembelajaran interaktif diterapkan melalui diskusi kelompok terstruktur, lembar kerja peserta didik (LKPD), presentasi hasil diskusi, kegiatan tanya jawab, dan penggunaan media digital berupa kuis interaktif berbasis platform Wayground (Quizizz). Setiap siklus dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (120 menit). Siklus I menggunakan materi 'Pelestarian Tradisi dan Kearifan Lokal', sedangkan Siklus II menggunakan materi yang berbeda namun memiliki karakteristik kompetensi yang serupa.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu observasi menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar siswa yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert empat tingkat, wawancara reflektif dengan siswa dan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian setiap indikator menggunakan rumus $P = (F/N) \times 100\%$, di mana P adalah persentase, F adalah skor yang diperoleh, dan N adalah skor

maksimal. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai kategori aktif dan memiliki minat belajar tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Kondisi Awal (Pra-Tindakan)

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, diperoleh gambaran kondisi awal pembelajaran di kelas VIII-C. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah satu arah sehingga keterlibatan siswa tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengakui mudah bosan dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran karena metode yang diterapkan guru cenderung monoton. Kondisi awal inilah yang menjadi landasan penerapan pendekatan pembelajaran interaktif sebagai upaya perbaikan.

### Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan Siklus I berlangsung pada tanggal 12 Februari 2026 dengan materi 'Pelestarian Tradisi, Kearifan Lokal, dan Budaya Nasional'. Kegiatan pembelajaran menerapkan diskusi kelompok, pengerjaan LKPD, presentasi hasil diskusi, dan evaluasi menggunakan kuis digital Wayground. Pada siklus ini hadir 19 siswa dari total 21 siswa.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Siklus I**

| Aspek yang Dinilai | Siklus I (%) | Kategori |
|---|---|---|
| Aktivitas Guru | 80,9 | Baik |
| Aktivitas Siswa | 71,4 | Cukup |
| Minat Belajar Siswa | 65,7 | Cukup |

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I mencapai 80,9% (kategori baik). Guru telah mampu memberi kesempatan siswa bertanya, memfasilitasi diskusi kelompok, menggunakan media digital, dan menciptakan suasana kelas yang nyaman. Namun, masih terdapat kekurangan dalam pemberian motivasi yang merata kepada seluruh siswa serta pengelolaan waktu yang belum optimal.

Observasi aktivitas siswa memperoleh persentase 71,4% (kategori cukup). Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi, namun sebagian masih enggan menyampaikan pendapat secara terbuka. Begitu pula minat belajar siswa yang hanya mencapai 65,7%, belum memenuhi indikator keberhasilan minimal 75%.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain: pemberian motivasi dan penguatan yang lebih merata kepada semua siswa, pengaturan waktu diskusi yang lebih terstruktur, dan pembagian peran yang lebih jelas di dalam kelompok.

**Hasil Penelitian Siklus II**

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada Siklus II yang dilaksanakan dengan materi yang berbeda namun dengan karakteristik kompetensi serupa. Perbaikan mencakup peningkatan pemberian motivasi, pengelolaan diskusi yang lebih terarah, dan penggunaan media Wayground yang lebih optimal.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Siklus II**

| Aspek yang Dinilai | Siklus II (%) | Kategori |
|---|---|---|
| Aktivitas Guru | 95,0 | Sangat Baik |
| Aktivitas Siswa | 85,7 | Baik |
| Minat Belajar Siswa | 95,2 | Sangat Baik |

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 95% (kategori sangat baik). Guru semakin mampu mengelola kelas secara interaktif, memanfaatkan media digital secara optimal, serta memberikan motivasi dan penguatan yang merata kepada seluruh siswa. Aktivitas siswa pun meningkat menjadi 85,7%, ditandai dengan meningkatnya keberanian siswa bertanya, menyampaikan pendapat, dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Suasana kelas tampak lebih hidup dan interaktif dibandingkan Siklus I.

Capaian paling signifikan terjadi pada aspek minat belajar siswa yang meningkat menjadi 95,2% dari sebelumnya 65,7%, atau meningkat sebesar 29,5 poin persentase. Seluruh indikator minat belajar, mulai dari perasaan senang mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi, ketertarikan, keterlibatan aktif, hingga ketekunan menunjukkan peningkatan yang nyata.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II**

| Aspek | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Peningkatan (%) |
|---|---|---|---|
| Aktivitas Guru | 80,9 | 95,0 | 14,1 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aktivitas Siswa | 71,4 | 85,7 | 14,3 |
| Minat Belajar Siswa | 65,7 | 95,2 | 29,5 |

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pranata, Dahlia, dan Suryana (2020) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif mampu membangun koneksi emosional antara siswa dan materi pelajaran, sehingga minat belajar meningkat secara signifikan. Penggunaan media visual dan simulasi interaktif membantu siswa memahami konsep dengan lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.

Peningkatan aktivitas guru yang konsisten dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa refleksi dan perbaikan berbasis temuan lapangan merupakan kunci keberhasilan penelitian tindakan kelas. Hal ini mendukung pandangan Rusman (2017) yang menegaskan bahwa pembelajaran interaktif memerlukan guru yang aktif berperan sebagai fasilitator, tidak sekadar penyampai informasi. Kemampuan guru dalam mengelola diskusi, memanfaatkan teknologi digital, dan memberikan motivasi secara merata terbukti berdampak langsung pada peningkatan keterlibatan siswa.

Peningkatan minat belajar siswa yang sangat signifikan (29,5%) pada aspek ini juga dikuatkan oleh keberhasilan penggunaan media digital Wayground (Quizizz) yang dikombinasikan dengan diskusi kelompok terstruktur. Amri (2016) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif yang mengutamakan aktivitas dan partisipasi siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Pergeseran pola belajar dari pasif menjadi aktif dan partisipatif yang terjadi pada siswa kelas VIII-C mendukung teori konstruktivisme Vygotsky bahwa siswa belajar lebih efektif melalui interaksi sosial.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VIII-C SMP Negeri 13 Gorontalo selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran interaktif terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan terjadi secara konsisten pada tiga aspek utama: aktivitas guru meningkat dari 80,9% menjadi 95% (peningkatan 14,1%), aktivitas siswa meningkat dari 71,4% menjadi 85,7% (peningkatan 14,3%), dan minat belajar siswa meningkat dari 65,7% menjadi 95,2% (peningkatan 29,5%). Seluruh indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan (minimal 75%) telah tercapai bahkan terlampaui pada Siklus II.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyarankan agar guru terus mengembangkan kemampuan menerapkan pendekatan pembelajaran interaktif, khususnya dalam pemanfaatan

media digital yang relevan dan menarik bagi siswa. Refleksi setelah setiap pertemuan sangat penting dilakukan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Pihak sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti koneksi internet stabil dan perangkat digital yang cukup. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak kelas atau mengeksplorasi variabel lain seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran interaktif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Roni Lukum, S.Pd., M.Se. selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Rasid Yunus, S.Pd., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama penyelesaian penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Gorontalo yang telah memberikan izin penelitian, serta Sri Agustina Arief, S.Pd. selaku guru mitra yang telah berkolaborasi selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Ramadhan, M. H., Syahputri, D., P, H. H., & M, W. E. (2021). Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Masa Pandemi. Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence), 3(2), 65–74. Https://Doi.Org/10.17509/Edsence.V3i2.39729

Ali, M. (2004). Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Sinar Baru Algesindo.

Amri, S. (2016). Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas. Prestasi Pustakaraya.

Djamarah, S. B. (2011). Psikologi Belajar. Rineka Cipta.

Fatimah, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Captivate Pada Microsoft Word Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Minat, Dan Persepsi Siswa. Edu Elektrika Journal, 8(1). Https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Eduel/Article/View/37880

Hosnan, M. (2018). Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Ghalia Indonesia.

Maslow, A. H. (1943). A Theory Of Human Motivation. Psychological Review, 50(4), 370–396.

Pranata, O. H., Dahlia, A., & Suryana, Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 45–56.

Renninger, K. A. (2019). Interest Development And Learning. Cambridge University Press.

Rusman. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.

Safari. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5(2), 105–116.

Sahabuddin. (2016). Mengajar Dan Belajar. Universitas Negeri Makassar Press.

Sanjaya, W. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.

Slameto. (2010). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT Remaja Rosdakarya.
Wahab, A. A. (2016). Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Alfabeta.