

Efektifitas Model Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PKn di Kelas Rendah

Syva Lestiyani Dewi^{1✉}, Dinie Anggraeni Dewi¹, Yayang Furi Furnamasari¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia ⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v4i3.154](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.154)

✉ Corresponding author:

[syvalestiyandewi66@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Model Pembelajaran Interaktif;
PKn;
SD Kelas Rendah

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan antara pembelajaran dengan model konvensional dan interaktif pada aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar mata pelajaran PKn di sekolah dasar kelas rendah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena yang umum terjadi di sekolah bahwa siswa acuh tak acuh terhadap mata pelajaran PKn karena pelajaran ini dianggap membosankan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi dan tes hasil belajar. Adapun untuk teknik pengolahan datanya penulis menggunakan teknik deskriptif untuk memperoleh kesimpulan dari penelitian ini. Hasilnya, terdapat peningkatan yang signifikan dari model interaktif dalam pembelajaran PKn di SD kelas rendah. Proses belajar mengajar yang didukung oleh model pembelajaran yang menarik dapat membuat pembelajaran jauh lebih efektif. Hal ini juga didukung oleh pendapat para ahli tentang bagaimana pembelajaran yang efektif dapat dilakukan, yang salah satunya adalah relasi antara model pengajaran yang tepat serta menyenangkan dengan hasil belajar siswa yang tinggi.

Abstract

Keywords:

Interactive Learning Model;
Civics Education;
Low Grade Elementary School

The purpose of this study was to determine the comparison between learning with conventional and interactive models on teacher teaching activities, student learning activities and learning outcomes of Civics Education in low grade elementary schools. This research is motivated by the phenomenon that commonly occurs in schools that students are indifferent to Civics Education because these lessons are considered boring. This research is classroom action research (CAR). Data collection techniques consist of observation and learning outcomes tests. As for the data processing techniques the author uses descriptive techniques to obtain conclusions from this study. As a result, there is a significant improvement of the interactive model in learning citizenship education in lower grade elementary schools. The teaching and learning process that is supported by an attractive learning model can make learning much more effective. This is also supported by the opinion of experts on how effective learning can be done, one of which is the relationship between appropriate and fun teaching models and high student learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang sangat besar dalam hal menumbuhkembangkan minat belajar siswa dalam rangka meraih prestasi di mata pelajaran tertentu termasuk PKN. Oleh karenanya menurut Alzikri (2019) guru harus memiliki cara atau strategi yang bagus agar minat siswa terhadap belajar semakin tinggi. Siswa harus belajar dengan gembira agar tumbuh kepercayaan pada diri siswa dan tentu saja hal tersebut menimbulkan efek positif bagi peningkatan kemampuan belajarnya.

Namun permasalahan yang sering ditemukan adalah kurang bervariasinya strategi yang digunakan oleh guru dalam mengajar mengakibatkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik ketika belajar terutama PKN yang hampir seluruh materinya adalah berupa hafalan, data ini didapat dari wawancara penulis dengan beberapa siswa sekolah dasar. Guru cenderung menggunakan teknik konvensional atau ceramah di mana guru dijadikan sebagai center dalam pembelajaran. Dari penelitian yang telah peneliti buat terlihat bahwa metode konvensional yang digunakan oleh guru tidak menunjukkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Oleh karenanya guru harus bisa memilih dan memilah strategi apa yang harus digunakan dalam proses pembelajaran PKn khususnya di SD kelas rendah menurut Devi A. (1967).

Pendidikan yang merupakan pusat peningkatan intelektual masyarakat membutuhkan alat yang harus disesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda. Siswa juga membutuhkan kesempatan untuk meningkatkan pembelajaran ke taraf yang lebih tinggi di sepanjang karir akademik mereka. Model pembelajaran interaktif dalam PKn telah terbukti efektif dan efisien untuk sekolah dasar dengan menciptakan kesempatan bagi siswa untuk belajar baik secara interaktif maupun kolaboratif dengan teman sebaya atau guru. Menurut Murtado & Dkk. (2021) ini juga melibatkan penggunaan materi realitas virtual sehingga siswa dapat memvisualisasikan dengan lebih baik apa yang diajarkan.

Agar siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab, penting bagi mereka untuk memahami proses politik dan bagaimana tindakan mereka mempengaruhi masyarakat luas. Model pembelajaran interaktif PKn adalah serangkaian pelajaran yang dirancang untuk mengajarkan siswa bagaimana terlibat dalam pemerintahan dan keterlibatan masyarakat di masa depan (Indrasari, 2016). Model ini menawarkan berbagai strategi yang dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang PKn. Siswa akan memperoleh pengetahuan melalui penggunaan diskusi kelompok, kegiatan, presentasi, dan kerja individu. Pelajaran dirancang untuk menargetkan keterampilan kognitif, afektif, dan perilaku yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif. Model tersebut telah terbukti memberikan dasar yang kuat kepada siswa tentang pengetahuan dasar kewarganegaraan. Model pembelajaran PKn interaktif harus digunakan oleh guru sekolah dasar untuk menciptakan suasana pembelajaran PKn. Menurut Sulkarnain (2018) hal ini akan memudahkan siswa untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif.

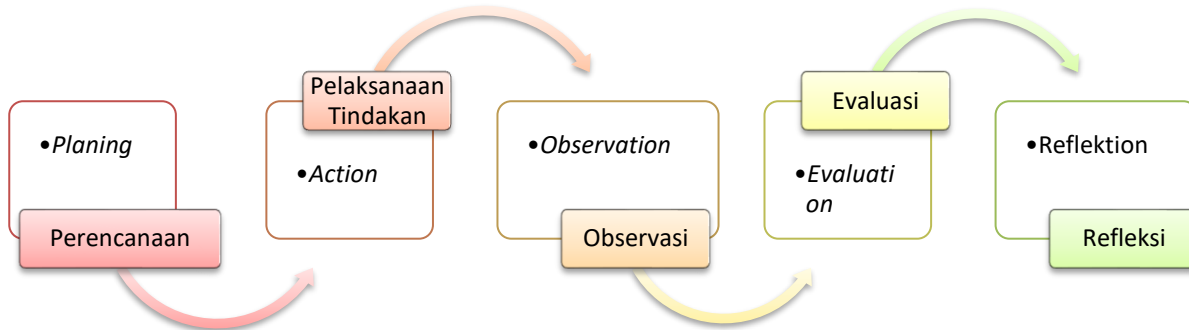
Peneliti melakukan uji coba menggunakan strategi pembelajaran dengan model pembelajaran interaktif di salah satu sekolah dasar untuk melihat dan membuktikan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas siswa, guru, dan tentunya hasil belajar dalam belajar PKn. Firman (2019) mengungkapkan model pembelajaran interaktif ini adalah model pembelajaran yang membuat semua siswa secara aktif terlibat penuh dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar minat siswa terhadap pembelajaran tersebut naik dan berkembang. Pembelajaran dengan metode ini dirasa dapat memberikan dampak positif dimana siswa akan lebih mengembangkan kemampuan berpikirnya terutama dalam pembelajaran PKn menurut Kawuryan (2009). Siswa akan terbiasa untuk berpikir terbuka dan kritis terhadap persoalan yang yang diberikan oleh gurunya

2. METODE

Dalam pembuatan artikel ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan survei di Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa. Penelitian ini termasuk pada penelitian tindakan kelas. Ciri yang khas dari penelitian tindakan kelas ini adalah adanya beberapa variabel yang diberikan ke dalam pembelajaran di kelas untuk dapat dilihat dan dianalisis perubahannya apakah memberikan dampak positif atau negatif terhadap proses belajar mengajar dan hasil pembelajarannya. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SDN 1 Rawa yang berjumlah 24 orang siswa dengan 18 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini berupa hasil belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar yang diamati berupa perbandingan antara sebelum dan sesudah dilaksanakan model pembelajaran interaktif pada pelajaran PKn, aktivitas guru dilihat dari kegiatan dalam memaparkan materi pelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, dan aktivitas siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran interaktif.

Penelitian kelas dilakukan dengan dua siklus. Menurut Wardani, bahwa langkah dalam PTK ini terdiri dari Planning/perencanaan, Action/pelaksanaan tindakan kelas, Observation and Evaluation, dan Reflection. Data penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa materi Hidup Rukun pada pembelajaran PKn Kelas II SDN 1 Rawa, sementara data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran PKn materi Hidup Rukun dengan model pembelajaran

interaktif. Teknik pengumpulan data terdiri dari: 1) Observasi, yaitu melakukan melakukan observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran model interaktif; dan 2) Tes hasil belajar yaitu melakukan tes formatif kepada siswa setelah proses pembelajaran interaktif. Analisis data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif yang menghitung rata-rata nilai siswa, persentase ketuntasan klasikal, dan persentase keberhasilan mengajar. Bila tingkat keberhasilan kegiatan mencapai 85%, maka kegiatan belajar siswa dengan model ini dinilai berhasil.



Gambar 1. Tahapan dalam PTK

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

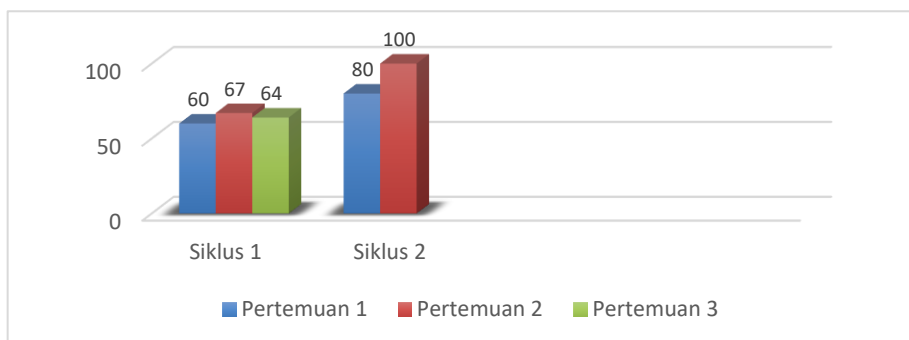
Kegiatan penelitian yang dilakukan diawali dengan pendahuluan, pendahuluan ini bertujuan sebagai observasi awal untuk melihat kelemahan serta kekurangan yang ada pada ada metode pembelajaran PKN di SDN 1 Rawa. Penelitian dilakukan dengan menerapkan dua siklus, dimana siklus pertama terdiri dari 3 pertemuan dan siklus kedua terdiri dari 2 pertemuan. Observasi dilakukan sampai menemukan titik terang di mana terdapat perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya. faktor yang diteliti dari penelitian kali ini adalah aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Hasil aktivitas mengajar guru

Kualitas mengajar guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh guru terhadap hasil belajar siswa ini penting sekali untuk manajemen pendidikan. Penelitian Dwi Putri & Roni Moh Arifin (2014) menunjukkan bahwa memiliki guru yang terlibat aktif untuk setiap siswa di kelas akan menyebabkan banyak siswa lebih mudah mencapai tingkat yang lebih tinggi. Keterlibatan guru sangat kuat dalam membuat siswa terlibat dan tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Model pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh guru di kelas dapat membuat anak-anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Murid diposisikan dalam peran subjek dan setara dengan guru pada model pembelajaran ini. Guru yang menghormati murid dalam proses pembelajaran membuat murid memperoleh pengetahuan dengan lebih mudah dan pada saat yang sama, hal ini dapat menimbulkan kesenangan dan keingintahuan di dalamnya selama pelaksanaan pembelajaran berdasarkan pendapat Indrastuti et al. (2016).

Penelitian aktivitas mengajar guru diambil dari tiga factor yaitu (1) Keaktifan guru, (2) Kekreatifan guru mengkoordinir suasana kelas, (3) Kejelasan materi yang disampaikan. Dari ketiga faktor itu akan diukur persentase dari aktivitas mengajar guru.

Hasil penelitian yang ditunjukkan oleh grafik pada siklus 1 dan siklus 2 jelas menunjukkan hasil yang positif. Dimana penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas dan keaktifan guru dalam mengajar.



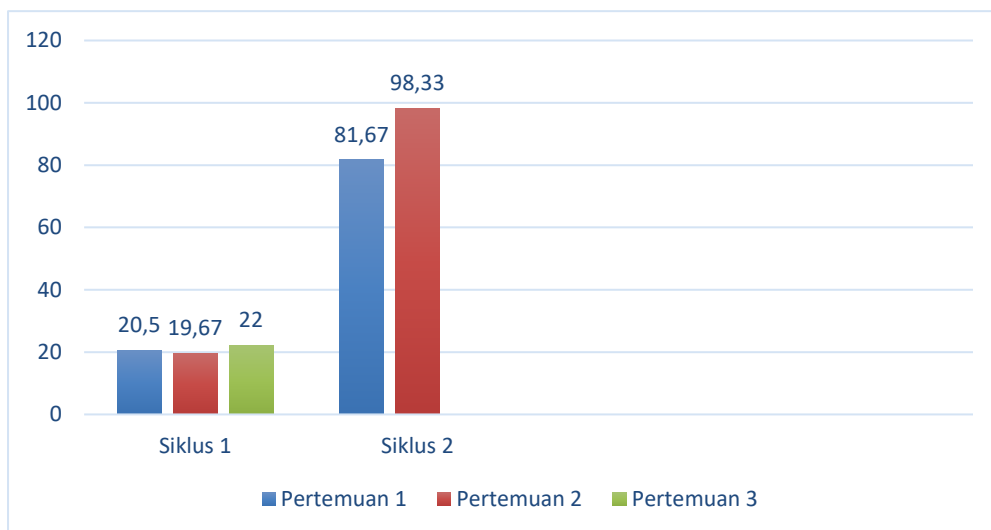
Gambar 1. Grafik Aktivitas Mengajar Guru SDN 1 Rawa

Berdasarkan grafik pada gambar 1 terlihat jelas bahwa adanya peningkatan signifikan dari aktivitas mengajar guru yang mana pada siklus 1 pertemuan 1,2,3 guru masih menggunakan model konvensional dengan cara ceramah, dan pada siklus 2 guru menggunakan model pembelajaran interaktif. Jika kita lihat bahwa pada siklus 1 aktivitas mengajar guru berada pada persentase 60% di pertemuan pertama, 67% pertemuan kedua, dan 64% pada pertemuan ketiga. Grafik menunjukkan penurunan aktivitas mengajar guru pada siklus 1 dikarenakan jika kita analisis, penggunaan metode ceramah akan membuat aktivitas guru menjadi cenderung naik turun tergantung materi yang diajarkan. Jika kita analisis, rata-rata persentase pada siklus 1 adalah 63,67% yang mana itu tidak melewati batas tingkat keberhasilan kegiatan (85%), artinya dari keseluruhan siklus 1 yang menggunakan model konvensional aktivitas mengajar guru masih belum cukup bagus. Sementara pada siklus II yang mana guru menggunakan model interaktif dalam pembelajarannya, mulai terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Pada pertemuan 1 persentasenya mencapai 80% dan pada pertemuan kedua mencapai 100%, angka ini menunjukkan peningkatan besar yang baik. Jika kita rata-ratakan antara pertemuan 1 dan 2 pada siklus 2 mencapai 90% yang mana sudah melewati batas tingkat keberhasilan kegiatan (85%). Hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hipotesis tindakan telah tercapai.

Hasil aktivitas belajar siswa

Penelitian aktivitas belajar siswa diambil dari beberapa faktor yaitu keaktifan menjawab pertanyaan guru, berani mengemukakan pendapat, dan bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Bentuk ini menurut Tarigan (2014) merupakan bagian umum yang tergambar ketika siswa aktif merespon guru.

Hasil penelitian yang ditunjukkan oleh grafik pada siklus 1 dan siklus 2 jelas menunjukkan hasil yang juga positif. Dimana penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa dalam belajar.



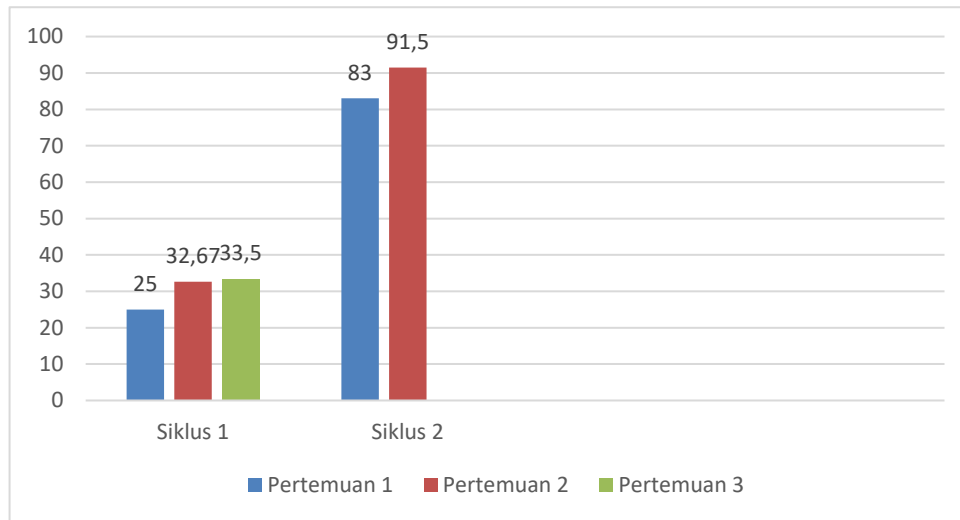
Gambar 2. Grafik Aktivitas Belajar Siswa SDN 1 Rawa

Berdasarkan grafik pada gambar 2, terlihat jelas bahwa adanya peningkatan signifikan dari aktivitas belajar siswa. Terlihat pada siklus 1 aktivitas belajar siswa berada pada persentase 20,5% di pertemuan pertama, 19,67% pertemuan kedua, dan 22% pada pertemuan ketiga. Grafik menunjukkan angka persentase yang naik turun, penurunan aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dikarenakan guru yang tidak berusaha menjadikan siswanya sebagai center. Guru yang menggunakan model ceramah secara terus menerus cenderung membuat siswa menjadi pasif. Jika kita analisis, rata-rata persentase pada siklus 1 adalah 20,72% yang mana angka tersebut terhitung sangat rendah dibandingkan dengan batas tingkat keberhasilan kegiatan (85%), artinya dari keseluruhan siklus 1 yang menggunakan model konvensional (ceramah) aktivitas belajar siswa masih jauh dari kata bagus. Sementara pada siklus II yang mana guru menggunakan model interaktif dalam pembelajarannya, mulai terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Pada pertemuan 1 persentasenya mencapai 81,67% dan pada pertemuan kedua mencapai 98,33%, angka ini menunjukkan peningkatan besar yang baik. Jika kita rata-ratakan antara pertemuan 1 dan 2 pada siklus 2 mencapai 90% yang mana sudah melewati batas tingkat keberhasilan kegiatan (85%). Hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hipotesis tindakan telah tercapai.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah tujuan dari apa yang seharusnya dilakukan, dipikirkan, dan dipahami oleh siswa setelah menyelesaikan suatu mata pelajaran menurut Rintayati & Putro (2012). Mereka adalah bagian penting dari kurikulum apa pun dan tentunya menjelaskan kepada siswa dan guru apa yang mereka perlukan untuk dikerjakan baik di dalam maupun di luar kelas sebagai bahan evaluasi.

Prestasi siswa dapat diukur melalui pengujian yang dilakukan oleh guru kelas. Skor untuk tes ini dihitung dengan jumlah jawaban yang benar pada tes itu. Hasil belajar siswa dapat digunakan untuk merancang kurikulum dan pengajaran yang menggunakan data penilaian untuk menentukan kemampuan siswa, target kemahiran, dan isi pengajaran. Menurut Murtaglo & Widhyahrini (2019) hasil belajar siswa membantu guru mengembangkan strategi instruksional yang mendukung keberhasilan belajar siswa.



Gambar 3. Grafik Hasil belajar Siswa SDN 1 Rawa

Berdasarkan grafik pada gambar 3, terlihat jelas adanya peningkatan yang cukup besar dari hasil belajar siswa. Persentase diambil dari jumlah siswa yang berhasil mendapat skor KKM ataupun di atasnya. Skor KKM yang ditetapkan Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa ini adalah 70. Pada siklus 1 hasil belajar siswa berada pada persentase 25% di pertemuan pertama, 32,67% pertemuan kedua, dan 33,5% pada pertemuan ketiga. Grafik menunjukkan angka persentase yang cenderung naik namun dengan interval yang sedikit, Penggunaan metode konvensional membuat siswa tidak tertarik pada mata pelajaran PKN ini yang mengakibatkan hasil belajar siswa ada di persentase yang rendah serta terlampaui jauh dari ambang batas keberhasilan yang diharapkan. Jika kita analisis, rata-rata persentase pada siklus 1 adalah 30,39% yang mana angka tersebut terhitung sangat rendah dibandingkan dengan batas tingkat keberhasilan kegiatan (85%), artinya dari keseluruhan siklus 1 yang menggunakan model konvensional (ceramah) hasil belajar siswa masih jauh dari kata bagus. Sementara pada siklus II yang mana guru menggunakan model interaktif dalam pembelajarannya, mulai terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Pada pertemuan 1 persentasenya mencapai 83% dan pada pertemuan kedua mencapai 91,5%, angka ini menunjukkan peningkatan besar yang diharapkan. Jika kita rata-ratakan antara pertemuan 1 dan 2 pada siklus 2 mencapai 87,25% yang mana sudah melewati batas tingkat keberhasilan kegiatan (85%). Hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hipotesis tindakan telah tercapai.

Kutipan dan Acuan

Teori model pembelajaran interaktif

Teori konstruktivisme mengusulkan bahwa belajar adalah proses interaktif, pengajaran biasanya dikombinasikan dengan serangkaian teknik untuk membentuk gaya belajar yang unik, yang dapat menciptakan pengetahuan. Terlebih lagi, teori behaviorisme, teori kognitif, teori pembelajaran sosial dan teori relevansi yang dalam hal ini mengikuti prinsip-prinsip tertentu, salah satunya adalah prinsip kerjasama, yang mengacu pada maksim komunikasi (HP Grice) menurut Sumiyati (2017). Maksim tersebut adalah maksim kualitas, kuantitas, relevansi, dan cara. Yang lainnya adalah prinsip mengembangkan inisiatif siswa, mengusulkan peran sentral siswa dalam kegiatan mengajar. Dengan berpedoman pada prinsip-prinsip demokrasi, akan lebih mudah bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang damai, bebas dan mandiri menurut Afandi et al. (2013). Selanjutnya, guru harus mempertimbangkan enam taktik: pertama, pastikan bahwa semua siswa berpartisipasi secara aktif. Kedua, konstruktivisme berpendapat, yang menunjukkan bahwa pengetahuan secara aktif dikonstruksi oleh subjek kognitif, sehingga guru harus membiarkan siswa menemukan masalah sendiri dan kemudian berpartisipasi dalam proses konstruksi struktur kognitif. Ketiga, biarkan siswa tetap dalam keadaan yang relatif bebas untuk mengembangkan inisiatif dan kreativitas mereka. Magdalena et al. (2020) mengatakan guru dapat merancang pertanyaan sebelumnya, untuk membangkitkan pengalaman, niat dan kreativitas siswa, dan kemudian membiarkan mereka berdiskusi. Keempat, menjaga suasana kelas yang baik. Kelima, menjaga demokrasi dan kesetaraan di kelas serta menjaga hubungan baik dengan siswa. Keenam, penilaian yang diberikan lebih memperhatikan proses.

Model pembelajaran interaktif yang dapat dilakukan untuk memodifikasi jalannya proses pembelajaran diantaranya adalah (1) Model interaksi kelas. Interaksi kelas dapat dicapai dengan mengubah metode pengajaran dengan metode yang berbeda di kelas. Menurut Suryani (1988) Guru perlu menjaga persyaratan dasar berikut: pertama, mengenali siswa, yang memuat latar belakang dan minat belajar; kedua, menyusun cetak biru pengajaran dengan baik, memperhatikan mata pelajaran modeling dan berusaha mengembangkan kemampuan metakognitif siswa. Disiplin pemodelan terutama mengacu pada metode dengan menggunakan bahasa dan pendekatan terkait untuk mengabstraksikan dan menyederhanakan masalah praktis. Metakognisi adalah tentang proses kognitif pribadi dan kemampuan untuk mengaturnya, termasuk pemahaman dan pengendalian aktivitas berpikir dan belajar. Intinya, itu adalah kesadaran diri dan pengaturan diri. Terakhir, menjalin hubungan baik dengan siswa dan menyelesaikan tugas mengajar secara kooperatif atas dasar kesempatan yang sama untuk berdialog. (2) Model pengajaran interaktif berbasis permainan. Dalam model ini, guru dapat berkomunikasi dengan siswa untuk menyaring atau merancang permainan yang cocok digabungkan dengan konten pengajaran. Jenis model ini menurut Nurhidayati (2011) memiliki empat langkah: merancang, menyiapkan alat peraga, menyelesaikan tugas, dan meringkas. Menurut karakteristik khusus dari isi pengajaran dan mata pelajaran, guru pertama-tama harus memilih permainan yang paling cocok (informasi dapat dipilih dari jaringan, program televisi, buku, surat kabar dan saluran lain, atau brainstorming dengan siswa). Kedua, menyiapkan alat dan mengatur adegan permainan terlebih dahulu. Terakhir, bersikap fleksibel sesuai dengan program yang telah ditetapkan dan kemudian rangkum seluruh tugas. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru: pertama, pengaturan permainan berdasarkan isi pengajaran. Kedua, ketika menetapkan peran, perlu mempertimbangkan inisiatif diri siswa. Peran siswa sebaiknya menjadi pemain, yang bisa meminta bantuan guru atau teman sekelas. Sementara guru sebaiknya tidak menjadi pemain, melainkan karakter administrator atau peran pengganti bisa menjadi pilihan terbaik. Menurut Agnes N.H (2009) peran non-pemain atau peran administrator dapat membantu menjaga ketertiban, dan peran pengganti dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Ketiga, lebih baik mempertimbangkan pilihan ganda peserta, biarkan siswa memainkan peran yang berbeda untuk menyelesaikan tugas secara kooperatif. (3) Model pembelajaran interaktif presentasi multimedia. Model pembelajaran interaktif presentasi multimedia berarti pertukaran informasi melalui alat bantu, seperti proyektor, komputer, dan papan interaktif. Teks, suara, gambar, animasi, file video dan bentuk lainnya berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui stimulasi visual atau auditori menurut Widiyanto (2017). Ada tiga langkah utama dalam pelaksanaan model interaktif ini yaitu persiapan data, presentasi multimedia dan ringkasan umpan balik. Pertama, guru dapat mengunduh video, gambar, musik, sumber jaringan, dan lainnya, atau meminta siswa untuk mempersiapkannya terlebih dahulu. Hal ini dapat dikatakan sebagai salah satu isi penilaian. Kemudian, mulai berinteraksi dengan siswa, biarkan mereka mendemonstrasikannya setelah persiapan. Terakhir, menyimpulkan.

Evaluasi proses dapat diadopsi dalam model semacam ini. Guru harus membuat daftar grafik khusus untuk penilaian kinerja siswa, Sofiah (2018). (4) Model interaktif berbasis diskusi kasus. Model interaktif berbasis diskusi kasus menganggap siswa sebagai badan utama. Hal itu merupakan semacam metode untuk membentuk interaksi kooperatif antara siswa dan guru melalui analisis dan diskusi dari berbagai kasus terkait. Mingsan (2018) menyebutkan ada enam langkah dalam penerapan model ini yaitu pemilihan kasus, studi teori, elaborasi kasus, suspense, analisis rencana, dan ringkasan umpan balik. Pertama, guru harus memilih kasus yang tepat melalui saluran yang berbeda, seperti surat kabar, majalah atau internet, dan lain-lain. Pilihannya bisa berupa peristiwa aktual yang tengah hangat diperincangkan saat ini atau kasus biasa. Kemudian, pilih waktu yang tepat sesuai dengan sebelumnya. Terakhir, menganalisis kasus. Dapat dilakukan dengan cara diskusi kelas, seperti diskusi kelompok atau diskusi meja. Model semacam ini menurut Hernawan & Resmini (2015) perlu fokus pada contoh-contoh dalam kehidupan nyata untuk merangsang rasa ingin tahu siswa, membiarkan mereka belajar menggabungkan teori dengan praktik, untuk berpikir dan mengeksplorasi masalah secara aktif. (5) Model interaktif peer instruction. Eric Mazur dalam Pratomo (2011) (profesor fisika Universitas Harvard) mengusulkan konsep peer instruction yang merupakan metode pembelajaran interaktif berdasarkan teori studi kooperatif terutama untuk pengajaran kelas besar. Pendamping dapat meningkatkan kesadaran belajar mandiri dengan bertanya dan menjelaskan satu sama lain. Dalam hal ini, mereka dapat memecahkan masalah melalui eksplorasi lebih lanjut dan mengatur kembali pengetahuan pribadi mereka atau kesimpulan dari topik tersebut. Biasanya ada lima langkah: presentasi pertanyaan, jawaban siswa (individu), belajar kelompok dan diskusi, menampilkan hasil (dalam kelompok), dan ringkasan umpan balik menurut Rizky Lasmana & H (2014). Guru meminta siswa untuk berpikir secara mandiri dan menulis pendapat pribadi. Kemudian, membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memilih ketua tim untuk setiap kelompok, kinerja anggota kelompok dapat mempengaruhi nilai seluruh kelompok. Setiap kelompok harus belajar secara kooperatif dan membangun pengetahuan yang relevan secara kolektif. Pada tahap diskusi, setiap anggota kelompok perlu menyatakan sudut pandang sementara ketua tim harus mencatatnya. Terakhir, setiap kelompok mempresentasikan ide-ide kolektifnya dan guru berkomentar atau meringkas tugas bila perlu. Adapun model evaluasi sebaiknya lebih memperhatikan evaluasi proses, bisa dilakukan dalam satu kelompok, kelompok yang berbeda atau oleh guru menurut Fiteriani & Suarni (2016). Untuk tim yang kinerjanya cukup baik dalam pemecahan masalah kooperatif, lebih baik memberi mereka penghargaan afirmatif atau individu yang konsisten dan mencatatnya dalam ujian akhir. Ketika mengambil model semacam ini, guru harus mempertimbangkan aturan

berikut: pertama, tingkat pengetahuan siswa harus berbeda dalam kelompok yang sama. Kedua, guru berpartisipasi dalam diskusi dan memberikan interpretasi otoritatif dari isi pengajaran bila diperlukan. Ketiga, menjaga agar kelas tetap teratur.

Penerapan teori pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN

Kegiatan pembelajaran PKN di sekolah dasar berorientasi pada pembentukan kompetensi peserta didik sesuai dengan perkembangan psikologis, intelektual, emosional dan sosial. Pendidikan kewarganegaraan berorientasi pada "kecerdasan plural kontekstual" Sebuah konsep yang berpikiran terbuka terhadap kebutuhan belajar yang lebih kreatif, partisipatif, bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, menurut Mardiaty, dkk (2007) untuk memperlancar kegiatan pembelajaran PKN di sekolah dasar perlu didukung dengan media pembelajaran yang tepat

Model pembelajaran harus menarik agar dapat membuat siswa berinteraksi dan belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga terbentuk suasana belajar yang nyaman dan kondusif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif menurut Tirtoni (2018). Media pembelajaran interaktif dirancang dengan pola penyajian yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Namun pada kenyataannya, media sebagai salah satu sumber belajar dan selama ini dikenal sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran seringkali diabaikan oleh guru. Ketiadaan media dalam proses pembelajaran umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti waktu persiapan pengajaran yang terbatas, kesulitan mencari media yang sesuai, biaya yang tidak tersedia dan lain-lain.

Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan kepada guru, dalam penelitian ini diketahui bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran PKN menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang aktif, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat berperan dalam proses pembelajaran PKN, yang tidak hanya mengikuti perkembangan zaman tetapi juga memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar darinya, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui media yang dikembangkan tersebut

4. KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas rendah dapat memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran PKN lebih baik. Pengajaran menggunakan model interaktif merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Di dalam model interaktif dalam pembelajaran terdapat variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena model interaktif merupakan upaya penyampaian materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit. Model pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan karena media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa untuk mudah memahami materi pembelajaran PKN.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Ibu Dinie Anggraeni Dewi selaku dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran PKN di SD yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam pembuatan artikel ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, dkk (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT) (Vol. 392, Issue 2). <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
- Agnes R. H (2009). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Strategi Peta Konsep Pohon Jaringan Di Kelas Xi Smkn 1 Gunungsitoli. 22(2), 184-206.
- Alzikri, (2019). Peningkatan Hasil Pembelajaran Pkn Melalui Strategi Pq4R Pada Siswa V Sd Negeri 34 Babussalam. Jurnal Pendidikan, 3(01), 448-459.
- Devi, A. (1967). Peran Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X Sma PGRI 1 Pontianak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 1-11.
- Dwi, M., & Roni R. (2014). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Antologi UPI*, 5(1), 1-12.
- Firman, F. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif Teka - Teki Silang, Di Sekolah Dasar. April. <https://doi.org/10.31227/osf.io/chxyf>
- Fiteriani, I., & Suarni. (2016). Model Pembelajaran kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar Sains di SD/MI. *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1-22. [hrpp://www.ejournal.radenintan.ac.id](http://www.ejournal.radenintan.ac.id)

- Hernawan, A. H., & Resmini, N. (2015). Konsep Dasar dan Model-model Pembelajaran Terpadu. *Pembelajaran Terpadu*, 1(1), 1–35. <http://repository.ut.ac.id/4039/1/PDGK4205-M1.pdf>
- Indrasari, R. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui. 193–198. <http://eprints.umk.ac.id/5580/>
- Indrastuti, W., Utaya, S., & Irawan, E. B. (2016). Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. 1–6.
- Kawuryan, S. P. (2009). Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. 1–33.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mardiati, Yayuk., Muchtar, Imam., Sumarjono., Rijadi, Arief., S. (2007). Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Mi, 12.
- Mingan. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(1), 71–78. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptua
- Murtadlo, A., & Widhyahrini, K. (2019). Model Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Tanya Jawab Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. *Quality*, 7(2), 32. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i2.5848>
- Murtado, M., & Dkk. (2021). KAJIAN PEMBELAJARAN PKn MI / SD. Kajian Pembelajaran PKn MI, 1–121.
- Nurhidayati. (2011). Metode Pembelajaran Interaktif. *Seminar Metode Pembelajaran*, 1, 1–15.
- Pratomo, W. (2011). Pendidikan Nilai Dan Moral Bagi Guru Sekolah Dasar.
- Rintayati, P., & Putro, P. (2012). Meningkatkan Aktivitas Belajar (Active Learning) Siswa Berkarakter Cerdas dengan Pendekatan Sains Teknologi (STM). *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1(2), 1–24. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/download/82/54>
- Rizky L, D., & H, M. A. (2014). PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKn YANG MENYENANGKAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS V SDN 50.
- Sofiah, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 91–99. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.91-99>
- Sulkarnaim. (2018). Artikel Strategi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Negeri No . 122 Dauloloe Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Character Educational Strategy in Sekolah Dasar Negeri No . 122 Dauloloe Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Sulkarnaim Program Pascasarja. 122, 0–10.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD*, 10(2), 66–72. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>
- Suryani, L. (1988). Penerapan model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ipa pada diklat guru bidang studi ipa mts (madrasah syanawiyah) oleh.
- Tarigan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 56–62. <https://doi.org/10.15294/kreano.v5i1.3278>
- Tirtoni, F. (2018). Pembelajaran Terpadu di SD.
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>