

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AI PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS V SDN 1 KARANGTENGAH

Mutia Agustia Ningsih¹, Sindy Kusumawardani², Susilo Tri Widodo³,
Nur Indah Wahyuni⁴, Sugiono⁵

^{1, 2, 3, 4} Universitas Negeri Semarang, ⁵ SD Negeri 1 Karangtengah

¹ mutiaagustianingsih@students.unnes.ac.id,

² sindykusumawardani614@students.unnes.ac.id,

³ susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id, ⁴ indahnurindah@mail.unnes.ac.id,

⁵ sssugiex@gmail.com

Abstrak

Minat belajar adalah sikap ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam merencanakan pembelajaran maupun berinisiatif untuk menekuni suatu hal dengan sungguh-sungguh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis AI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN 1 Karangtengah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kualitatif deskriptif dengan subjek 24 siswa yang diketahui memiliki latar belakang yang berbeda serta kemampuan berpikir yang berbeda pula. Adapun data yang diperoleh pada penelitian ini melalui kegiatan wawancara dan observasi. Kegiatan wawancara ditujukan kepada wali kelas dan siswa kelas V SDN 1 Karangtengah. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan dibuktikan melalui penerapan media pembelajaran berbasis AI atau kecerdasan buatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab Norma dalam Kehidupanmu meliputi pemahaman materi, keterlibatan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus atau konsentrasi siswa dalam belajar, serta apresiasi kepada siswa yang diberikan oleh guru agar dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: AI; Pendidikan Pancasila; Minat Belajar.

Abstract

Interest in learning is the attitude of participating in learning activities, both in planning learning and taking the initiative to pursue something seriously. This study aims to determine the application of AI-based learning media to increase student interest in learning in class V SDN 1 Karangtengah. This research uses a descriptive qualitative type of research method with the subject of 24 students who are known to have different backgrounds and different thinking abilities. The data obtained in this study through interviews and observations. Interview activities are addressed to homeroom teachers and fifth grade students of SDN 1 Karangtengah. The results showed that students' interest in learning has increased as evidenced by the application of AI-based learning media or artificial intelligence in the subject of Pancasila Education Chapter Norms in My Life including understanding the material, student involvement during the learning process, student activeness to ask and answer questions, increase student focus or concentration in learning, and appreciation for students given by the teacher in order to motivate students to learn so that it can foster student interest in learning.

Keywords: AI; Pancasila Education; Interest in Learning.

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan suatu sikap keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam merencanakan pembelajaran maupun berinisiatif untuk menekuni upaya tersebut dengan sepenuh hati. Minat belajar merupakan rasa ingin bergerak menekuni suatu hal termasuk belajar, disebabkan rasa ingin tahu dan kenikmatan terhadap kegiatan tersebut. Minat belajar berpartisipasi terhadap peningkatan hasil belajar, karena aktivitas makhluk sosial bergantung pada niatnya. Hasil riset yang dilaksanakan Hala et al (2017) menunjukkan bahwa jika minat belajar siswa besar, maka hasil belajar yang diperoleh pun demikian. Minat belajar siswa mempunyai pengaruh yang baik dan relevan terhadap hasil belajar. Rasmiti (2017) berpendapat minat dalam kegiatan belajar mengajar adalah salah satu aspek yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil kinerja pendidikan. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil pendidikan yang baik.

Pada wawancara dengan wali kelas pada kelas V SDN 1 Karangtengah bulan Oktober mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila mengatakan bahwa pembelajaran di kelas biasanya menggunakan metode diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila agar siswa dapat memahami nilai-nilai dalam konteks nyata, tetapi saat kegiatan pembelajaran terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami materi, sehingga minat dalam pembelajaran siswa lemah. Melalui permasalahan yang dialami oleh siswa kelas V SDN 1 Karangtengah menunjukkan bahwa guru kelas belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Menurut Supriyono (2018) menyatakan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka sangat dibutuhkan untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu juga menurut pendapat Atmaja (2019) dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan memberikan peranan yang sangat penting

dalam proses pembelajaran, karena dalam proses tersebut terkadang terdapat ketidakjelasan dalam penyampaian materi pelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dalam melaksanakan proses pembelajaran guru diharapkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran.

Satu diantara yang ada dimana tak kalah penting dalam penyampaian materi, yakni lingkungan belajar dan media. Media dipergunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan atau menyalurkan informasi pada siswa (Nurrita, 2018). Penggunaan lingkungan belajar dan media yang tepat dan beragam berdasarkan kebutuhan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model, media, serta sarana pembelajaran yang benar juga menjadi faktor keberhasilan proses belajar mengajar (Nurhayati, 2020).

Pemanfaatan kecanggihan teknologi berupa AI (*Artificial Intelligence*) dalam proses kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku. *Word wall* merupakan program permainan digital berbasis web yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi materi. *Word wall* bermanfaat sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Game* ini bisa dimainkan menggunakan laptop atau *smartphone*. Aplikasi *word wall* berisi gambar, suara, animasi, dan permainan interaktif yang menarik minat belajar siswa.

Media Pembelajaran berbasis AI yang bisa digunakan sebagai perantara guna menyampaikan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai norma ialah menggunakan media *word wall*. Media *word wall* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi (Sartika, 2017). Kelebihan media ini yakni tidak berbayar untuk *option* biasa. Dari segi fitur, media ini dapat digunakan melalui *website* dan tidak harus men-*download* aplikasi, sehingga guru maupun siswa tidak perlu khawatir akan siswa yang nantinya tidak dapat mengakses.

Pada media *word wall* ini, siswa dapat mengakses link yang dibagikan oleh guru. Selain itu juga, media *word wall* ini bisa dicetak dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang mempunyai masalah jaringan. Media *word wall* bersifat fleksibel, karena dapat digunakan pada saat pelatihan tatap muka dan juga bisa dipergunakan saat pandemi, pembelajaran atau pelatihan *online*. Dengan adanya *word wall*, siswa dapat berkompetisi dalam belajar, sehingga termotivasi untuk belajar lebih giat.

Indikasi kedua yaitu keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa merupakan ketertarikan siswa pada suatu hal yang menyebabkan siswa tersebut merasa senang dan tertarik untuk berpartisipasi dalam hal tersebut. Indikasi keterlibatan siswa meliputi sub indikator, yakni keaktifan dalam kegiatan berdiskusi, keinginan bertanya, dan aktif dalam menjawab pertanyaan.

Indeks yang ketiga yaitu konsentrasi siswa. Fokus didik merupakan memusatkan perhatian pada observasi dan pemahaman dengan mengesampingkan orang lain. Wajar jika siswa yang tertarik pada suatu topik tertentu akan fokus pada topik tersebut. Terdapat sub indikator minat siswa, yakni minat terhadap penjelasan guru, dan mempelajari kembali materi di rumah. Hal ini sejalan dengan Slameto (2010) yang menyatakan bahwa untuk memperoleh hasil pendidikan yang baik, siswa harus peduli terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Jika materi pembelajaran tidak menarik minat peserta siswa, maka akan timbul rasa bosan sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

Indikasi berikutnya, kurangnya apresiasi pada siswa saat pembelajaran Pendidikan Pancasila menimbulkan rasa tidak minat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Fu'ad et al (2019) menyatakan bahwa pemberian apresiasi, baik berupa verbal maupun *reward* serta *punishment* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Indikasi terakhir yaitu minat atau rasa tertarik siswa. Minat siswa atau ketertarikannya berkaitan dengan keinginan siswa untuk tertarik pada suatu hal, orang, aktivitas, atau bias yang berupa pengalaman emosional yang dirangsang oleh aktivitas tersebut. Minat siswa mencakup sub indikator yaitu minat guru dalam menyampaikan materi, serta memperoleh dan menyajikan pengalaman pendidikan selama pelatihan. Hal ini sesuai dengan penggunaan media dalam pengajaran hendaknya menjadi bagian yang seharusnya memperoleh perhatian guru sebagai fasilitator untuk memfasilitasi dalam setiap proses pendidikan. Pengaruh alat peraga *word wall* terhadap minat belajar terlihat melalui minat yang ditunjukkan siswa pada saat belajar. Hal ini menandakan bahwa dengan adanya media *word wall* ini memberikan dampak positif pada pembelajaran terutama pada minat belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran AI Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas V SDN 1 Karangtengah".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Deskripsi penelitian kualitatif menurut Moleong (2014) merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fakta tentang hal-hal yang dialami subjek penelitian, seperti tingkah laku, persepsi, tindakan, dan lain sebagainya, serta melalui deskripsi linguistik, bahasa, dalam konteks alam tertentu dan menggunakan banyak ilmu pengetahuan yang berbeda. Peneliti melihat secara langsung bagaimana minat belajar siswa yang berada di kelas saat proses pembelajaran pendidikan Pancasila yang berlangsung di kelas V SDN 1 Karangtengah.

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Karangtengah yang terletak di Jalan Merdada No. 1. Desa Karangtengah, Kecamatan Batur, Kabupaten Banjarnegara. Untuk subjek pada penelitian ini siswa kelas V SDN 1 Karangtengah dengan jumlah 24 siswa yang memiliki latar belakang berbeda serta kemampuan berpikir yang berbeda pula. Adapun sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi. Kemudian yang menjadi informan yaitu guru kelas dan juga siswa kelas V SDN 1 Karangtengah.

Dalam sebuah penelitian, teknik pengumpulan data menjadi bagian yang sangat penting. Pengumpulan data merupakan sebuah usaha untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat sebagai bahan pembahasan masalah yang diangkat. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yakni teknik observasi dan wawancara.

Teknik observasi yakni pengamatan secara langsung dan umum mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah atau topik pembahasan yang akan diteliti. Selain mendapatkan data-data yang dapat dilihat secara langsung oleh peneliti, peneliti melakukan observasi guna mendapatkan data yang sesuai atau memenuhi validitas.

Teknik wawancara merupakan sebuah teknik untuk menggali data atau informasi melalui pihak lain dengan dua pihak atau lebih. Pewawancara biasanya orang yang memberikan sebuah pertanyaan sesuai topik pembahasan, lalu orang yang diwawancarai berperan sebagai narasumber yang memberikan sebuah jawaban terkait pertanyaan yang sudah diajukan oleh pewawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi lapangan, terdapat permasalahan yang dialami oleh siswa kelas V SDN 1 Karangtengah yakni kurangnya minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal, karena adanya kebutuhan. Dalam pelaksanaan

pembelajaran, jika tidak ada minat dalam belajar, maka siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Menurut Crow dan Crow (Kusumah, 2009), minat adalah suatu kekuatan pribadi yang menyebabkan individu menaruh perhatian pada orang, benda, atau kegiatan. Tiga faktor yang dapat menimbulkan minat belajar, yakni (1) Faktor motivasi internal adalah dorongan dari dalam diri individu yang pada gilirannya menimbulkan minat untuk melakukan kegiatan atau tindakan dalam mencapai hal tersebut. (2) Faktor motivasi sosial adalah unsur untuk melaksanakan suatu kegiatan agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungan. (3) Faktor emosional adalah faktor yang selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya.

Menurut hasil observasi lapangan menunjukkan minat belajar siswa kelas V mengalami peningkatan setelah penggunaan media AI *word wall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini ditunjukkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis AI berupa *word wall* mampu meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan aktifnya siswa saat media berbasis AI ini digunakan.

Minat belajar pada siswa meningkat, karena dari awal mereka antusias saat media ini digunakan, karena pembelajaran sebelumnya tidak menggunakan media berbasis AI berupa *word wall*. Penggunaan media ini sangat menarik minat belajar siswa dalam kaitannya pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini dibuktikan saat penggunaan media, siswa sangat bersemangat menjawab soal yang ditampilkan melalui media berbasis AI berupa *word wall* ini. Minat belajar ditandai dengan perasaan lebih menyukai belajar dibandingkan dengan kegiatan lainnya, perasaan keterikatan dengan kegiatan belajar, kenikmatan dalam kegiatan akademik dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Kemudian hasil dari

penggunaan media berbasis AI berupa *word wall* meningkatkan minat belajar, dibuktikan dengan konsentrasi siswa dalam memahami materi, sehingga mereka aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi dan praktik mengajar pada SDN 1 Karangtengah 01 di Kelas V, terdapat perbedaan hasil belajar sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis AI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yakni meningkatnya pemahaman siswa mengenai materi norma dalam kehidupanku. Hasil belajar mengalami peningkatan disebabkan minat belajar siswa yang antusias menggunakan media belajar berbasis AI berupa *word wall*. Siswa sangat aktif menjawab pertanyaan dan memperhatikan materi melalui media *word wall*, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AI berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Karangtengah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis AI berupa *word wall* memiliki peranan penting terhadap minat belajar siswa kelas V terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis AI berupa *word wall* siswa menjadi lebih aktif, lebih konsentrasi, sehingga materi mudah dipahami oleh siswa serta siswa termotivasi untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis AI berupa *word wall* dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan berpusat pada siswa, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran berbasis AI berupa *word wall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1 Karangtengah pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, seorang pendidik diharapkan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis AI dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140.
- Fu'ad, S. N., Khoir, N. M., Setiawan, S., & Rohmawati, A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Reward and Punishment* di MTs. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(2), 160-178.
- Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar. *Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa*, 6(2), 321-328.
- Kusumah, W. (2009). “Apakah Minat itu?” Tersedia di <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/16/apakah-minat-itu/>.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media *Game* Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students. *Journal of English and Education*, 5(2), 179-186.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta: PT Rineka C
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.