

Peningkatan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar melalui Video Interaktif Berbasis Value Clarification Technique (VCT)

Informasi Naskah

Isna Laily Nurdiana¹, Oriza Zati Valen², Ari Susandi³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah
Lamongan, Indonesia

lailynisna041@gmail.ac.id¹,
orizazativalen@gmail.ac.id²,
pssandi87@gmail.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MIM 22 Sugihwaras akibat pembelajaran tradisional yang didominasi metode ceramah dan minimnya media interaktif reflektif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta peningkatan minat belajar PPKn siswa kelas IV melalui penerapan media video interaktif berbasis Value Clarification Technique (VCT). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif model spiral Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV MIM 22 Sugihwaras, Kabupaten Bojonegoro. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta angket minat belajar, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pertama, aktivitas guru meningkat sebesar 34%, dari rata-rata 52,5% (kategori kurang) menjadi 86,5% (kategori baik sekali). Kedua, aktivitas siswa meningkat sebesar 33,75%, dari rata-rata 51,25% (kategori kurang) menjadi 85% (kategori baik sekali). Ketiga, angket minat belajar siswa meningkat nyata sebesar 32,35%, dari rata-rata klasikal 53,33% (kategori kurang) melonjak menjadi 85,6% (kategori baik sekali). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video interaktif berbasis VCT efektif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Video Interaktif, Value Clarification Technique, Minat Belajar, PPKn.

Abstract

This research is motivated by the low student learning interest in PPKn grade IV at MIM 22 Sugihwaras, caused by traditional learning methods dominated by lectures and a lack of reflective interactive media. This study aims to describe teacher activities, student activities, and the improvement of students' PPKn learning interest through the implementation of interactive video media based on the Value Clarification Technique (VCT). This study is a collaborative Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Taggart spiral model, conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection phases. The subjects of this research were 15 fourth-grade students at MIM 22 Sugihwaras, Bojonegoro Regency. Data were collected through teacher and student activity observation sheets, as well as learning interest questionnaires, which were then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed a significant increase from Cycle I to Cycle II. First, teacher activity increased by 34%, from an average of 52.5% (poor category) to 86.5% (excellent category). Second, student activity increased by 33.75%, from an average of 51.25% (poor category) to 85% (excellent category). Third, the student learning interest questionnaire showed a substantial increase of 32.35%, from a classical average of 53.33% (poor category) jumping to 85.6% (excellent category). Based on these findings, it can be concluded that the implementation of interactive video media based on VCT is effective in improving learning activities and student learning interest in PPKn.

Key Word:

Interactive Video, Value Clarification Technique, Learning Interest, PPKn.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya berperan sebagai elemen utama dalam menciptakan generasi masa depan yang intelektual, berkarakter, dan bermoral tinggi. Pada konteks bangsa Indonesia, pendidikan memiliki posisi strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila melalui pengembangan potensi diri secara komprehensi (Zulfa dan Taufik., 2025). Lembaga pendidikan yang menekankan integrasi nilai moral dan sosial dalam proses belajar terbukti menghasilkan siswa dengan kesadaran sosial tinggi dan prestasi akademik yang lebih baik (Pratiwi, 2023). Salah satu wadah utama

internalisasi nilai tersebut di sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn harus berfokus pada pengembangan sikap dan perilaku nyata, bukan sekadar menghafal konsep kewarganegaraan (Susilawati, 2025). Implementasi pembelajaran PPKn berbasis karakter ini sangat krusial untuk meningkatkan kesadaran nilai tanggung jawab dan toleransi siswa sejak dini.

Pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok juga dapat menjadi strategi yang efektif dalam menanamkan nilai kerja sama dan tanggung jawab kepada siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Afandi dkk, 2026) yang menunjukkan bahwa penerapan belajar kelompok mampu meningkatkan sikap kerja sama siswa sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti e-modul berbasis flipbook, dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Saradiva dkk., 2023). Minat belajar yang tinggi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (Putri dkk., 2024). Di samping itu, pemanfaatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif (Susandi & Zativalen, 2024). Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran PPKn tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh strategi pembelajaran, media yang digunakan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Mustika dkk., 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara tradisional, di mana guru mendominasi kelas dengan metode ceramah tanpa bantuan media interaktif yang memadai (Hazmi M dan Yullys, 2025). Kondisi serupa teridentifikasi melalui survei awal peneliti di kelas IV MIM 22 Sugihwaras, Kabupaten Bojonegoro. Rendahnya minat belajar siswa berakar pada proses pembelajaran yang monoton dan ketergantungan penuh pada buku teks. Manifestasi dari rendahnya minat ini terlihat dari indikator afektif siswa, seperti kurangnya ketertarikan dan rasa ingin tahu, munculnya rasa bosan, minimnya motivasi intrinsik, sikap apatis terhadap tugas, hingga rendahnya rasa percaya diri (*self-efficacy*). Dampak konkretnya terlihat dari capaian akademis; dari 15 siswa, sebanyak 54% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70, sedangkan hanya 46% siswa yang mampu tuntas.

Minat belajar merupakan faktor psikologis utama yang mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran (Jannah dan Sontani, 2020). Jika minat belajar rendah, hal tersebut akan berdampak langsung pada penurunan motivasi dan prestasi akademik (Irmawan Tri dkk., 2025). Untuk mengatasi hal ini, PPKn perlu dikembangkan melalui media digital inovatif yang mengintegrasikan unsur visual dan audio guna menstimulasi perhatian siswa sekolah dasar (Amelia dkk., 2024). Di era digital, pemanfaatan media teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kaya dan interaktif, sehingga memudahkan siswa memahami konsep abstrak dalam PPKn sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional mereka (Genisa dkk., 2025).

Salah satu media digital reflektif yang dinilai efektif adalah video interaktif. Berbeda dengan video konvensional yang pasif, video interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui kuis atau simulasi, yang memberikan efek visual fokus untuk memengaruhi pikiran dan emosi siswa secara positif (Erisnaentin dan Kusmajid, 2024). Agar penayangan video ini optimal dalam menginternalisasi nilai, diperlukan integrasi dengan pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT). Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) memusatkan siswa untuk menelaah rasa dan tindakannya guna meningkatkan kesadaran moral (Zativalen dkk., 2022). Melalui *Value Clarification Technique* (VCT), siswa diasah berpikir kritis untuk menganalisis dan menentukan keputusan terbaik dari masalah konkret yang mereka temukan (Mar dkk., 2025). Ketika *Value Clarification Technique* (VCT) dipadukan dengan video interaktif berbasis media digital, integrasi ini membantu siswa mengklarifikasi nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih menyenangkan, konkret, dan bermakna (Nurfaisah dkk., 2023).

Efektivitas kombinasi ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu. Penerapan *Value Clarification Technique* (VCT) dalam pembelajaran PPKn terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa sekolah dasar dari 58% menjadi 85% pada siklus berikutnya (Rahmawati, 2024). (Sari dan Anwar, 2021) juga menemukan peningkatan aktivitas belajar sebesar 32% (dari 55% ke 87%) melalui model *Value Clarification Technique* (VCT). Lebih lanjut, penggunaan media video interaktif berbasis karakter terbukti meningkatkan skor keterlibatan siswa dari 60% menjadi 90%, yang menegaskan bahwa media digital reflektif jauh lebih unggul dibanding metode ceramah (Arifin, 2023). Penerapan media interaktif ini juga selaras dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman untuk membentuk generasi yang kritis dan memiliki empati sosial (Kemendikbudristek, 2022).

Tindakan Kelas, model-model penelitian tindakan kelas, dan bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru (Macalih, 2022). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan

pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dideskripsikan penelitian kelas yang bisa disingkat PTK merupakan sebuah upaya untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran di kelas. PTK juga dapat mengevaluasi setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan dapat dilakukan oleh guru secara individual untuk kepentingan perbaikan pembelajaran di kelas yang menjadi tanggung jawabnya atau dapat dilakukan guru secara kelompok dalam satu mata pelajaran untuk perbaikan pembelajaran disemua kelas atau semua guru disuatu sekolah untuk memperbaiki keadaan sekolah (Bektiarso dkk., 2021).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIM 22 Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro dengan jumlah 15 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil awal penelitian diberi tindakan rendahnya minat belajar pada pelajaran PPKn dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas yang kurang berinovasi.

Didalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) permasalahan yang terjadi pada sebuah proses kegiatan pembelajaran. peneliti ini menggunakan tahapan-tahapan yang diawali dari tahap perencanaan, dilanjut tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Tahapan-tahapan tersebut disebut dengan siklus pada penelitian tindakan kelas (PTK).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dengan rumus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dan untuk menjawab peningkatan minat belajar siswa menggunakan lembar angket minat belajar dengan rumus.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Kemudian data-data tersebut dilakukan scoring dengan menggunakan kajian teori yang telah dikembangkan. Berikut ini kriteria refleksi data-data atau batas target pencapaian peningkatan belajar siswa:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Persentase Pencapaian	Kualitas Keberhasilan
<50%	Kurang sekali
50% s.d 54%	Kurang
55% s.d 65%	Cukup
66% s.d 75%	Baik
85% s.d 100%	Baik Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif dan dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

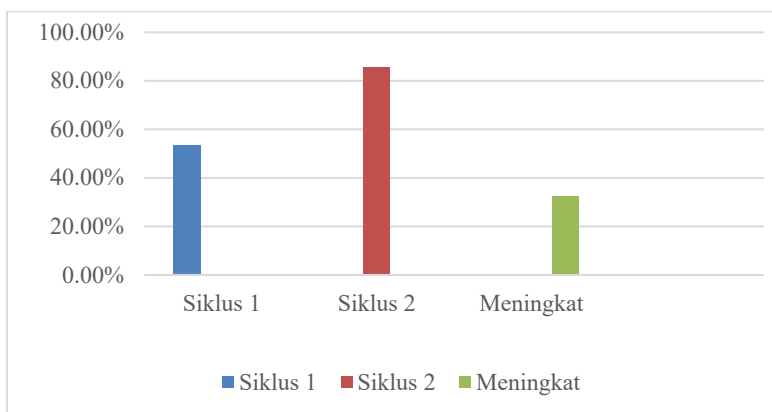


Diagram 1. Lembar Angket Minat Belajar

Berdasarkan diagram 1. tingkat minat belajar siswa pada Siklus I berdasarkan pengisian angket mencapai 53,25% dan masih berada pada kategori kurang. Rendahnya minat belajar siswa disebabkan karena siswa masih beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran baru sehingga perhatian dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran belum maksimal. Selain itu, sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan belum sepenuhnya tertarik terhadap materi yang disampaikan guru. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih belum optimal.

Pada Siklus II, tingkat minat belajar siswa meningkat menjadi 85,6% dengan kategori “Baik Sekali”. Peningkatan sebesar 32,35% menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dan tertarik dengan penggunaan video PPT interaktif berbasis Value Clarification Technique (VCT) dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias saat mengamati video interaktif, lebih fokus mendengarkan arahan guru, serta lebih aktif dalam kegiatan evaluasi dan diskusi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan video PPT interaktif berbasis Value Clarification Technique (VCT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras.

Pembahasan

Berdasarkan hasil Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan video PPT interaktif berbasis Value Clarification Technique (VCT) mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, yaitu dari 53,25% menjadi 85,6%. Selain meningkatkan minat belajar, media video interaktif juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian (Andari, 2025) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian (Sugiati, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada model Value Clarification Technique (VCT) mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Penelitian (Susanti & Sari, 2024) juga mengungkapkan bahwa media video animasi interaktif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan itu, (Fadilah & Kanya, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti PowerPoint dan video pembelajaran efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Dengan adanya minat belajar ini mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi dan memiliki kebiasaan belajar dengan baik. Menurut (Slameto, 2022) minat belajar merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya kurangnya minat belajar akan menghasilkan prestasi yang rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis VTC dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras, dari rata-rata siklus I sebesar 53,33% menjadi 85% pada siklus II dengan peningkatan minat belajar siswa sebesar 32,35%.

REFERENSI

- Amalia, M. N. A. (2024). Pemanfaatan media video animasi interaktif berbasis Canva dalam model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, 9–18.
- Amelia, R., Azida, A. R., Tri, N., Hudaifa, U., & Amelia, R. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran, 1(3), 841–850.
- Andari, N. W. P. (2025). Multimedia interaktif berbasis web meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 9(2), 316–323. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.99956>
- Arifin, M. (2023). Penerapan media video interaktif berbasis karakter dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan partisipasi siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 201–210.
- Erisnaentin, & Kusmajid, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa. 4(1), 39–47.
- Fandi, Y., MZ, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2026). Peningkatan sikap kerja sama melalui belajar kelompok dalam pembelajaran materi pecahan kelas V SD Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Pendidikan*. <https://jurnal.stkippersada.ac.id>

- Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3826>
- Hardiana, Muhajir, & Sugiat. (2025). The influence of the *Value Clarification Technique* (VCT) model assisted by interactive video media on the learning activities of elementary school civics education students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i4.10953>
- Izmala Athariah, Yusuf, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). 4 1234, 10, 292–302.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana dan prasarana pembelajaran sebagai faktor determinan terhadap motivasi belajar siswa (*Learning facilities and infrastructure as a factor determinant to student learning motivation*). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Layla, A., Azis, R., & Marwah. (2020). Developing reading learning model to increase reading skill for animal husbandry students in higher education. *Britain International of Linguistics, Arts and Education*, 2(1), 484–493. <https://doi.org/10.33258/biolae.v2i1.220>
- Mustika, D., Mufarizuddin, M., & Ananda, R. (2024). Implementasi penguatan pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 728–733. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.936>
- Nurfaisah, A., Amrah, A., Suarlin, S., & Pada, A. (2023). Penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis video untuk menginternalisasikan nilai karakter siswa pada pembelajaran PKN di kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3). <https://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.51515>
- Pratiwi, D. (2023). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar, 178–184.
- Putri, S. K., MZ, A. S. A., & Zativalen, O. (2024). Analisis minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Saradiva, N. S., Azzahra, R. F., & Zativalen, O. (2023). Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS*. <https://jurnal.unram.ac.id>
- Suci Mar, M., N., Sl., & Joni. (2025). Interaktif di sekolah dasar merupakan landasan filosofis dan ideologis, tetapi juga mencerminkan, 35–47.
- Susandi, A., & Zativalen, O. (2024). Penerapan multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Banjarmasin. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id>
- Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). Penggunaan media video animasi interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 121–128. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v7i2.37366>
- Susilawati, L. P., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Pembelajaran PKN berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai upaya meningkatkan kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga negara. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 9(2), 234–241. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.98329>
- Sutoyo. (2020). *Teknik penyusunan penelitian tindakan kelas (PTK)*. UNISRI Press.
- Wulandari, T. R. (2025). Implementasi pembelajaran diferensiasi, sosial dan emosional dengan media pembelajaran interaktif Si Peri Cantik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*.
- Zakaria, I., Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2022). Penerapan model PBL berbantuan *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.16152>
- Zativalen, O., Irmaningrum, R. N., & Husna, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas mahasiswa Program Studi PGSD pada mata kuliah sumber dan media pembelajaran. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 4(2), 44–50. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Zulfa, A. S., & Taufik. (2025). Perencanaan, implementasi, dan evaluasi program sekolah ramah. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8, 817–832.