

## **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model *Interactive Conceptual Instruction* Berbantu *Puzzle Box* Siswa Kelas X Tari 4 di SMK Negeri 1 Kasihan**

**Amalia Rahma Safitri<sup>1✉</sup>, Supri Hartanto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Yogyakarta, Kasihan Bantul, Yogyakarta, 55182, Indonesia

### **Abstract**

*This classroom action research aims to improve students' learning motivation in the Civic Education subject by implementing the Interactive Conceptual Instruction (ICI) model assisted by Puzzle Box media for tenth-grade Dance students at SMK Negeri 1 Kasihan. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, questionnaires based on the ARCS motivation model (attention, relevance, confidence, satisfaction), interviews, and documentation, then analyzed descriptively and quantitatively. The preliminary study showed low student motivation with an average score of 45.48%. After the first cycle, motivation increased to 59.38%, though it did not reach the success indicator of 61%. Improvements were made in the second cycle by introducing competition, reward systems, and more engaging puzzle designs. As a result, the second cycle achieved a significant increase to 82.51%, surpassing the success criteria. These findings indicate that integrating the Interactive Conceptual Instruction model with Puzzle Box media, especially when supported by competitive and engaging learning activities, is highly effective in enhancing students' motivation to learn Civic Education.*

**Keywords:** Interactive Conceptual Instruction; Puzzle Box; Learning Motivation

✉ Corresponding author : Amalia Rahma Safitri  
Email Address : [imuhammadamien2002@gmail.com](mailto:imuhammadamien2002@gmail.com)

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi siswa agar memiliki kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan yang selaras dengan tujuan pembangunan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar berperan sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara optimal dan berkelanjutan.

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, profesionalisme pendidik, serta ketersediaan sarana yang memadai. Pembelajaran yang efektif membutuhkan guru yang mampu merancang proses belajar yang menarik, aktif, dan interaktif sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif. Rendahnya motivasi belajar sering menjadi hambatan dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung pasif, kurang bersemangat, dan tidak menunjukkan minat untuk mendalami materi yang diajarkan, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter kebangsaan dan pengembangan sikap sebagai warga

negara yang baik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, serta membentuk generasi yang demokratis, kritis, dan bertanggung jawab. Kenyataannya, motivasi belajar pada mata pelajaran ini masih rendah di beberapa sekolah kejuruan, termasuk di kelas X Tari 4 SMK Negeri 1 Kasihan. Kondisi tersebut tercermin dari kurangnya partisipasi siswa, rendahnya antusiasme dalam proses pembelajaran, dan dominasi metode ceramah yang membuat kegiatan belajar terasa monoton.

Peningkatan motivasi belajar memerlukan inovasi melalui penerapan model pembelajaran yang interaktif serta media pendukung yang menarik. Model *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) menekankan pembentukan konsep melalui interaksi aktif antara guru dan siswa. Pendekatan ini terbukti mampu memperbaiki miskonsepsi, melatih berpikir kritis, serta meningkatkan pemahaman konsep. Penggunaan media *Puzzle Box* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, karena mendorong rasa ingin tahu serta keterlibatan emosional siswa dalam menyusun jawaban melalui permainan edukatif. Sinergi antara model ICI dan media *Puzzle Box* dipandang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan model pembelajaran inovatif yang dipadukan dengan media kreatif diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran yang monoton menjadi proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Kombinasi *Interactive Conceptual Instruction* dengan *Puzzle Box* diyakini dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam sekaligus meningkatkan minat dan partisipasi dalam pembelajaran. Upaya ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X Tari 4 SMK Negeri 1 Kasihan serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang bersifat nonintelektual dan sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keberadaan motivasi mendorong siswa untuk berusaha mencapai tujuan akademik, sementara ketiadaannya sering menimbulkan sikap pasif dan kurangnya semangat belajar. Motivasi tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan melalui perilaku dan dorongan yang tampak selama proses belajar. Tingkat motivasi yang tinggi dapat mengarahkan siswa untuk tekun dan fokus, sehingga berpengaruh terhadap prestasi yang dicapai (Herwati dkk, 2023).

Motivasi dalam konteks pendidikan dipengaruhi oleh faktor internal seperti hasrat untuk berhasil, cita-cita, serta kontrol emosi, dan faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan guru. Kecerdasan intelektual tidak selalu menjamin keberhasilan jika tidak diiringi motivasi yang kuat. Keberhasilan belajar sering kali lebih ditentukan oleh kemampuan memotivasi diri sendiri, mengontrol emosi, serta mengatasi frustrasi selama proses pembelajaran berlangsung (Goleman, 2004). Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang menimbulkan ketekunan, mengarahkan perilaku ke tujuan belajar, serta meningkatkan semangat untuk mencapai prestasi akademik (Paijan Rambe, 2022).

Teori motivasi yang relevan dalam pembelajaran salah satunya adalah teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller. Teori ini berfokus pada empat komponen, yaitu *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Komponen tersebut menekankan pentingnya menarik perhatian, memberikan relevansi materi, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan setelah belajar. Penerapan prinsip ARCS membantu pendidik merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar (Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, 2001).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter kebangsaan dan kesadaran bernegara. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila, demokrasi, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Implementasi pembelajaran yang menarik dan kontekstual diharapkan mampu menumbuhkan *civic knowledge*, sikap kritis, serta partisipasi aktif generasi muda dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Baso Madiung dkk, 2018). Rendahnya motivasi belajar dalam mata pelajaran ini sering kali terjadi karena metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan inovatif (Hikmah Mulia, 2025).

Model *Interactive Conceptual Instruction (ICI)* hadir sebagai pendekatan yang menekankan interaksi aktif dan pembentukan pemahaman konseptual melalui diskusi serta refleksi. Model ini efektif dalam mengubah miskonsepsi dan meningkatkan pemahaman konsep karena siswa dilibatkan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Penggunaan media *Puzzle Box* memperkuat proses belajar dengan cara menyenangkan, menstimulasi rasa ingin tahu, serta melatih kemampuan berpikir logis. Media ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Umi Wahidatun, 2024).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara siklikal dan berkesinambungan. PTK dipilih karena mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Setiap siklus penelitian terdiri atas tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan secara berulang untuk mencapai perbaikan pembelajaran yang optimal (Indra Nanda dkk, 2021).

Tempat penelitian adalah SMK Negeri 1 Kasihan yang berlokasi di Jl. Bugisan Selatan, Jomogatan, Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian direncanakan pada bulan Agustus sampai November 2025, menyesuaikan jadwal mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan di kelas X Tari 4. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X Tari 4 SMK Negeri 1 Kasihan yang berjumlah 38 siswa. Objek penelitian meliputi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Interactive Conceptual Instruction (ICI)* berbantu media *Puzzle Box*. Penerapan model dan

media tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa teknik untuk mendapatkan informasi yang akurat dan komprehensif. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan interaksi siswa selama pembelajaran, termasuk keterlibatan, antusiasme, serta respons terhadap penerapan model ICI dan media *Puzzle Box* (Sutoyo, 2021). Dokumentasi digunakan untuk siswa bukti kegiatan melalui foto, hasil kerja siswa, dan catatan proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran serta beberapa siswa guna memperoleh pandangan langsung mengenai pengalaman belajar dan kendala yang dihadapi. Angket diberikan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dengan indikator yang mengacu pada teori motivasi ARCS.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan lembar angket motivasi belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran, meliputi antusiasme, keberanian bertanya, dan partisipasi dalam diskusi kelompok. Lembar angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar seperti *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor motivasi siswa. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila rata-rata motivasi belajar mencapai minimal kategori tinggi dengan nilai persentase 61% (Hamzah B. Uno, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Pra penelitian diawali dengan kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 1 Kasihan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran di kelas X Tari 4. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara memberikan informasi mengenai rendahnya keterlibatan siswa serta kurangnya minat terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang kemudian menjadi fokus utama dalam merancang tindakan perbaikan pembelajaran.

Observasi langsung di kelas dilakukan setelah kegiatan wawancara untuk memperkuat temuan awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Keadaan ini muncul karena siswa menganggap materi Pendidikan Pancasila bersifat membosankan dan kurang menarik. Preferensi siswa yang lebih menyukai gaya belajar visual dan praktik juga berpengaruh, mengingat siswa berasal dari jurusan seni tari yang menekankan kreativitas dan pengalaman belajar yang bersifat visual serta kinestetik.

Hasil wawancara dan observasi tersebut kemudian didiskusikan bersama guru mata pelajaran untuk merumuskan solusi pembelajaran yang tepat. Diskusi menghasilkan kesimpulan bahwa model *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) dipandang sesuai dengan karakteristik siswa karena menekankan pada pemahaman konsep dan interaksi aktif dalam proses belajar. Untuk mendukung pendekatan tersebut, dipilih media *Puzzle Box* sebagai penguat visual dan sarana yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Media ini dinilai mampu

menstimulus rasa ingin tahu serta partisipasi aktif, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Langkah berikutnya adalah melakukan pengukuran awal tingkat motivasi belajar siswa sebelum penerapan tindakan kelas. Pengukuran dilakukan menggunakan angket berbasis teori motivasi ARCS yang meliputi empat komponen utama: *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Instrumen angket terdiri atas 17 pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5, yang memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif mengenai kondisi motivasi belajar siswa secara lebih objektif. Hasil pengisian angket kemudian ditabulasikan dan dihitung untuk mendapatkan nilai rata-rata serta persentase pada masing-masing komponen.



Gambar 1. Siswa mengisi angket motivasi belajar pra siklus

Hasil pengisian angket pra penelitian menunjukkan skor pada komponen *attention* sebesar 10,25%, *relevance* sebesar 9,44%, *confidence* sebesar 9,94%, dan *satisfaction* sebesar 10,31%. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa dari keseluruhan komponen hanya mencapai 39,94%, yang dikategorikan masih rendah. Temuan ini menegaskan bahwa kondisi motivasi belajar siswa di kelas X Tari 4 perlu mendapatkan intervensi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan pemaparan diatas dapat dilihat lebih detail melalui tabel dibawah ini:

No	Indikator	Rata-Rata (%)
1	<i>Attention</i>	10,25%
2	<i>Relevance</i>	9,44%
3	<i>Confidence</i>	9,94%
4	<i>Satisfaction</i>	10,31%
Rata-Rata Motivasi Siswa		39,94%
Kategori		Rendah

Berdasarkan temuan pra penelitian, peneliti bersama guru mata pelajaran menetapkan indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 61% motivasi belajar setelah tindakan dilaksanakan. Target ini dipandang realistis dan relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Upaya pencapaian indikator dilakukan melalui penyusunan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, disertai penggunaan media *Puzzle Box* yang diharapkan mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, serta pemahaman konsep dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### Siklus 1

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas memasuki siklus pertama setelah pra penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Tahapan penelitian dilakukan mengikuti prosedur *planning, action, observing, dan reflecting* sebagaimana model penelitian tindakan kelas. Perencanaan siklus pertama dilakukan melalui diskusi antara peneliti dan guru mata pelajaran untuk menyusun strategi pembelajaran yang sesuai. Dalam tahap ini disiapkan modul ajar sebagai panduan proses belajar serta media *Puzzle Box* untuk mendukung penerapan model *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dilaksanakan pada 8 September 2025, diawali dengan apersepsi untuk mengaitkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Pada bagian inti, guru menerapkan sintaks *Interactive Conceptual Instruction* yang menekankan pemahaman konsep melalui interaksi aktif. Media *Puzzle Box* digunakan untuk memfasilitasi aktivitas analisis konsep secara visual dan kolaboratif. Guru juga menyajikan kasus yang harus diteliti siswa dengan bantuan *Puzzle Box*, sehingga siswa didorong untuk berpikir kritis dan bekerja sama menyusun jawaban yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila



Gambar 2. Pelaksanaan siklus 1

Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan kembali setelah kegiatan pembelajaran siklus pertama selesai. Angket yang digunakan tetap mengacu pada teori motivasi ARCS dengan empat komponen utama: *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Data yang dikumpulkan ditabulasikan untuk memperoleh nilai rata-rata dan persentase pada masing-masing komponen motivasi belajar siswa. Proses pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh agar hasil yang diperoleh dapat merefleksikan kondisi motivasi aktual siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model ICI berbantu *Puzzle Box*

Hasil pengisian angket menunjukkan peningkatan motivasi belajar dibandingkan pra penelitian. Skor *attention* mencapai 14,18%, *relevance* sebesar 13,96%, *confidence* sebesar 13,72%, dan *satisfaction* meningkat signifikan menjadi 17,52%. Persentase rata-rata keseluruhan motivasi siswa pada siklus pertama adalah 59,38%, meningkat dari pra penelitian yang hanya mencapai 39,94%. Data ini menunjukkan adanya pengaruh positif penerapan model ICI dan *Puzzle Box* terhadap motivasi belajar, meskipun belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dilihat lebih detail melalui tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Tingkat Motivasi Siklus 1

No	Indikator	Rata-Rata (%)
1	<i>Attention</i>	14,18%
2	<i>Relevance</i>	13,96%
3	<i>Confidence</i>	13,72%
4	<i>Satisfaction</i>	17,52%
Rata-Rata Motivasi Siswa		59,38%
Kategori		Sedang

Analisis hasil siklus pertama memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan model ICI dan media *Puzzle Box* mampu meningkatkan beberapa aspek motivasi, khususnya pada komponen *satisfaction* yang mencapai kategori cukup tinggi. Namun, rata-rata keseluruhan masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditargetkan yaitu minimal 61%. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan tetapi sebagian masih kurang antusias karena merasa kegiatan belajar hanya berfokus pada permainan *Puzzle* dan analisis kasus tanpa variasi aktivitas lain yang lebih menantang.

Refleksi dari siklus pertama menyimpulkan bahwa pembelajaran memerlukan pengembangan aktivitas yang lebih variatif dan menarik untuk menghindari kejenuhan. Guru dan peneliti merencanakan perbaikan pada siklus kedua dengan menambah variasi interaksi, penggunaan media yang lebih dinamis, serta penyajian masalah yang lebih kontekstual. Perbaikan strategi ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara lebih mendalam sehingga motivasi belajar mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan sebesar minimal 61%.

## Siklus 2

Refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang antusias karena aktivitas belajar dirasa monoton, hanya berfokus pada menyusun *Puzzle Box* dan menganalisis kasus. Kondisi tersebut membuat

motivasi belajar belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 61%. Berdasarkan evaluasi ini, peneliti bersama guru mata pelajaran merumuskan perbaikan untuk pelaksanaan siklus kedua dengan tetap menggunakan model *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) berbantu media *Puzzle Box*, namun memperbarui mekanisme pembelajaran agar lebih menarik dan kompetitif.

Perencanaan siklus kedua dilakukan secara menyeluruh pada 15 September 2025, dengan mempertahankan modul ajar yang telah disusun sebelumnya namun memperbaiki mekanisme penerapan sintaks model ICI. Fokus utama perbaikan adalah pada tahap interaksi siswa. Pembelajaran yang sebelumnya hanya melibatkan penyusunan puzzle dan analisis kasus secara linear diubah menjadi kompetisi antar kelompok. Perubahan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua diawali dengan kegiatan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman belajar siswa. Pada tahap inti, guru menerapkan model ICI dengan variasi kompetisi *Puzzle Box*. Setiap kelompok siswa diberi tantangan untuk menyelesaikan petunjuk pada *puzzle* secepat mungkin. Kelompok yang berhasil menyelesaikan petunjuk lebih dahulu memperoleh kesempatan menjawab soal analisis terlebih dahulu. Mekanisme ini disertai penggunaan bendera sebagai simbol kemenangan sementara, serta pemberian reward untuk kelompok dengan performa terbaik. Strategi ini dirancang untuk menambah semangat, menciptakan suasana yang menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas interaktif.



Gambar 3. Pelaksanaan Siklus 2

Selain mengubah mekanisme, desain *Puzzle Box* juga diperbaiki agar lebih hidup, menarik, dan interaktif. Visualisasi yang lebih menarik diharapkan dapat memicu perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Penguatan visual dan nuansa kompetitif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari siklus sebelumnya. Pada akhir pembelajaran, pengukuran motivasi belajar kembali

dilakukan dengan angket berbasis teori motivasi ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*). Instrumen dan prosedur pengisian tetap sama untuk menjaga konsistensi data dan memudahkan perbandingan hasil antar siklus.

Hasil kuisioner pada siklus kedua menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan dibandingkan pra penelitian dan siklus pertama. Skor *attention* mencapai 19,97%, *relevance* sebesar 19,26%, *confidence* sebesar 19,07%, dan *satisfaction* sebesar 24,21%. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus kedua mencapai 82,51%, jauh melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar minimal 61%. Data ini menegaskan bahwa perbaikan strategi pembelajaran berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Berdasarkan pemaparan diatas dapat dilihat lebih detail melalui tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Tingkat Motivasi Siklus 2

No	Indikator	Rata-Rata (%)
1	<i>Attention</i>	19,97%
2	<i>Relevance</i>	19,26%
3	<i>Confidence</i>	19,07%
4	<i>Satisfaction</i>	24,21%
Rata-Rata Motivasi Siswa		82,51%
Kategori		Sangat Tinggi

Refleksi setelah siklus kedua menunjukkan bahwa kombinasi model *Interactive Conceptual Instruction* dengan media *Puzzle Box* yang dimodifikasi melalui pendekatan kompetitif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Siswa terlihat jauh lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Keberhasilan mencapai persentase motivasi 82,51% menandakan bahwa penelitian tindakan kelas telah mencapai tujuan yang diharapkan sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Strategi ini dapat dijadikan rekomendasi bagi guru Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar melalui inovasi pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik siswa.

### Analisis Perbandingan Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Hasil pra penelitian menunjukkan kondisi awal motivasi belajar siswa kelas X Tari 4 SMK Negeri 1 Kasihan berada pada tingkat yang rendah. Persentase rata-rata motivasi belajar yang diukur dengan instrumen berbasis teori ARCS hanya mencapai 39,94%, dengan rincian komponen *attention* sebesar 10,25%, *relevance* sebesar 9,44%, *confidence* sebesar 9,94%, dan *satisfaction* sebesar 10,31%. Data ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik dan kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena metode yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang dominan visual dan praktis.

Pelaksanaan siklus pertama pada 8 September 2025 dengan penerapan model *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) berbantu media *Puzzle Box* menghasilkan peningkatan motivasi belajar. Persentase rata-rata motivasi siswa naik dari 39,94% pada pra siklus menjadi 59,38% pada siklus pertama. Kenaikan ini sebesar 19,44 poin persentase atau meningkat sekitar 48,67% dibandingkan

kondisi awal. Komponen yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah *satisfaction* yang mencapai 17,52%, menandakan adanya efek positif dari penggunaan media *Puzzle Box* yang mampu menarik minat dan memberi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode sebelumnya.

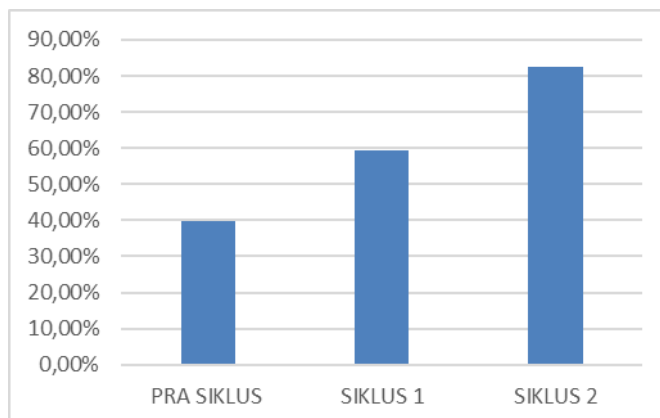
Meskipun terjadi peningkatan, rata-rata 59,38% pada siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 61%. Refleksi menunjukkan bahwa kegiatan belajar cenderung monoton karena hanya berfokus pada penyusunan *Puzzle Box* dan analisis kasus tanpa variasi aktivitas yang menantang. Hal ini membuat sebagian siswa cepat merasa bosan dan motivasi belum berkembang secara maksimal. Berdasarkan temuan tersebut, guru dan peneliti merumuskan perbaikan strategi untuk siklus kedua dengan menambahkan unsur kompetisi dan reward agar suasana belajar lebih dinamis dan mendorong keterlibatan emosional siswa.

Pelaksanaan siklus kedua pada 15 September 2025 dengan mekanisme kompetisi *Puzzle Box* memberikan dampak yang jauh lebih signifikan. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa melonjak dari 59,38% pada siklus pertama menjadi 82,51% pada siklus kedua. Kenaikan ini sebesar 23,13 poin persentase atau meningkat sekitar 38,96% dibandingkan siklus pertama. Hampir seluruh komponen motivasi mencapai kategori tinggi, terutama *attention* 19,97% dan *satisfaction* 24,21%, yang menunjukkan bahwa strategi kompetisi berhasil meningkatkan fokus, ketertarikan, dan relevansi pembelajaran dengan minat siswa. Berdasarkan paparan di atas, dapat dilihat melalui tabel perbandingan berikut untuk memberikan gambaran detail mengenai perkembangan motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus 1 hingga siklus 2:

Tabel 4. Hasil Tingkat Motivasi Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

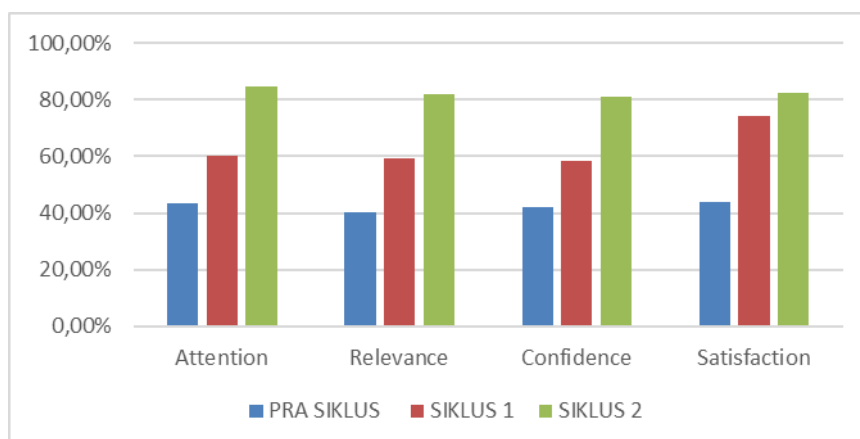
Tahap Penelitian	<i>Attention</i>	<i>Relevance</i>	<i>Confidence</i>	<i>Satisfaction</i>	Rata Rata
Pra Siklus	10,25%	9,44%	9,94%	10,31%	39,94%
Siklus 1	14,18%	13,96%	13,72%	17,52%	59,38%
Siklus 2	19,97%	19,26%	19,07%	24,21%	82,51%

Secara keseluruhan, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Interactive Conceptual Instruction* yang dipadukan media *Puzzle Box* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara progresif. Peningkatan dari pra siklus hingga siklus pertama sebesar 48,67% menunjukkan dampak positif penerapan inovasi pembelajaran, sementara penambahan unsur kompetitif pada siklus kedua memperkuat hasil dengan lonjakan motivasi sebesar 38,95%. Keberhasilan mencapai persentase 82,51% yang jauh melampaui target minimal 61% menegaskan bahwa modifikasi strategi pembelajaran berbasis interaksi dan kompetisi sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama pada kelas dengan karakteristik visual dan kreatif seperti siswa jurusan tari. Berikut bagan yang menggambarkan lebih detail mengenai peningkatan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2:



Grafik 1. Perbandingan Persentase Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Berdasarkan hasil pengukuran motivasi belajar yang dilakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan pada setiap komponen indikator motivasi belajar (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*). Pada tahap pra siklus rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan persentase keseluruhan 39,94%. Setelah penerapan model Interactive Conceptual Instruction berbantu Puzzle Box pada siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi 59,38% atau naik sebesar 19,44 poin (48,67%). Perbaikan strategi pembelajaran melalui penambahan unsur kompetisi dan reward pada siklus II kembali meningkatkan motivasi belajar secara signifikan hingga mencapai 82,51%, atau naik 23,13 poin (38,95%) dibandingkan siklus I. Perkembangan tersebut dapat dilihat secara lebih jelas melalui tabel berikut yang merangkum perubahan persentase setiap komponen motivasi belajar (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*) pada setiap tahap penelitian:



Grafik 2. Perbandingan Kategori Hasil Angket Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2

## KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas X Tari 4 SMK Negeri 1 Kasihan bertujuan meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model Interactive Conceptual Instruction (ICI) berbantu media Puzzle Box. Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah dengan persentase rata-rata hanya 39,94%. Rendahnya motivasi dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang

monoton, kurang interaktif, serta belum sesuai dengan karakteristik siswa jurusan seni tari yang lebih menyukai pembelajaran visual dan praktik. Penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa penerapan model Interactive Conceptual Instruction (ICI) berbantu media Puzzle Box efektif meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas X Tari 4 SMK Negeri 1 Kasihan. Kondisi awal (pra siklus) menunjukkan rata-rata motivasi belajar hanya 39,94%, dengan komponen attention 10,25%, relevance 9,44%, confidence 9,94%, dan satisfaction 10,31%. Setelah penerapan ICI dengan Puzzle Box pada siklus I, motivasi meningkat menjadi 59,38% naik 48,67%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 61%. Perbaikan pada siklus II dengan menambahkan unsur kompetisi, pemberian reward, serta desain Puzzle Box yang lebih menarik berhasil meningkatkan motivasi secara signifikan hingga mencapai 82,51%, dengan attention 19,97%, relevance 19,26%, confidence 19,07%, dan satisfaction 24,21%, naik 38,95% dibandingkan siklus I. Hasil ini menunjukkan bahwa penggabungan pembelajaran konseptual interaktif dengan media yang menarik dan kompetitif mampu secara efektif meningkatkan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa, serta membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih bermakna dan memotivasi bagi peserta didik sekolah kejuruan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yani. 2021. *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Malang: Ahlimedia Press.
- Andri Kurniawan, dkk. 2023. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Angga Permana. 2023. "Implementasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi Siswa di Era Digital." *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*. 3 (1), 18-22.
- Anjar Septiani, dkk. "Pengaruh Minat dan Cara Belajar terhadap Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Interactive Conceptual Instruction*". *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 8 (1), 1-10.
- Baso Madiong., Zainuddin Mustapa, D., & Chakti, A. G. R. 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Celebes: Media Perkasa.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flash Book.
- Dadang Herwansyah, dkk. 2023. "Pengaruh Penerapan Model *Interactive Conceptual Instruction* Berbantuan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika di SMA". *Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika*. 3 (1), 43-50.
- Devi Anggraini, dkk. 2020. "Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial". *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik*, 2 (1), 11-18.
- Dewi Astuti. 2022a. "Pengaruh Pendekatan *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) Terhadap Penguasaan Konsep dan Aktivitas Belajar." *Jurnal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9 (2), 130-144.
- . 2022b. "Pengaruh Pendekatan *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) dengan Media Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Ditinjau dari Gaya Belajar." *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 10 (2), 424-433.

- Goleman, Daniel. 2004. *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional Mengapa EQ Lebih Penting Daripada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B, Uno. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Helmiati, 2012. *Model Pembelajaran*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Herwati, dkk. 2023. *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Group.
- Hestining Ardiyanti, dkk. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Penerapan Model STAD Berbantuan Media Puzzle". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2 (1), 29-33.
- Hikmah Mulia. 2025. "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PPKN: Studi Literatur." *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*. 3 (1), 56-65.
- Ida Kaniawati, dkk. 2021. "Implementation of *Interactive Conceptual Instruction (ICI)* Learning Model Assisted by Computer Simulation: Impact of Students' Conceptual Changes on Force and Vibration." *Jurnal International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. 16 (22), 167-188.
- Indra Nanda, dkk. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Jainiyah, dkk. 2023. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Multidisiplin Indonesia*. 2 (6), 1304-1309.
- Jalaludin. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data)*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Koko Adya Winanta, dkk. 2020. "Peran Dosen dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Mendukung Program Moderasi Beragama." *Jurnal Pendidikan*. 8 (2), 98-110.
- Maria C.M Usatnoby. 2020. "Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VIII SMP Negeri Nunufafi Tahun Ajaran 2019/2020". *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*. 5 (2), 59-63.
- Mega Yuni Ariyanti, dkk. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI". *Jurnal Pnedidikan Dasar*. 6 (2), 60-69.
- Ningsih, M., Sumarwiyah, S., & Setiawan, D. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Student Facilitator And Explaining Berbantuan Media Rotar". *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1(2), 74-79.
- Nor Khakim, dkk. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Beased Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya". *Jurnal Citizeneship Virtues*. 2 (2), 347-358.
- Paijan Rambe. 2022. "Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covud 19". *Jurnal Tsaqifa Nusantara*. 1 (2), 123-134.
- Ramansyah, Sitompul Stepanus, Syukran Mursyid. 2020. "Penerapan Model *Interactive Conceptual Instruction (ICI)* pada Materi Elastisitas di SMA Negeri 5 Pontianak." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 9 (1), 1-10.

- Roy Setiadi, dkk. 2023. "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan PKn". *Jurnal CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 11 (1), 22-26.
- Saidurrahman, T. P. D. K., & Arifinsyah, H. 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan: NKRI Harga Mati*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, N. 2023. "Peningkatan Daya Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 4 Pandeglang." *Jurnal Kajian Pendidikan*. 5 (2), 102–114.
- Sekar Tri Hapsari., Eka Putri. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi". *Jurnal Research and Development Journal of Education (RDJE)*. 9 (2), 587 – 594.
- Suharni. 2021. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6 (1). 173-183.
- Sutoyo. 2021. *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: UNSIRI Press.
- Suparmita dkk. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Interactive Conceptual Instruction* Terhadap Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 1 (1), 1-10.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Umi Wahidatun Thohiriyah. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Small Group Discussion Berbantuan Media Puzle Box Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kleas III SDN 1 Bandungan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (4), 385-395.
- Virda Aulia, dkk. 2021. "Analisis Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Daring Pada Anak di Tingkat SD di Era Pandemi Covid-19". *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 2 (1), 1-10.
- Wirawan Fadly. 2022. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.