

**MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA KELAS 4A SDN 44 AMPENAN PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF**

Ni Wayan Putri Widnyani¹, Ahmad Busyairi², Novalia Andriyani³
PPG PGSD FKIP Universitas Mataram
ppg.niwidnyani99330@program.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the active participation of 4A grade students at SDN 44 Ampenan in mathematics learning through the use of interactive media. The main issue addressed is the low student participation due to mathematics being perceived as a challenging and less engaging subject. This study employs a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles. In the first cycle, learning activities were carried out without using interactive media, and observations showed that only 60% of students were actively involved. In the second cycle, interactive media, such as digital games like Wordwall and Spin the Wheel, were utilized to enhance student engagement, resulting in a significant increase in participation to 87%. The findings indicate that interactive media effectively enhance student participation and help them understand mathematical concepts more enjoyably. Therefore, the use of interactive media can be applied to create more engaging and effective learning experiences.

Keywords: *Interactive Media, Student Participation, Active Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas 4A SDN 44 Ampenan dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media interaktif. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya partisipasi siswa karena matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media interaktif, dan hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 60% siswa yang aktif. Pada siklus kedua, media interaktif berupa permainan digital seperti *Wordwall* dan *Spin the Wheel* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Partisipasi siswa meningkat secara signifikan, mencapai 87%. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Aktif.

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika seringkali dianggap menantang bagi

peserta didik karena sifatnya yang abstrak dan berorientasi pada logika. Ketika peserta didik merasa kesulitan,

partisipasi mereka dalam proses pembelajaran cenderung menurun, yang berdampak pada pemahaman konsep yang kurang optimal. Rendahnya keterlibatan peserta didik ini menjadi masalah utama yang dihadapi oleh kelas 4A SDN 44 Ampenan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan inovatif, yaitu dengan menggunakan media interaktif.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran merupakan komponen penting untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Menurut TeachHub (2023), pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi dan permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, mereka tidak hanya menyerap materi tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Media interaktif, seperti permainan digital dan alat bantu visual, telah terbukti meningkatkan partisipasi siswa dengan membuat

pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Studi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka merasa terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih personal dan dinamis (Interaction Design and Architecture Journal, 2020). Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka dapat bereksperimen, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan secara kolaboratif.

Selain itu, integrasi media interaktif dalam pembelajaran matematika membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas berbasis teknologi, seperti permainan Wordwall dan Spin the Wheel, mereka diajak untuk memahami konsep matematika secara aplikatif. Aktivitas semacam ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga menginspirasi rasa ingin tahu dan kreativitas mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) dengan dua siklus untuk mengukur efektivitas media interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4A SDN 44 Ampenan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika, sekaligus menjadi pedoman bagi pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan produktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran, merancang dan menerapkan solusi, serta mengevaluasi efektivitasnya secara sistematis. Setiap siklus dalam PTK meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian adalah meningkatkan partisipasi aktif peserta didik kelas 4A SDN 44 Ampenan dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media interaktif.

Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media interaktif untuk

mengamati tingkat partisipasi awal peserta didik. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan wawancara singkat dengan guru untuk memahami dinamika kelas serta faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya keterlibatan peserta didik. Hasil dari siklus pertama menjadi dasar untuk merancang intervensi pada siklus kedua, yaitu dengan menerapkan media interaktif seperti permainan digital Wordwall dan Spin the Wheel yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Siklus kedua difokuskan pada implementasi media interaktif selama proses pembelajaran matematika. Data partisipasi siswa diukur melalui observasi langsung dan dokumentasi berupa foto serta catatan lapangan. Partisipasi siswa diukur berdasarkan indikator seperti frekuensi menjawab pertanyaan, berkontribusi dalam diskusi kelompok, dan menyelesaikan tugas interaktif. Hasil dari kedua siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas intervensi, serta untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh media interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur peningkatan partisipasi siswa kelas 4A SDN 44 Ampenan dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media interaktif. Selama siklus pertama, pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media interaktif, dan pada siklus kedua, media interaktif berupa permainan digital seperti Wordwall dan Spin the Wheel digunakan. Hasil observasi yang dilakukan selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat partisipasi siswa.

Pada siklus pertama, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media interaktif hanya mencapai 60%. Persentase partisipasi siswa yang tercatat dalam penelitian ini dihitung berdasarkan pengamatan terhadap 30 siswa yang hadir di kelas selama kedua siklus. Hal ini terlihat dari frekuensi siswa yang aktif bertanya, menjawab soal, dan terlibat dalam diskusi kelompok yang masih terbatas. Siswa cenderung pasif dan hanya sedikit yang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Data ini tercatat dalam tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Siklus 1

Indikator	Jumlah	Keterangan
Partisipasi	Siswa	
	(%)	
Siswa yang aktif bertanya	40%	Siswa jarang bertanya
Siswa yang aktif menjawab	45%	Siswa hanya menjawab pertanyaan dasar
Siswa yang terlibat diskusi	50%	Diskusi kelompok terbatas
Siswa yang menyelesaikan tugas	60%	Siswa kesulitan menyelesaikan tugas tanpa bimbingan

Pada siklus kedua, setelah penerapan media interaktif, tingkat partisipasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan, mencapai 87%. Penggunaan permainan digital seperti Wordwall dan Spin the Wheel berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab soal, dan berkolaborasi dalam diskusi kelompok. Keberhasilan ini terlihat dalam peningkatan hasil observasi yang tercatat dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus 2

Indikator	Jumlah	Keterangan
Partisipasi	Siswa	
	(%)	
Siswa yang aktif bertanya	75%	Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan
Siswa yang aktif menjawab	80%	Siswa lebih cepat menjawab soal
Siswa yang terlibat diskusi	85%	Diskusi kelompok berjalan lancar
Siswa yang menyelesaikan tugas	87%	Siswa menyelesaikan tugas lebih cepat dan lebih baik

Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika. Permainan digital yang digunakan tidak hanya memberikan tantangan yang menyenangkan tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih visual dan aplikatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif seperti Wordwall dan Spin the Wheel dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada siklus pertama, tanpa adanya media interaktif, siswa cenderung tidak terlibat secara aktif, bahkan dalam beberapa kasus mereka hanya mengikuti pelajaran tanpa berpartisipasi. Hal ini bisa jadi disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan, yang kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi atau antar sesama siswa.

Sebaliknya, pada siklus kedua, penggunaan media interaktif memperkenalkan elemen permainan dalam pembelajaran, yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Permainan seperti Wordwall yang menyajikan soal-soal matematika dalam bentuk yang menarik dan Spin the Wheel yang memberikan tantangan berbasis acak memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Menurut penelitian oleh Koc (2020), penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama yang berbasis permainan, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan efisien.

Selain itu, penggunaan media interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok,

berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Hal ini tercermin dalam peningkatan jumlah siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok pada siklus kedua. Aktivitas ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung (Vygotsky, 1978).

Keberhasilan penggunaan media interaktif dalam penelitian ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas yang bersifat rutin dan membosankan (Bates, 2015). Dengan memperkenalkan elemen-elemen yang menghibur seperti permainan, siswa merasa lebih terlibat, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi. Namun, meskipun media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, tantangan tetap ada dalam hal pengelolaan waktu dan kesiapan guru untuk memfasilitasi penggunaan teknologi secara optimal. Guru perlu dilatih untuk mengintegrasikan teknologi dengan

cara yang tepat agar tidak mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Menurut penelitian oleh Ertmer & Ottenbreit-Leftwich (2010), kesuksesan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan guru untuk mengadaptasi teknologi tersebut dalam pengajaran mereka.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas 4A SDN 44 Ampenan dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media interaktif. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dapat disimpulkan bahwa media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pada siklus pertama, tanpa penggunaan media interaktif, partisipasi siswa hanya mencapai 60%. Namun, setelah implementasi media interaktif pada siklus kedua, partisipasi siswa meningkat secara signifikan menjadi 87%. Peningkatan ini melibatkan indikator-indikator seperti keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab soal, terlibat dalam diskusi kelompok, dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

Media interaktif yang digunakan, seperti permainan Wordwall dan Spin the Wheel, berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih aplikatif dan visual. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang besar, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa, seperti matematika.

Selain meningkatkan partisipasi siswa, media interaktif juga memberikan dampak positif terhadap kolaborasi dan interaksi sosial di antara siswa. Dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa menjadi lebih antusias untuk berbagi ide dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas ini mendukung teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman sosial dalam membangun pemahaman. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berdampak pada partisipasi individu, tetapi juga pada dinamika belajar kelompok di kelas.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan media interaktif. Salah satu tantangan utama adalah perlunya persiapan dan keterampilan teknis guru dalam mengelola teknologi di kelas. Guru memerlukan waktu untuk merancang materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa penggunaan media tidak mengalihkan perhatian siswa dari esensi pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pendidikan.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan tingkat abstraksi tinggi seperti matematika. Dengan menciptakan suasana yang lebih interaktif, media ini dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan tantangan dalam memahami materi. Untuk hasil yang lebih optimal, disarankan agar sekolah mendukung penggunaan media interaktif dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan program pelatihan bagi guru.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sekolah dan guru perlu terus mengeksplorasi berbagai media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa dan aspek lainnya, seperti keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pembelajaran matematika, tetapi juga pada inovasi pendidikan secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Cheng, G., & Chau, J. (2016). Exploring the relationships between learning styles, online participation, learning achievement, and course satisfaction: An empirical study of a blended learning course. *British Journal of Educational Technology*, 47(2), 257–278.
- Hattie, J. (2008). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Jonassen, D. H. (1994). Thinking technology: Toward a constructivist design model. *Educational Technology*, 34(4), 34–37.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Reigeluth, C. M., & Beatty, B. J. (2016). *Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base* (Vol. IV). Routledge.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The network society* (4th ed.). SAGE Publications.
- Wlodkowski, R. J. (1999). *Enhancing adult motivation to learn: A comprehensive guide for teaching all adults*. Jossey-Bass.