

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “PASTIK” (PAPAN STIK AKTIF) MATERI BUMI BERUBAH (IPAS) DI KELAS V

Yustika Afritania Sitorus¹, Herdi Ramon², Dinda Yarshal³, Wardini⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

* Corresponding Author: yustikaatanias@gmail.com¹

Abstrak

Latar belakang penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas V di UPT SDN SPF 101789 dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran PASTIK (Papan Stik Aktif) pada materi *Bumi Berubah* dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media PASTIK berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada kondisi awal, hanya 37% peserta didik yang aktif secara umum, sementara setelah Siklus 1 meningkat menjadi 57%, dan pada Siklus 2 mencapai 80%. Kenaikan signifikan ini terjadi di semua aspek keaktifan: diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Penerapan PASTIK terbukti efektif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan partisipatif, yang mendorong peserta didik untuk lebih berani berinteraksi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Diskusi, Keaktifan, Media PASTIK, Pembelajaran, Peserta didik*

Abstract

This research is motivated by the low level of student engagement in Class V at UPT SDN SPF 101789, particularly in terms of discussions, answering questions, and expressing opinions. The objective of this study was to improve student engagement through the use of the PASTIK (Active Stik Board) learning media on the topic Earth Changes in the IPAS subject. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method following the Kemmis and McTaggart design, conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The results showed that the implementation of the PASTIK media significantly enhanced student engagement. Initially, only 37% of students were actively engaged in general; after Cycle 1, this rose to 57%, and in Cycle 2, it reached 80%. This significant improvement was observed across all aspects of engagement: discussion, answering questions, and expressing opinions. The use of PASTIK proved effective in creating a more inclusive and participatory classroom atmosphere, encouraging students to interact more confidently during learning.

Keywords: *Discussion, Engagement, PASTIK Media, Learning, Students*

PENDAHULUAN

Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang dapat mempengaruhi hasil belajar dan perkembangan kompetensi peserta

didik (Utami et al., 2023). Keaktifan belajar mengacu pada sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental (Ferdiansyah, 2024). Dalam penerapan *media pembelajaran* memiliki peran yang sangat vital untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Media pembelajaran* tidak hanya sekedar alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif (Rahayu et al., 2024).

Penerapan *media pembelajaran* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, mulai dari *media visual*, seperti gambar, grafik, atau video, hingga *media digital* yang lebih canggih, seperti aplikasi pembelajaran berbasis *online* atau simulasi komputer (Harahap et al., 2024). *Media pembelajaran* ini memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Rengganis & Subekti, 2024). Dalam hal ini, media pembelajaran dapat berfungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan, memperkaya pengalaman belajar, dan mengaktifkan berbagai indra peserta didik, sehingga membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diterima (Widyowati et al., 2023).

Keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan *media pembelajaran* dapat dilihat dari beberapa indikator (Fitriana, 2023). Pertama, peningkatan partisipasi Peserta didik dalam diskusi kelas. Peserta didik yang sebelumnya pasif dapat lebih termotivasi untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya setelah menggunakan *media pembelajaran* yang relevan. *Media pembelajaran* juga memungkinkan Peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran dengan menyediakan sumber daya yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat penting dalam membentuk sikap belajar yang lebih proaktif dan mandiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keaktifan belajar (E. F. Puspitasari et al., 2023).

Penerapan *media pembelajaran* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Sebagai contoh, dengan menggunakan *media visual* atau video pembelajaran, peserta didik dapat melihat ilustrasi langsung mengenai konsep yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal (R. Puspitasari & Sesanti, 2024). Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar dan mempercepat proses pemahaman. Misalnya, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), penggunaan simulasi atau animasi mengenai proses-proses alam yang kompleks dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep yang mungkin sulit dijelaskan dengan kata-kata saja (Agustin et al., 2021).

Penerapan *media pembelajaran* harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Tidak semua jenis media pembelajaran cocok untuk semua situasi atau semua peserta didik (Nuriyani et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan pembelajaran yang ada (Lesnussa et al., 2024). Misalnya, untuk peserta didik yang lebih visual, penggunaan *media visual* seperti gambar atau video

akan lebih efektif, sementara untuk peserta didik yang lebih verbal, penggunaan *media audio* atau diskusi mungkin lebih membantu (Panjaitan et al., 2023).

Keaktifan belajar juga sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. Penerapan *media pembelajaran* yang menarik dan interaktif dapat menumbuhkan rasa penasaran peserta didik, sehingga mereka merasa tertantang untuk mempelajari lebih banyak lagi (Setyaningsih & Hidayat, 2021). Sebagai contoh, penggunaan *game edukasi* atau aplikasi pembelajaran yang berbasis *online* memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini juga berkaitan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuan mereka sendiri (Pramesti et al., 2023).

Peran *media pembelajaran* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik juga didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar (E. F. Puspitasari et al., 2023). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik, sehingga setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan cara yang paling sesuai bagi mereka (Sihotang, 2022).

Teknologi dan *media pembelajaran* digital menjadi semakin relevan dalam mendukung keaktifan belajar. Pembelajaran berbasis *online*, penggunaan aplikasi *learning management system (LMS)*, dan akses ke berbagai sumber belajar di internet memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel (Rahayu et al., 2024). Hal ini tidak hanya mempermudah peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dengan teman-temannya melalui forum diskusi atau proyek bersama yang diadakan secara virtual. Penerapan *media pembelajaran* digital juga memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih personalisasi, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhan mereka sendiri (Yani & Febriani, 2024).

Meskipun *media pembelajaran* menawarkan berbagai manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur, terutama di daerah-daerah yang belum sepenuhnya terjangkau oleh teknologi informasi. Selain itu, tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan *media pembelajaran* secara maksimal (Rivai et al., 2022). Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam penggunaan *media pembelajaran* sangat diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Dalam dunia pendidikan saat ini, salah satu permasalahan yang paling sering ditemui oleh pendidik adalah rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran,

terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Fenomena ini juga terjadi di kelas V UPT SDN SPF 101789, yang berlokasi di Jl. Kebon Kopi Pasar 7, Gg. Sekolah, dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Berdasarkan pengamatan guru dalam beberapa pertemuan, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat, dan hanya beberapa individu saja yang mendominasi jalannya diskusi kelas. Keadaan ini menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang menyeluruh dan merata, karena tidak semua peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan komunikasi yang menjadi bagian penting dari profil pelajar *Pancasila*.

Urgensi dari pelaksanaan inovasi ini sangat tinggi, mengingat pentingnya membangun generasi pembelajar yang aktif, kritis, dan kolaboratif sejak dini. Di tengah tantangan pembelajaran pasca-*pandemic* dan pergeseran metode pengajaran menuju kurikulum merdeka belajar, pendekatan yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik menjadi kebutuhan mutlak. Selain itu, urgensi juga terlihat dari kebutuhan guru untuk menemukan alternatif media pembelajaran yang praktis dan efisien namun tetap mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam media *PASTIK* hadir sebagai solusi strategis untuk menjawab tantangan tersebut, sekaligus menjadi bentuk inovasi yang dapat direplikasi di berbagai sekolah lain, baik di daerah perkotaan maupun pelosok.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengamati secara langsung proses belajar mengajar serta melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam hal ini dengan penerapan media *PASTIK* (Papan Stik Aktif) pada materi Bumi Berubah dalam mata pelajaran IPAS di kelas V.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus utama. Setiap siklus dalam model ini melibatkan empat tahap penting yang harus dilalui untuk memastikan penelitian berjalan dengan efektif dan dapat memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran. Tahap-tahap tersebut adalah:

1. Perencanaan (Planning): Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru merencanakan penggunaan media *PASTIK*, termasuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan instrumen yang diperlukan seperti papan stik dan alat bantu lainnya.

2. Tindakan (Action): Pada tahap ini, tindakan yang telah direncanakan diterapkan di dalam kelas. Guru menggunakan media *PASTIK* untuk memfasilitasi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan untuk mengaktifkan seluruh peserta didik dalam berdiskusi atau menjawab pertanyaan.
3. Observasi (Observation): Peneliti melakukan observasi langsung terhadap implementasi media *PASTIK* di kelas, mengamati interaksi antara peserta didik, serta mendokumentasikan tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
4. Refleksi (Reflection): Setelah tahap observasi, peneliti bersama guru melakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan atau kekurangan yang ada dalam pelaksanaan siklus tersebut. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti kemudian merencanakan perbaikan atau penyesuaian untuk siklus berikutnya

Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian: Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN SPF 101789, yang berlokasi di Jl. Kebon Kopi Pasar 7, Gg. Sekolah. Sekolah ini memiliki jumlah peserta didik yang relatif kecil, yaitu sebanyak 19 orang, sehingga memungkinkan untuk melakukan observasi yang mendalam terhadap setiap peserta didik.
2. Jumlah Subjek: Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 19 orang. Semua peserta didik ini terlibat dalam penerapan media *PASTIK* untuk meningkatkan keaktifan belajar mereka.
3. Tahun Ajaran: Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Tahun ajaran ini menjadi titik awal untuk menerapkan metode pembelajaran baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa alat untuk mendukung pengumpulan data secara komprehensif, antara lain:

1. Lembar Observasi: Digunakan untuk mencatat keaktifan s peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru untuk menilai tingkat partisipasi peserta didik dalam setiap tahap pembelajaran.
2. Tes Pembelajaran: Digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, khususnya materi Bumi Berubah dalam *IPAS*.
3. Lembar Refleksi: Digunakan oleh guru dan peneliti untuk melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan setiap siklus. Lembar refleksi ini memuat aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam siklus selanjutnya.
4. Dokumentasi: Mengambil foto atau video yang merekam kegiatan peserta didik selama pembelajaran sebagai bahan bukti dan analisis visual terhadap keaktifan peserta didik.

Prosedur Penelitian

1. Persiapan Awal: Peneliti bersama guru merencanakan penggunaan media *PASTIK* dalam pembelajaran dengan menyusun rencana pembelajaran yang memuat tujuan, langkah-langkah, dan instrumen yang digunakan. Persiapan ini termasuk pembuatan papan stik dengan nama peserta didik.

2. Pelaksanaan Siklus 1: Pada siklus pertama, media *PASTIK* diterapkan dalam pembelajaran materi Bumi Berubah. Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan stik untuk memilih peserta didik yang akan menjawab atau berdiskusi. Proses ini diamati dan dicatat dalam lembar observasi.
3. Refleksi Siklus 1: Setelah siklus pertama, dilakukan refleksi terhadap hasil observasi dan evaluasi tes pembelajaran. Jika diperlukan, perbaikan dilakukan untuk siklus berikutnya, baik dalam metode pembelajaran maupun pengelolaan media *PASTIK*.
4. Pelaksanaan Siklus 2: Siklus kedua dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Pada siklus kedua ini, penerapan media *PASTIK* akan dievaluasi kembali untuk melihat peningkatan keaktifan peserta didik dan pemahaman materi.
5. Evaluasi dan Pelaporan: Setelah kedua siklus dilaksanakan, dilakukan evaluasi keseluruhan terhadap efektivitas penggunaan media *PASTIK* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hasil penelitian ini akan dilaporkan sebagai bahan untuk pengembangan pembelajaran lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 19 peserta didik yang berasal dari latar belakang dan karakteristik yang bervariasi, namun dengan tujuan yang sama yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Tabel 1. Karakteristik Responden

| No | Inisial Nama peserta didik | Jenis Kelamin | Usia |
|----|----------------------------|---------------|------|
| 1 | M. D. A | Laki-laki | 10 |
| 2 | K. O | Perempuan | 11 |
| 3 | A. G | Perempuan | 10 |
| 4 | J. Z. A | Laki-laki | 10 |
| 5 | M. A. A | Laki-laki | 11 |
| 6 | S. N | Perempuan | 10 |
| 7 | M. A. H | Perempuan | 10 |
| 8 | A. J. L | Perempuan | 10 |
| 9 | A | Laki-laki | 11 |
| 10 | I. | Laki-Laki | 10 |
| 11 | R. S. S | Perempuan | 11 |
| 12 | D. B | Perempuan | 10 |
| 13 | H. | Laki-laki | 10 |
| 14 | T | Laki-laki | 11 |
| 15 | I | Laki-laki | 10 |
| 16 | R | Laki-laki | 10 |
| 17 | S | Perempuan | 10 |
| 18 | L | Perempuan | 11 |
| 19 | Y | Laki-laki | 10 |

Analisis terhadap karakteristik responden dalam penelitian ini menunjukkan bahwa

peserta didik kelas V UPT SDN SPF 101789 terdiri dari 19 peserta didik dengan rentang usia antara 10 hingga 11 tahun, yang terbagi hampir merata antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dengan menggunakan inisial, tabel ini menunjukkan keberagaman individu yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda, namun memiliki kesamaan dalam pengajaran yang diberikan. Sebagian besar peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk lebih pasif dalam pembelajaran sebelumnya, yang menjadi tantangan utama dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penerapan media *PASTIK* diharapkan dapat memberikan dampak yang positif pada seluruh peserta didik, dengan memastikan setiap individu memiliki kesempatan yang setara untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, tanpa melihat jenis kelamin atau usia mereka. Hal ini penting untuk menciptakan suasana kelas yang inklusif dan merata, yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi di antara peserta didik.

Pada tahap awal penelitian, dilakukan observasi terhadap kondisi keaktifan belajar peserta didik kelas V di UPT SDN SPF 101789 sebelum penerapan media *PASTIK* (Papan Stik Aktif). Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkat keaktifan yang rendah selama proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang cenderung pasif, kurang percaya diri, dan tidak aktif dalam berdiskusi maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hanya beberapa peserta didik saja yang terlihat dominan dalam diskusi kelas, sementara yang lain cenderung diam atau hanya menanggapi pertanyaan secara terbatas.

Keaktifan belajar peserta didik diukur dengan beberapa indikator, antara lain partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam tanya jawab, serta kemampuan mengemukakan pendapat secara mandiri. Berdasarkan hasil observasi awal, keaktifan peserta didik dalam beberapa indikator tersebut tergolong rendah, yang terlihat dari banyaknya peserta didik yang tidak aktif berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini tentu menjadi perhatian, karena salah satu tujuan pembelajaran adalah memastikan setiap peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan peserta didik pada Kondisi Awal

| No | Inisial Nama peserta didik | Keaktifan Diskusi (Skala 1-5) | Keaktifan Menjawab Pertanyaan (Skala 1- 5) | Keaktifan Mengemukakan Pendapat (Skala 1-5) | Total Skor |
|----|-------------------------------------|-------------------------------------|--|---|---------------|
| 1 | M. D. A | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 2 | K. O | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 3 | G | 2 | 1 | 2 | 5 |
| 4 | J. Z. A | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 5 | M. A. A | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 6 | S. N | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 7 | M. A. H | 2 | 2 | 2 | 6 |

| | | | | | |
|----|---------|---|---|---|---|
| 8 | J. L | 2 | 1 | 2 | 5 |
| 9 | A | 3 | 2 | 3 | 8 |
| 10 | I. | 2 | 1 | 2 | 5 |
| 11 | R. S. S | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 12 | D. B | 1 | 2 | 1 | 4 |
| 13 | H. | 2 | 1 | 2 | 5 |
| 14 | T | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 15 | I | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 16 | R | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 17 | S | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 18 | L | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 19 | Y | 2 | 1 | 2 | 5 |

Pada Kondisi Awal, hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat masih tergolong rendah. Dari 19 peserta didik, hanya 2 peserta didik (10%) yang memperoleh skor tinggi (skala 4-5), sementara sebagian besar peserta didik mendapatkan skor rendah, dengan total skor keaktifan yang rendah di bawah 10. Skor keaktifan diskusi menunjukkan bahwa hanya 6 peserta didik (31.58%) yang aktif berdiskusi dengan skor rata-rata sekitar 2. Keaktifan dalam menjawab pertanyaan juga tercatat rendah, dengan hanya 5 peserta didik (26.32%) yang menunjukkan keberanian menjawab dengan skor rata-rata 2. Begitu pula dengan keaktifan mengemukakan pendapat, di mana 6 peserta didik (31.58%) mendapatkan skor rendah. Keaktifan peserta didik dalam kondisi awal mencapai 37%, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik yakni 12 dari 19 peserta didik (63%), kurang aktif dalam interaksi pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif.

Pada Siklus 1, penerapan media pembelajaran *PASTIK* (Papan *Stik* Aktif) di kelas V UPT SDN SPF 101789 berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Media ini menggunakan stik dengan nama peserta didik yang diambil secara acak untuk memilih siapa yang akan menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam diskusi, memberikan kesempatan setara bagi setiap peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Guru memulai dengan menjelaskan tujuan dan cara penggunaan media *PASTIK*, yang mengurangi dominasi peserta didik tertentu dalam diskusi. Selama pembelajaran, meskipun beberapa peserta didik masih ragu untuk berbicara, banyak yang lebih aktif dan terbuka dalam memberikan pendapat setelah dipilih secara acak. Hasil observasi menunjukkan bahwa media *PASTIK* menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan partisipatif, mendorong peserta didik untuk lebih berani berinteraksi dan berdiskusi.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan peserta didik pada Siklus 1

| No | Inisial Nama peserta didik | Keaktifan Diskusi (Skala 1-5) | Keaktifan Menjawab Pertanyaan (Skala 1-5) | Keaktifan Mengemukakan Pendapat (Skala 1-5) | Total Skor |
|----|----------------------------|-------------------------------|---|---|------------|
|----|----------------------------|-------------------------------|---|---|------------|

| | | | | | |
|----|---------|---|---|---|----|
| 1 | M. D. A | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 2 | K. O | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 3 | G | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 4 | J. Z. A | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 5 | M. A. A | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 6 | S. N | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 7 | M. A. H | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 8 | J. L | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 9 | A | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 10 | I. | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 11 | R. S. S | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 12 | D. B | 2 | 3 | 2 | 7 |
| 13 | H. | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 14 | T | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 15 | I | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 16 | R | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 17 | S | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 18 | L | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 19 | Y | 3 | 3 | 3 | 9 |

Pada Siklus 1, penerapan media *PASTIK* telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan peserta didik dibandingkan dengan kondisi awal. Keaktifan dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat mengalami peningkatan yang jelas. Dari 19 peserta didik, 11 peserta didik (57,89%) memperoleh skor 12 (skala 4-5) yang menunjukkan peningkatan partisipasi yang baik. Keaktifan dalam diskusi meningkat menjadi 60%, dengan 12 peserta didik (63,16%) mencatatkan skor 3 atau lebih. Keaktifan menjawab pertanyaan juga meningkat menjadi 55%, dengan 10 peserta didik (52,63%) aktif dalam menjawab pertanyaan. Keaktifan dalam mengemukakan pendapat meningkat menjadi 50%, dengan 10 peserta didik (52,63%) aktif menyampaikan pendapat mereka. Secara keseluruhan, keaktifan peserta didik pada Siklus 1 mencapai 57%, yang berarti lebih dari setengah peserta didik telah berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Meskipun ada beberapa peserta didik seperti F.R. (2) dan L.H. (7), yang masih menunjukkan keaktifan rendah, sebagian besar peserta didik sudah mulai lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, menunjukkan efektivitas penggunaan media *PASTIK* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik

Pada Siklus 2, penerapan media pembelajaran *PASTIK* (Papan Stik Aktif) diteruskan dengan beberapa perbaikan dari siklus sebelumnya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V di UPT SDN SPF 101789. Penekanan diberikan pada pendekatan yang lebih personal dan memberi dorongan lebih kepada peserta didik yang cenderung lebih pasif, seperti F.R. dan L.H., yang menunjukkan sedikit peningkatan di Siklus 1. Selain itu, guru memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk berbicara dengan memberikan waktu yang lebih lama untuk merespons setiap pertanyaan, serta memberikan

penguatan positif pada setiap partisipasi, baik yang besar maupun kecil. Dalam siklus ini, guru juga memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berbicara, baik melalui pertanyaan lisan langsung maupun dalam diskusi kelompok kecil yang melibatkan penggunaan *PASTIK* untuk menentukan siapa yang akan berbicara.

Selama Siklus 2, meskipun ada peserta didik yang masih menunjukkan keengganan, secara keseluruhan keaktifan belajar peserta didik meningkat. Banyak peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian lebih dalam memberikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Keaktifan ini juga tercermin dalam diskusi kelompok, di mana lebih banyak peserta didik yang berbicara dan berinteraksi satu sama lain. Penggunaan *PASTIK* terbukti efektif dalam menciptakan suasana yang lebih inklusif dan mengurangi ketergantungan pada peserta didik yang lebih dominan dalam diskusi. Hal ini membantu menciptakan keseimbangan dalam pembelajaran dan memastikan bahwa setiap peserta didik merasa dihargai dan memiliki kesempatan yang setara untuk berpartisipasi.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan peserta didik pada Siklus 2

| No | Inisial Nama peserta didik | Keaktifan Diskusi (Skala 1-5) | Keaktifan Menjawab Pertanyaan (Skala 1-5) | Keaktifan Mengemukakan Pendapat (Skala 1-5) | Total Skor |
|----|----------------------------|-------------------------------|---|---|------------|
| 1 | M. D. A | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 2 | K. O | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 3 | G | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 4 | J. Z. A | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 5 | M. A. A | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 6 | S. N | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 7 | M. A. H | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 8 | J. L | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 9 | A | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 10 | I. | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 11 | R. S. S | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 12 | D. B | 3 | 4 | 3 | 10 |
| 13 | H. | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 14 | T | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 15 | I | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 16 | R | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 17 | S | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 18 | L | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 19 | Y | 4 | 4 | 4 | 12 |

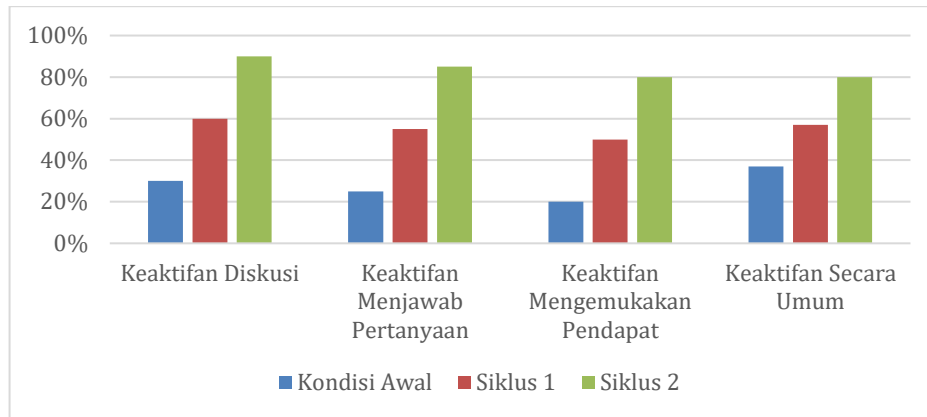
Pada Siklus 2, penerapan media *PASTIK* menunjukkan peningkatan yang lebih

signifikan dalam keaktifan peserta didik dibandingkan dengan Siklus 1. Keaktifan dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat meningkat pesat. Dari 19 peserta didik 15 peserta didik (78,95%) memperoleh skor 12 atau lebih, yang menunjukkan hampir semua peserta didik mulai aktif berpartisipasi. Keaktifan dalam diskusi meningkat menjadi 90%, dengan 17 peserta didik (89,47%) aktif dalam berdiskusi. Keaktifan dalam menjawab pertanyaan juga meningkat menjadi 85%, dengan 16 peserta didik (84,21%) aktif memberikan jawaban. Keaktifan dalam mengemukakan pendapat juga meningkat menjadi 80%, dengan 15 peserta didik (78,95%) aktif mengemukakan pendapat mereka. Keaktifan peserta didik pada Siklus 2 mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan kemajuan signifikan dalam berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Meskipun masih ada beberapa peserta didik, seperti F.R. (9) dan L.H. (10), yang masih menunjukkan tingkat keaktifan lebih rendah dibandingkan yang lain, mayoritas peserta didik telah mengembangkan rasa percaya diri yang lebih besar dan lebih berani berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media PASTIK berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik secara keseluruhan.

Tabel 5. Perbandingan keaktifan peserta didik dari Kondisi Awal hingga Siklus 2

| Aspek Keaktifan | Kondisi Awal | Siklus 1 | Siklus 2 |
|---------------------------------|--------------|----------|----------|
| Keaktifan Diskusi | 30% | 60% | 90% |
| Keaktifan Menjawab Pertanyaan | 25% | 55% | 85% |
| Keaktifan Mengemukakan Pendapat | 20% | 50% | 80% |
| Keaktifan Secara Umum | 37% | 57% | 80% |

Berdasarkan Tabel 5, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan peserta didik dari Kondisi Awal hingga Siklus 2. Pada Kondisi Awal, keaktifan diskusi hanya mencapai 30%, yang berarti hanya 6 dari 19 peserta didik yang aktif dalam diskusi. Pada Siklus 1, keaktifan diskusi meningkat menjadi 60% (11 peserta didik aktif), dan mencapai 90% pada Siklus 2, yang menunjukkan bahwa 17 dari 19 peserta didik terlibat aktif dalam diskusi. Demikian pula, keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat mengalami tren peningkatan, dari 25% (5 peserta didik) pada Kondisi Awal, menjadi 55% (10 peserta didik) pada Siklus 1, dan 85% (16 peserta didik) pada Siklus 2. Keaktifan secara umum juga menunjukkan peningkatan yang jelas, dengan 37% peserta didik aktif pada Kondisi Awal, meningkat menjadi 57% pada Siklus 1, dan mencapai 80% pada Siklus 2. Secara keseluruhan, penerapan media PASTIK efektif meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran, terutama dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.



Gambar 1. Grafik Perbandingan keaktifan peserta didik dari Kondisi Awal hingga Siklus 2

PEMBAHASAN

Temuan dari penelitian ini yang mengeksplorasi penggunaan media *PASTIK* (Papan Stik Aktif) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas V UPT SDN SPF 101789 sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyoroti dampak positif media interaktif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021), telah mengkaji peran permainan teka-teki silang dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, yang menunjukkan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media *PASTIK* meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan, yang sejalan dengan temuan penelitian Agustin et al. (2021) yang menunjukkan bahwa permainan seperti teka-teki silang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, pemilihan acak peserta didik menggunakan stik memiliki efek yang serupa dalam mendorong lebih banyak peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.

Penelitian oleh Ferdiansyah (2024) tentang pembelajaran berdiferensiasi yang didukung oleh media konkret juga mendukung pentingnya penggunaan alat pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sama seperti media *PASTIK* yang membantu mendorong partisipasi yang setara,

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Fitriana (2023), yang mengeksplorasi penggunaan *ClassPoint* dan permainan edukasi seperti *Quizizz* dan *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia. Sama seperti *PASTIK*, alat ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, memungkinkan respon secara langsung dan mendorong kompetisi serta kolaborasi antar peserta didik. Penelitian Fitriana menemukan bahwa penggunaan alat-alat tersebut meningkatkan aktivitas peserta didik secara signifikan, yang mendukung pendapat bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara keseluruhan.

Temuan dalam penelitian ini juga didukung oleh beberapa studi terbaru lainnya, seperti yang dilakukan oleh Harahap et al. (2024) dan Puspitasari et al. (2023), yang mengkaji penggunaan media seperti *Wordwall* dan *Educaplay* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA dan bahasa. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, seperti yang terlihat dalam penelitian ini dengan penggunaan media *PASTIK*. Dalam semua kasus ini, penggunaan media dalam format yang lebih terstruktur dan mirip permainan tampaknya memecah hambatan yang sering menyebabkan peserta didik menjadi kurang terlibat, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau monoton.

Penelitian oleh Rahayu et al. (2024) mengenai game-based learning juga semakin memperkuat efek positif pendekatan tersebut terhadap keaktifan peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan permainan edukasi, keterlibatan dan antusiasme mereka terhadap materi pelajaran meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana *PASTIK* tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, tetapi juga mendorong peserta didik yang sebelumnya pemalu atau ragu untuk berbicara dalam pelajaran.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran yang interaktif, berbasis permainan, atau didukung media dapat secara efektif meningkatkan keaktifan peserta didik..

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kondisi awal, Siklus 1, dan Siklus 2, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *PASTIK* (Papan Stik Aktif) berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V di UPT SDN SPF 101789 secara signifikan. Pada kondisi awal, keaktifan peserta didik masih tergolong rendah, dengan hanya 37% peserta didik yang terlibat aktif secara umum, di mana 30% peserta didik aktif dalam diskusi, 25% dalam menjawab pertanyaan, dan 20% dalam mengemukakan pendapat. Setelah penerapan media *PASTIK* pada Siklus 1, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Keaktifan peserta didik meningkat menjadi 57% secara keseluruhan, dengan 60% peserta didik aktif dalam diskusi, 55% dalam menjawab pertanyaan, dan 50% dalam mengemukakan pendapat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *PASTIK* berhasil mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada Siklus 2, keaktifan peserta didik semakin meningkat menjadi 80% secara umum, dengan 90% peserta didik aktif dalam diskusi, 85% dalam menjawab pertanyaan, dan 80% dalam mengemukakan pendapat. Ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik kini lebih aktif dan berani berinteraksi dalam pembelajaran, yang berarti tujuan untuk menciptakan suasana kelas yang inklusif dan partisipatif telah tercapai dengan baik. Dengan demikian, penerapan media *PASTIK* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kenaikan yang signifikan di setiap aspek keaktifan dan siklus.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan

- media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176.
- Ferdiansyah, M. N. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Konkret. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1), 145–153.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan keaktifan peserta didik melalui media persentasi classpoint dan game edukasi (quizizz & kahoot) pada pembelajaran kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35–41.
- Harahap, N., Sakban, S., Deprizon, D., Wismanto, W., Fithri, R., & Salman, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158–168.
- Lesnussa, A. A. A., Saenab, S., & Rosdiana, R. (2024). Penerapan Model Discovery Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA di SMP Negeri 3 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1484–1493.
- Nuriyani, R., Waluyati, S. A., & Dahlia, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Peserta Didik. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(2).
- Panjaitan, S., Sitepu, C., & Pintubatu, S. G. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe TA 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7088–7101.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489–499.
- Puspitasari, E. F., Sukmawati, N., & Fatimah, S. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ekonomi melalui Model PjBL di SMAN 13 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 7(1), 51–60.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 949–955.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa dalam pendidikan modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips

- Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511-519.
- Rengganis, M., & Subekti, E. E. (2024). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 274-281.
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31-37.
- Setyaningsih, W. D., & Hidayat, S. (2021). Analisis penggunaan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 727-741.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60-67.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). Peran guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53-57.
- Widyowati, A. P., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032-4044.
- Yani, S., & Febriani, E. A. (2024). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 95-106.