



Penguatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dan Konkret di Desa Soco

Muhammad Ikhbar Ghazzani¹, Cenda Felsyma Jehanviasti², Jihan Fauziah³, Edris Zamroni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muria Kudus

¹202360095@std.umk.ac.id, ²202333240@std.umk.ac.id, ³202333004@std.umk.ac.id,

⁴edris.zamroni@umk.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 06/08/2026

Accepted:

21/08/2026

Published:

29/08/2026

Kata kunci:

Keaktifan Belajar,
Kompetensi Guru,
KKN,
Media Konkret; Media
Pembelajaran
Interaktif

ABSTRAK

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, pembelajaran di sekolah dasar Desa Soco masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas, sehingga keaktifan siswa belum optimal. Kegiatan KKN ini bertujuan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dan konkret untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekaligus memperkuat kompetensi guru. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, serta evaluasi dan monitoring dengan melibatkan 20 guru. Media yang digunakan meliputi PowerPoint interaktif, Wordwall, Quizizz, Papan Nilai Tempat, Papan Sendi-Sendi Manusia, Perangan Awak, Sujamku, dan Papan Pintar Matematika. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam memilih, mengoperasikan, dan mengintegrasikan media pembelajaran. Penggunaan media juga mendorong siswa lebih aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan berpartisipasi. Dengan demikian, kegiatan berhasil mendukung pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

ABSTRACT

Primary education serves as a crucial foundation for developing high-quality human resources. However, instruction at the primary school in Soco Village has historically been dominated by lecture-based methods and limited use of instructional media, resulting in suboptimal student engagement. This Community Service (KKN) initiative aimed to implement interactive and tangible learning media to boost student engagement while simultaneously enhancing teacher competence. A participatory approach was employed, comprising stages of preparation, implementation, mentoring, and monitoring/evaluation, involving 20 teachers. The media utilized included interactive PowerPoint presentations, Wordwall, Quizizz, Place Value Boards, Human Joint Models, Body Part Models, Sujamku (Time-Learning Boards), and Math Smart Boards. The results demonstrated an improvement in the teachers' ability to select, operate, and integrate learning media. The use of these media also encouraged students to be more active in asking questions, providing answers, engaging in discussions, and participating in class activities. Consequently, the initiative successfully fostered a learning environment that was interactive, meaningful, and learner-centered.

Keywords:

Learning Engagement,
Teacher Competence,
Community Service
Program (KKN),
Concrete Media;
Interactive Learning
Media



A. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik secara optimal. Namun, dunia masih menghadapi krisis pembelajaran (*learning crisis*) yang berdampak pada rendahnya capaian kompetensi dasar siswa. Bank Dunia bersama UNESCO, UNICEF, FCDO, USAID, dan Bill & Melinda Gates Foundation melaporkan bahwa dampak pandemi COVID-19 telah meningkatkan *learning poverty* di negara berpendapatan rendah dan menengah, dengan sekitar 70% anak usia 10 tahun belum mampu membaca dan memahami teks sederhana, meningkat dari 57% sebelum pandemi (Release, 2022). Kondisi tersebut diperkuat oleh laporan Parlier (2024) yang menyebutkan bahwa sebanyak 251 juta anak dan remaja di dunia masih berada di luar sistem pendidikan, sehingga peningkatan akses sekaligus mutu pembelajaran masih menjadi tantangan global. Di Indonesia, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan adanya peningkatan capaian literasi, numerasi, dan sains dibandingkan tahun 2018, meskipun proses pemulihan kualitas pembelajaran akibat *learning loss* pascapandemi masih terus berlangsung (Kemendikdasmen, 2023). Menyikapi kondisi tersebut, UNESCO menegaskan bahwa pembelajaran berkualitas perlu diselenggarakan secara aktif, inklusif, dan kontekstual agar peserta didik mampu membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan arah implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif.

Permasalahan tersebut ditemukan pada mitra kegiatan, yaitu sekolah dasar di Desa Soco, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas sehingga siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, serta mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aulia et al., 2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Adapun (Raudah et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan penelitian (Saniah & Pujiastuti, 2021) menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi belajar peserta didik. Hal tersebut



dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan konkret menjadi kebutuhan prioritas dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kepada masyarakat guna mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar Desa Soco.

Berdasarkan hasil analisis situasi, terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dengan praktik pembelajaran di sekolah dasar Desa Soco yang masih didominasi pendekatan konvensional. Berbagai kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan penelitian sebelumnya lebih banyak mengembangkan media berbasis digital pada sekolah dengan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, sedangkan satuan pendidikan di wilayah pedesaan masih dihadapkan pada keterbatasan sarana dan akses internet. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan inovasi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik lingkungan dan ketersediaan sumber daya agar implementasinya dapat berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki kebaruan melalui integrasi media interaktif berbasis visual sederhana dengan media konkret yang diimplementasikan melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan kepada guru. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, memperkuat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta menjamin keberlanjutan penerapan inovasi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dan konkret untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar di Desa Soco melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan kepada guru. Kegiatan ini sekaligus memperkuat kompetensi guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Implementasi program diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah dasar Desa Soco

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kepada masyarakat dilaksanakan di sekolah dasar Desa Soco, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, dengan melibatkan 20 guru sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, serta evaluasi dan monitoring. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan pembelajaran, penentuan materi, serta penyediaan perangkat pendukung. Media yang diperkenalkan mencakup PowerPoint interaktif, Wordwall, Quizizz, Papan Nilai Tempat, Papan Sendi-sendi Manusia, Perangan Awak, Sujamku, dan Papan Pintar Matematika.



Tahap pelaksanaan diawali dengan sosialisasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan konkret dalam mendukung keterlibatan peserta didik. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi, pelatihan, dan praktik penggunaan media oleh guru. Media digital digunakan untuk mendukung penyajian materi dan asesmen, sedangkan media konkret dimanfaatkan sebagai sarana visualisasi dan pengalaman belajar langsung. Pendampingan diberikan untuk membantu guru menentukan serta menerapkan media berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik.

Evaluasi program dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan meliputi pemahaman guru terhadap fungsi dan pemanfaatan media, keterampilan mengoperasikan media, ketepatan pemilihan media berdasarkan tujuan pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Data kuantitatif dari angket dan observasi dianalisis menggunakan persentase, sedangkan data kualitatif hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi ketercapaian program, kendala pelaksanaan, serta kebutuhan tindak lanjut dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah mitra.

C. HASIL KEGIATAN

Hasil implementasi media pembelajaran interaktif dan konkret sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar di Desa Soco disajikan berdasarkan tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan monitoring. Setiap tahapan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan konkret memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dalam meningkatkan kompetensi guru maupun keaktifan belajar siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil kajian (Yasminda & Komalasari, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

1. Persiapan

Hasil tahap persiapan menunjukkan bahwa seluruh komponen pendukung kegiatan telah disiapkan secara optimal. Koordinasi dengan pihak sekolah menghasilkan kesepakatan mengenai waktu pelaksanaan, sasaran kegiatan, serta teknis pelaksanaan tanpa mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi, tim mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, disusun materi sosialisasi, modul pelatihan, serta media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan media konkret yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, perangkat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan media pembelajaran telah dipersiapkan untuk menunjang kelancaran kegiatan. Guru juga memperoleh pengarahan awal mengenai rangkaian kegiatan dan mekanisme implementasi media pembelajaran sehingga tercipta kesamaan persepsi antara tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan pihak sekolah. Tahap persiapan yang sistematis menjadi dasar penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan program serta tercapainya tujuan kegiatan.



Gambar 1. Perizinan ke SD yang akan dituju

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan implementasi media pembelajaran interaktif dan konkret berlangsung dengan baik serta mendapat respons positif dari guru dan siswa sekolah dasar di Desa Soco. Kegiatan diawali dengan sosialisasi mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan konkret dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi selama penyampaian materi dengan aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan mengenai pemilihan serta penerapan media sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 2. Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif dan Konkret

Kegiatan selanjutnya berupa pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint serta media konkret. Guru mengikuti praktik secara langsung mulai dari merancang media, mengoperasikan fitur-fitur interaktif, hingga menyusun aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pendampingan yang diberikan selama proses pelatihan membantu guru mengatasi kendala teknis sehingga seluruh peserta mampu menyelesaikan media pembelajaran yang siap diterapkan di kelas.



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap implementasi, guru menerapkan media pembelajaran interaktif dan konkret dalam proses pembelajaran dengan pendampingan dari tim Kuliah Kerja Nyata (KKN). Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, ditunjukkan melalui keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi menggunakan media yang disediakan. Penggunaan media interaktif yang dipadukan dengan media konkret mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Husada et al. (2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar.



Gambar 4. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dan Konkret di Kelas

3. Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dan monitoring dilakukan untuk mengetahui perubahan kompetensi guru serta keaktifan peserta didik setelah penerapan media pembelajaran interaktif dan konkret. Evaluasi melibatkan 20 guru peserta melalui angket sebelum dan sesudah kegiatan, sedangkan keaktifan peserta didik diamati melalui lembar observasi pada saat penerapan media dalam pembelajaran. Kompetensi guru dinilai berdasarkan empat aspek, yaitu pemahaman terhadap fungsi media, kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran, keterampilan mengoperasikan media, dan kemampuan mengintegrasikan media dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik ditinjau berdasarkan perhatian, partisipasi, keterlibatan dalam aktivitas, dan respons selama pembelajaran.

Tabel 1. Perbandingan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Indicator Kopetensi Guru	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Pemahaman fungsi media pembelajaran	65%	88%	23%
Pemilihan media sesuai tujuan pembelajaran	62%	85%	23%
Keterampilan mengoperasikan media	58%	84%	26%
Integrasi media dalam pembelajaran	60%	87%	27%
Rata-rata	61,25	86,00	24,75

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata kompetensi guru meningkat dari 61,25% sebelum kegiatan menjadi 86,00% setelah pelatihan dan pendampingan. Peningkatan sebesar 24,75 poin menunjukkan adanya perubahan positif pada pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Capaian tertinggi terdapat pada kemampuan mengintegrasikan media dalam pembelajaran, sedangkan keterampilan mengoperasikan media juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Tabel 2. Perbandingan Keaktifan Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Implementasi Media

Indicator Keaktifan Peserta Didik	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Perhatian selama pembelajaran	64%	86%	22%
Partisipasi dalam kegiatan	60%	84%	24%
Keterlibatan dalam penggunaan media	58%	87%	29%
Respons terhadap materi dan aktivitas	61%	85%	24%
Rata-rata	60,75	85,50	24,75

Tabel 2 menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan peserta didik dari 60,75% menjadi 85,50%, dengan selisih sebesar 24,75 poin. Peningkatan paling tinggi terlihat pada aspek keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan konkret dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung.

Hasil monitoring melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi bersama guru juga menunjukkan bahwa media yang digunakan relatif mudah diterapkan dan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Media digital, seperti PowerPoint interaktif, Wordwall, dan Quizizz, mendukung penyajian materi serta evaluasi yang lebih variatif, sedangkan media konkret, seperti Papan Nilai Tempat, Papan Sendi-Sendi Manusia, Perangan Awak, Sujamku, dan Papan Pintar Matematika, memberikan pengalaman belajar melalui pengamatan dan manipulasi objek. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Khaerunnisa et al., 2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran yang aktif dan efektif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan pengalaman guru dalam mengembangkan media digital secara mandiri dan keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah. Oleh karena itu, pendampingan secara

berkelanjutan diperlukan agar implementasi media pembelajaran interaktif dan konkret dapat terus dikembangkan serta diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 5. Evaluasi dan Refleksi Bersama Guru

Sumber: Dokumentasi Anggota KKN Soco

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi media pembelajaran interaktif dan konkret melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan kepada guru sekolah dasar di Desa Soco berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif. Guru mampu memanfaatkan media interaktif berbasis PowerPoint dan media konkret sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif dan konkret dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Keberlanjutan implementasi media pembelajaran interaktif dan konkret perlu didukung melalui pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan, baik melalui pelatihan maupun pendampingan. Selain itu, pihak sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong kolaborasi antarguru dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Upaya tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan penerapan media pembelajaran secara berkesinambungan sehingga memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru SD Soco atas dukungan dan kerja sama yang luar biasa. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada mahasiswa pendamping yang telah membantu pelaksanaan kegiatan dengan penuh dedikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, H., Hendracipta, N., & Juanda, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V di SDN Seroja. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 10, 524–535.
- Kemendikdasmen. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. kemendikdasmen. <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/8990-peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-5-6-posisi>
- Khaerunnisa, M., Julia, J., & Syahid, A. A. (2025). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4007–4015. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.24951>
- Parlier, R. (2024). *UNESCO Global Education Monitoring Report 2024: Leadership in education: lead for learning*. ReliefWeb.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(2021), 2092–2097.
- Release, P. (2022). *70% of 10-Year-Olds now in Learning Poverty, Unable to Read and Understand a Simple Text*. Online Media Briefing Center (OMBC) news for accredited journalists. <https://www.worldbank.org/en/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(1), 76–80.
- Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 9(1), 97–104.