# MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA TEKNOLOGI KELAS II SDN 10 PALU

**I Gede Wahyu Prayoga[1)], Nurul Ftriah Aras[2)], Mida Pakiding[3)]**

*PPG Calon Guru FKIP Universitas Tadulako[1,2,3]*
E-mail : wahyuprayoga243@gmal.com[1], fitriaharas93gmail.com[2], mida.pakiding@gmail.com[3]

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di Kelas 2 SDN 10 Palu melalui penerapan pembelajaran kontekstual yang dibantu oleh media berbasis teknologi. Masalah rendahnya partisipasi siswa, seperti ketidakberanian untuk bertanya dan kurangnya fokus selama pembelajaran, diatasi dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa dan memanfaatkan media visual seperti video dan gambar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada lima indikator keterlibatan, dengan rata-rata perbaikan sebesar 29,3%. Kesediaan siswa untuk menjawab, bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas meningkat setelah intervensi. Temuan ini menyimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual yang didukung oleh media teknologi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan partisipatif, dan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas rendah.

**Kata Kunci** : *Aktivitas Siswa, Pembelajaran Kontekstual, Media Teknologi, Kelas Rendah.*

## ABSTRACT

This study aims to increase student engagement in Grade 2 of SDN 10 Palu through the implementation of contextual learning assisted by technology-based media. The issue of low student participation, such as reluctance to ask questions and lack of focus during lessons, was addressed by connecting learning materials to students' daily experiences and utilizing visual media such as videos and images. The research was conducted in two cycles using a classroom action research approach. Observation results showed a significant increase across five indicators of engagement, with an average improvement of 29.3%. Students' willingness to answer, ask questions, participate in discussions, and complete tasks increased following the intervention. The findings conclude that contextual learning supported by technological media is effective in creating a more engaging, dynamic, and participatory learning environment, and it can serve as an alternative solution to enhance student involvement in lower elementary school grades.

**Keywords** : *Student Activity, Contextual Learning, Technology Media, Lower Grades.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. UNESCO menekankan bahwa pendidikan abad ke-21 harus mengembangkan empat pilar utama, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*. UNESCO (2016). Keempat pilar ini menekankan bahwa pembelajaran harus bersifat aktif dan memberdayakan peserta didik, bukan sekadar transfer pengetahuan satu arah dari guru ke murid.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga memotivasi dan mengaktifkan peserta didik agar terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa menjadi indikator penting dalam tercapainya pembelajaran yang bermakna. Siswa yang aktif akan lebih mudah memahami materi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan rasa percaya diri. Sebaliknya, ketika siswa hanya menjadi penerima pasif, proses pembelajaran cenderung monoton dan tidak efektif. Fitrianingtyas, D. (2017).

Namun, kenyataannya masih banyak ditemukan proses pembelajaran di kelas yang bersifat konvensional, di mana guru mendominasi pembicaraan dan siswa hanya mendengarkan[3]. Situasi ini kerap menyebabkan kejenuhan, apatisme, serta rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terutama terjadi di kelas rendah sekolah dasar, di mana peserta didik masih berada pada tahap perkembangan konkret dan sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, nyata, dan kontekstual. Budiman, H. (2015).

Penulis menemukan kondisi tersebut secara langsung saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 10 Palu, khususnya di kelas II. Sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah. Banyak dari mereka hanya duduk diam, enggan bertanya, dan hanya menjawab bila ditunjuk. Interaksi belajar menjadi minim, dan kelas terasa pasif. Berdasarkan hasil refleksi dan diskusi dengan guru kelas, diketahui bahwa hal ini tidak semata-mata karena kemampuan akademik siswa, tetapi lebih disebabkan pendekatan pembelajaran yang belum mengakomodasi kebutuhan, gaya belajar, serta karakteristik peserta didik.

Menghadapi situasi ini, penulis memandang perlu diterapkannya pendekatan pembelajaran kontekstual berbantuan media teknologi sederhana sebagai solusi. Pendekatan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran dan realitas kehidupan siswa, sehingga mereka merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Pemanfaatan media visual dan audio seperti video pendek, gambar, serta permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan mendorong interaksi aktif antar siswa. Mahadewi, L. P. S. (2016). Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan di kelas 2 SDN 10 Palu.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan di SDN 10 Palu, tepatnya di kelas 2 yang menjadi lokasi praktik mengajar.

Target penelitian ini adalah peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas 2 yang berjumlah 26 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tindakan yang dilakukan dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, sehingga terjadi perbaikan berkelanjutan.

Prosedur pembelajaran yang diterapkan mengacu pada pendekatan kontekstual, yaitu dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan menggunakan media teknologi sederhana berupa video pembelajaran, gambar ilustrasi, dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keaktifan siswa, pedoman wawancara, serta dokumentasi hasil kerja siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung saat proses pembelajaran berlangsung, wawancara singkat dengan siswa, dan dokumentasi berupa foto kegiatan serta catatan guru. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan melihat perubahan tingkat keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Keaktifan siswa dianalisis berdasarkan lima indikator, yaitu keberanian menjawab, berpartisipasi dalam diskusi, bertanya kepada guru, keterlibatan menggunakan media, dan inisiatif menyelesaikan tugas. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi antar sumber, yaitu membandingkan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan memberikan dasar untuk pengambilan keputusan pada siklus berikutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media teknologi di kelas 2 SDN 10 Palu. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa baik secara verbal maupun nonverbal.

Keaktifan peserta didik diukur melalui lima indikator utama, yaitu: (1) keberanian menjawab pertanyaan, (2) partisipasi dalam diskusi kelompok, (3) keberanian mengajukan pertanyaan, (4) keterlibatan dalam penggunaan media pembelajaran, dan (5) inisiatif dalam menyelesaikan tugas. Berikut adalah rekapitulasi data observasi keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Keaktifan Peserta Didik**

| No | Indikator Keaktifan | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Peningkatan (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Menjawab pertanyaan dari guru | 57,7 | 84,6 | 26,9 |
| 2 | Berpartisipasi dalam diskusi kelompok | 61,5 | 88,5 | 27,0 |
| 3 | Bertanya kepada guru saat kurang paham | 38,5 | 73,1 | 34,6 |
| 4 | Mengikuti penggunaan media (video/gambar) | 73,1 | 96,2 | 23,1 |
| 5 | Aktif menyelesaikan tugas tanpa disuruh | 53,8 | 88,5 | 34,7 |
| | **Rata-rata Keaktifan** | **56,9** | **86,2** | **29,3** |

Perhitungan persentase dilakukan dengan rumus berikut:

$$Persentase\ Keaktifan = \frac{Jumlah\ siswa\ aktif}{Jumlah\ seluruh\ siswa}\ X\ 100\ \%$$

Contoh penerapan:

Jika pada indikator ke-1 (menjawab pertanyaan) sebanyak 15 dari 26 siswa aktif, maka:

$$\frac{15}{26}\ X\ 100\% = 57{,}7\%$$

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh indikator keaktifan mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator "bertanya kepada guru saat kurang paham" dan "aktif menyelesaikan tugas tanpa disuruh", yang masing-masing meningkat sebesar 34,6% dan 34,7%. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan keaktifan ini erat kaitannya dengan pendekatan kontekstual yang digunakan. Siswa merasa materi pelajaran lebih dekat dengan kehidupan mereka sehingga lebih mudah dipahami. Misalnya, saat pembelajaran tentang "waktu harian", guru mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari siswa seperti bangun tidur, sarapan, dan berangkat ke sekolah. Ketika siswa dapat menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman mereka sendiri, motivasi untuk terlibat dalam diskusi dan bertanya menjadi lebih tinggi.

Selain itu, pemanfaatan media teknologi seperti video edukatif dan gambar menarik berhasil memusatkan perhatian siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, ketika ditampilkan video tentang kegiatan sehari-hari dalam bentuk kartun, siswa tampak antusias, tertawa, dan memperhatikan dengan serius. Hal ini sesuai dengan temuan Latifah, A. E., & Nurhalimah, L. (2022) bahwa media video mampu merangsang pikiran dan emosi siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar.

Guru juga menciptakan suasana kelas yang aman dan suportif dengan cara memberikan apresiasi kepada setiap usaha siswa, baik yang benar maupun yang belum tepat. Ini memberikan dorongan psikologis bagi siswa yang semula pasif untuk mulai mencoba berpartisipasi. Penerapan kelompok belajar berdasarkan kemampuan juga terbukti efektif untuk mengurangi tekanan bagi siswa yang cenderung diam karena takut salah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbantuan media teknologi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Yulia dan Ningsih (2018) yang menegaskan bahwa pendekatan kontekstual mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan merasa memiliki pengalaman belajar yang relevan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas 2 SDN 10 Palu, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media teknologi secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan keaktifan tersebut tercermin dari perubahan perilaku siswa yang awalnya pasif, enggan bertanya, dan kurang fokus, menjadi lebih terlibat secara aktif baik secara

verbal maupun nonverbal. Seluruh indikator keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata peningkatan sebesar 29,3%.

Keberhasilan ini didukung oleh beberapa strategi yang digunakan secara terpadu, di antaranya: (1) pengaitan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik yang membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna; (2) pemanfaatan media teknologi sederhana seperti video dan gambar untuk menarik perhatian siswa dan merangsang aktivitas belajar; (3) penciptaan suasana kelas yang aman dan suportif yang memungkinkan siswa merasa bebas mengekspresikan ide dan pendapat tanpa rasa takut salah; dan (4) pengelompokan siswa berdasarkan kemampuan yang memungkinkan interaksi dalam kelompok lebih setara dan nyaman bagi semua siswa.

Melalui pendekatan kontekstual ini, peserta didik merasa bahwa pembelajaran adalah bagian dari kehidupan mereka, bukan sekadar tugas dari guru. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual, mereka akan terdorong untuk lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini memperkuat pandangan bahwa keaktifan siswa bukan hanya ditentukan oleh kemampuan akademik semata, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media teknologi bukan hanya relevan, tetapi juga sangat efektif untuk digunakan dalam konteks kelas rendah sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Strategi ini layak dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru-guru kelas rendah yang menghadapi permasalahan serupa, yaitu rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perubahan tidak hanya terjadi pada peserta didik, tetapi juga pada guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru terdorong untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa serta peka terhadap kebutuhan dan karakteristik individual peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran kontekstual yang didukung oleh media teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi merupakan bagian integral dari transformasi proses pendidikan yang lebih manusiawi, inklusif, dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA


Budiman, H. (2015). Pembelajaran geometri lingkaran dengan metode konvensional dan pengaruhnya pada siswa. *Atikan*, *5*(1), 1–10.

Fitrianingtyas, D. (2017). Hasil belajar dalam perspektif kognitif dan evaluatif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, *9*(1), 22–29.

Latifah, A. E., & Nurhalimah, L. (2022). Pengembangan game klasik sebagai media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa sekolah dasar berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, *19*(1), 100–109.

Mahadewi, L. P. S. (2016). Peranan media video dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, *4*(2), 45–52.

Megasari, A. S., Susanti, A., & Ningsih, S. (2018). Pembelajaran probing prompting untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik anggota kelompok ilmiah remaja. *Pendipa Journal of Science Education*, *2*(2), 165–171.

Setiawan, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran probing prompting terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Tias Bangun. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *5*(2), 35–42.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Bandung: Alfabeta.

UNESCO. (2016). *Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action*. Paris: UNESCO Publishing.