MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DI SDN 10 PALU

(Increasing Student Learning Concentration Trouht the Use of Intreactive Media at SDN 10 Palu)

Fenny Armenita Tobigo

Universita Tadulako
E-mail : fennytobigo862@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the improvement of learning concentration of second-grade students at SDN 10 Palu through the utilization of interactive learning media. The background of this study is based on the low concentration level of students in the conventional learning process, which is characterized by behaviors such as chatting, not paying attention to the teacher, and passive attitudes. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with 30 students as subjects. Data collection techniques used observation and documentation, with a concentration observation sheet as the main instrument. Data analysis was carried out descriptively, both qualitatively and quantitatively. The results showed a significant increase in students' learning concentration, from 42% (poor category) in the pre-action condition, increasing to 67% (fair category) in Cycle I, and reaching 85% (very good category) in Cycle II. This improvement exceeded the success indicator set at ≥75%. The conclusion of this study is that the proper use of interactive media can effectively improve students' learning concentration.

Keywords : *Learning Concentration, Interactive Media, Classroom Action Research, Elementary School*

PENDAHULUAN

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan individu untuk memusatkan perhatian dan pikiran pada aktivitas pembelajaran dengan mengabaikan berbagai bentuk gangguan. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi siswa dalam menyerap informasi, memahami konsep, serta mencapai hasil belajar yang optimal. Pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas II, rentang konsentrasi secara alamiah masih terbatas. Mereka cenderung mudah mengalami kebosanan dan mudah terdistraksi oleh stimulus lingkungan.

Observasi awal di kelas II SDN 10 Palu menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan melalui buku teks menyebabkan rendahnya tingkat konsentrasi siswa. Banyak siswa yang tampak pasif, terlibat dalam percakapan dengan teman sebangku, melamun, atau tidak merespons instruksi guru. Kondisi ini secara langsung berdampak pada minimnya keterlibatan aktif siswa dan rendahnya capaian tujuan pembelajaran.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu

menarik perhatian serta mempertahankan fokus siswa. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif, seperti presentasi multimedia, video animasi, dan permainan edukatif, dapat mengaktivasi berbagai modalitas sensorik siswa (visual dan auditori) serta menuntut keterlibatan aktif selama proses belajar. Dengan demikian, media interaktif diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui implementasi media interaktif dalam pembelajaran di kelas II SDN 10 Palu.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan permasalahan nyata dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas interaksi belajar-mengajar di dalam kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN 10 Palu, Sulawesi Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yakni dari bulan Maret hingga April 2025.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas II SDN 10 Palu, berjumlah 30 orang, yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Desain dan Prosedur Penelitian

Desain penelitian mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan utama dalam setiap siklus: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus setelah observasi awal (pra-tindakan).

Pra-Tindakan: Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat konsentrasi siswa dalam pembelajaran konvensional.

Siklus I : Media interaktif berupa presentasi PowerPoint dengan animasi dan suara digunakan untuk topik "Mengenal Anggota Tubuh". Refleksi dari siklus ini digunakan untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

Siklus II : Media diperluas dengan penambahan kuis interaktif berbasis Wordwall untuk materi "Fungsi Anggota Tubuh". Fokus pada pelibatan aktif siswa lebih ditingkatkan melalui unsur gamifikasi.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Observasi: Dilakukan secara sistematis terhadap aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi konsentrasi belajar. Dokumentasi: Pengambilan foto kegiatan sebagai bukti visual pelaksanaan penelitian. Indikator yang diamati mencakup: (1) fokus perhatian terhadap guru/media, (2) ketertiban dalam mengikuti kegiatan belajar, (3) partisipasi dalam merespons pertanyaan, dan (4) antusiasme mengikuti aktivitas pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif:

Kuantitatif : Data dari lembar observasi dikonversi ke dalam bentuk persentase. Kategori keberhasilan ditetapkan apabila tingkat konsentrasi belajar siswa secara klasikal mencapai ≥75%.

Kualitatif : Catatan lapangan dan observasi dianalisis untuk mengidentifikasi perubahan perilaku siswa dan dinamika interaksi di kelas.

Judul Subbagian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SDN 10 Palu dengan melibatkan siswa kelas II sebagai subjek penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan secara partisipatif melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru serta beberapa siswa, dan dokumentasi visual berupa foto-foto kegiatan pembelajaran. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi konsentrasi belajar, yang mencakup sejumlah indikator seperti fokus visual terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap dinamika konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Judul Subsubseksi

Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini berupa pemanfaatan media presentasi interaktif yang dilengkapi dengan gambar ilustratif dan video singkat sebagai sarana visualisasi materi. Refleksi pada akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi siswa, meskipun sebagian siswa masih menunjukkan sikap pasif. Menanggapi temuan tersebut, pada Siklus II dilakukan penguatan intervensi dengan menambahkan elemen gamifikasi melalui kuis digital. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong siswa agar tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Dengan demikian, peran guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih sebagai fasilitator daripada sebagai pusat utama informasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I, guru mulai menerapkan media presentasi interaktif berbasis PowerPoint sebagai strategi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa dibandingkan dengan kondisi pra-tindakan. Ketertarikan siswa tampak dari

perhatian mereka terhadap elemen visual berupa gambar bergerak dan audio yang disajikan. Namun demikian, interaksi antara siswa dan media pembelajaran masih bersifat satu arah. Beberapa siswa, terutama yang duduk di barisan belakang, masih terlihat kehilangan fokus pada beberapa momen. Berdasarkan analisis lembar observasi, rata-rata tingkat konsentrasi belajar siswa pada siklus ini mencapai 62%. Meskipun angka ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan kondisi awal (42%), capaian tersebut masih berada di bawah ambang batas keberhasilan yang ditetapkan, yakni 75%.

2. Siklus II

Refleksi dari pelaksanaan siklus pertama menjadi dasar perbaikan tindakan pada Siklus II. Salah satu bentuk penguatan intervensi adalah penambahan elemen gamifikasi melalui permainan edukatif interaktif menggunakan platform Wordwall. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam kegiatan kuis yang memicu semangat kompetitif yang sehat. Suasana kelas pun menjadi lebih dinamis dan inklusif. Setiap siswa tampak berupaya menjaga fokus agar dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Hasil analisis data observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan; rata-rata konsentrasi belajar siswa mencapai 85%, melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Perbandingan antara Siklus I dan Siklus II

Perkembangan konsentrasi belajar siswa dari pra-tindakan hingga pelaksanaan Siklus II menunjukkan tren yang sangat positif dan terukur. Peningkatan ini menjadi bukti bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan interaktivitas dan elemen partisipatif mampu memfasilitasi fokus belajar secara lebih efektif.

Tabel 1. Perbandingan Presentase Rata-rata Konsentrasi Belajar siswa

Tahapan Penelitian	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Presentase Konsentrasi	42%	62%	85%
Kategori	Kurang	Cukup	Sangat Baik

Peningkatan yang konsisten dari 42% ke 62%, dan akhirnya mencapai 85%, menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis media interaktif, khususnya dengan integrasi gamifikasi, berperan penting dalam meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa secara menyeluruh.Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa Kelas II di SDN 10 Palu. Peningkatan yang terjadi dari pra-tindakan hingga Siklus II bukanlah suatu kebetulan, melainkan hasil dari intervensi yang dirancang sesuai dengan karakteristik psikologis anak usia dini.

Pada hakikatnya, media pembelajaran interaktif berfungsi menggeser paradigma belajar siswa dari peran pasif menuju keterlibatan aktif. Dalam perspektif teori belajar kognitif, active engagement atau keterlibatan aktif merupakan prasyarat penting agar informasi yang diterima dapat diproses secara mendalam dan tersimpan secara bermakna dalam memori jangka panjang. Berbeda dengan pendekatan konvensional berbasis ceramah yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, media interaktif—sebagaimana diterapkan dalam penelitian ini,

khususnya pada Siklus II—mendorong siswa untuk berpikir kritis, merespons stimulus, dan mengambil keputusan secara mandiri.

Keberhasilan pada Siklus II dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang digunakan, yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengintegrasikan tiga komponen utama: tantangan, umpan balik langsung (instant feedback), dan rasa pencapaian. Elemen permainan menghadirkan tantangan dalam suasana menyenangkan; umpan balik langsung memberikan informasi instan mengenai kebenaran jawaban siswa; sementara skor yang diperoleh menumbuhkan rasa bangga dan kepuasan personal. Sinergi ketiga elemen ini secara efektif mampu mempertahankan perhatian siswa pada aktivitas belajar, sekaligus meminimalkan potensi distraksi. Temuan ini memperkuat pandangan Arsyad (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu melibatkan partisipasi aktif dari penggunanya.

Judul Subbagian

Pada Siklus I, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan awal dalam konsentrasi siswa dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Rata-rata tingkat konsentrasi siswa berada pada angka 62%. Siswa terlihat lebih antusias saat video dan animasi ditampilkan. Namun, pada sesi diskusi, fokus sebagian siswa kembali menurun. Catatan lapangan menunjukkan bahwa interaksi masih bersifat satu arah, yaitu dari media ke siswa, tanpa ada umpan balik aktif dari siswa.

Judul Subsubseksi

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan tindakan melalui penambahan kuis interaktif, terjadi peningkatan konsentrasi belajar siswa yang sangat signifikan. Rata-rata tingkat konsentrasi mencapai 85%, yang menunjukkan pencapaian melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hampir seluruh siswa tampak terlibat secara aktif, khususnya pada sesi kuis, di mana mereka menunjukkan usaha yang tinggi untuk tetap fokus demi menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Temuan ini menggarisbawahi efektivitas interaksi dua arah dan integrasi elemen permainan dalam mempertahankan konsentrasi belajar. Media interaktif terbukti mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan berorientasi pada siswa (student-centered). Ketika siswa diberi peran aktif dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu serta motivasi intrinsik mereka terstimulasi, yang secara langsung berdampak positif pada kemampuan mereka untuk memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas akademik yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif secara tepat dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas II di SDN 10 Palu. Peningkatan tersebut tercermin dalam perubahan persentase rata-rata konsentrasi siswa, dari 42% pada kondisi awal, menjadi 67% pada Siklus I, dan mencapai 85% pada Siklus II.

Faktor kunci keberhasilan terletak pada kemampuan media interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Oleh karena itu, disarankan agar guru, khususnya pada jenjang sekolah dasar, mengintegrasikan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan fokus, partisipasi, dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Arikunto, S. (2015). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
[2] Arsyad, A. (2015). Media pembelajaran (Edisi ke-18). Jakarta: Rajawali Pers.
[3] Dewi, K. A., & Pratiwi, N. W. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 18(2), 101–112. https://doi.org/10.23887/jptk.v18i2.37092
[4] Fauziah, N., & Nasution, S. M. (2022). Pengaruh media interaktif berbasis permainan terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 9(1), 55–65. https://doi.org/10.22236/jipd.v9i1.8654
[5] Gardner, H. (2015). Frames of mind: The theory of multiple intelligences (3rd ed.). New York: Basic Books.
[6] Hastuti, D., & Sumarni, W. (2019). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 4(1), 34–42. https://doi.org/10.21009/JTPD.041.04
[7] Kusnandar, V. B., & Wulandari, M. (2020). The effectiveness of interactive multimedia to improve students' learning interest in elementary school. Journal of Educational Science and Technology (EST), 6(2), 100–106. https://doi.org/10.26858/est.v6i2.12539
[8] Mayer, R. E. (2017). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
[9] Mustadi, A., & Izzaty, R. E. (2021). Gamification in primary education: Improving learning outcomes through digital media. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 34–45. https://doi.org/10.21831/jpd.v9i1.33420
[10] Ningsih, R. P., & Fadhilah, F. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(2), 145–155. https://doi.org/10.26877/jipd.v7i2.11020
[11] Prensky, M. (2020). From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning. Educational Technology Publications.
[12] Saputra, F. H., & Hidayat, I. I. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran IPA. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(1), 11–21. https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.23245
[13] Setiawan, D., & Fatimah, S. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap peningkatan fokus dan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(1), 50–60. https://doi.org/10.26740/jtp.v11n1.p50-60
[14] Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
[15] Wulandari, S., & Yuliana, L. (2020). Implementasi gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 7(2), 88–95. https://doi.org/10.31227/osf.io/ztj83