Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 944 – 953

RESEARCH ARTICLE

Implementasi Media dan Model Pembelajaran Interaktif Inovatif dalam Matematika, Pancasila, dan IPAS di SDN 90 Palembang

Clarisa Kamalia Az Zahra[1], Ria Amelia[2], Luthfiah[3], Bebi Zahwa[4], Nurjana[5], Delia[6], Khotimah[7], Disen Danel Sandora[8], Auzy Madona Adoma[9], Endang Ulpawijayanti[10]
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7,8]
Dosen Pembimbing, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[9]
Guru Pamong SD Negeri 90 Palembang, indonesia[10]

clarisakamaliaazzahra@gmail.com[1], riaameliab12@gmail.com[2], hassanfia962@gmail.com[3], bebizahwa20@gmail.com[4], Janaplg205@gmail.com[5], deliaanggraini806@gmail.com[6], khotimah3108@gmail.com[7], disendaniel41@gmail.com[8], auzymadonaadoma@ymail.com[9], endangulpawijayanti@gmail.com[10]

Kata Kunci:
Media Pembelajaran Interaktif, Model Pembelajaran Inovatif, Matematika, Pendidikan Pancasila, IPAS

Abstrak

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media dan model pembelajaran interaktif inovatif dalam pembelajaran Matematika, Pendidikan Pancasila, dan IPAS di SD Negeri 90 Palembang berdasarkan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi pembelajaran, dokumentasi foto, catatan lapangan mahasiswa PLP, wawancara sederhana dengan guru dan siswa, serta refleksi setelah kegiatan pembelajaran. Fokus kegiatan meliputi penggunaan media Papan Dadu Diagram dan Dadu Bersama pada materi penyajian serta pengolahan data, media konkret dan teknologi pada pengurangan 1-20, Wordwall pada materi membandingkan bilangan serta jam analog dan digital, Smart TV pada konsep persegi dan persegi panjang, game interaktif "Kuis Tarik Tambang" pada materi gotong royong, serta model Problem Based Learning pada materi IPAS "Lingkunganku Jadi Rusak." Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media dan model yang digunakan membantu pembelajaran menjadi lebih aktif, konkret, dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih fokus, berani menjawab, bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi. Kegiatan PLP juga memberi pengalaman langsung bagi mahasiswa calon guru dalam mengelola kelas, memilih media, dan menyesuaikan strategi dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Key Word:
Interactive Learning Media, Innovative Learning Model, Mathematics, Pancasila Education, IPAS

Abstract

This article aims to describe the implementation of interactive innovative learning media and learning models in Mathematics, Pancasila Education, and IPAS at SD Negeri 90 Palembang based on School Field Practice (PLP) activities. This article used a descriptive qualitative approach. Data were collected through classroom observation, photo documentation, student teachers' field notes, simple interviews with teachers and students, and reflection after teaching practice. The learning focus included Dice Diagram Board and Shared Dice for data presentation and data processing, concrete and technology-based media for subtraction 1-20, Wordwall for comparing numbers and learning analog-digital time, Smart TV for square and rectangle concepts, the interactive "Tug of War Quiz" game for cooperation values in Pancasila Education, and Problem Based Learning for the IPAS topic "My Environment Is Damaged." The findings show that various media and models made students more interested, active, and easier to understand abstract concepts. Concrete media helped lower-grade students learn through direct experience, while digital media and educational games created a more lively classroom atmosphere. PBL encouraged students to relate environmental problems to daily life. The PLP activities also provided meaningful experience for student teachers in planning media, managing classrooms, and reflecting on elementary school learning needs.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) merupakan kegiatan penting bagi mahasiswa calon guru karena melalui kegiatan ini mahasiswa tidak hanya mempelajari teori pendidikan di kampus, tetapi juga melihat langsung bagaimana proses belajar berlangsung di sekolah. Bagi mahasiswa Program Studi

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PLP menjadi ruang untuk memahami karakter peserta didik, budaya sekolah, cara guru mengelola kelas, serta penggunaan media dalam pembelajaran. Pengalaman tersebut sangat berguna karena pembelajaran di sekolah dasar memiliki suasana yang berbeda dengan jenjang pendidikan lain. Guru SD perlu lebih sabar, kreatif, komunikatif, dan mampu menyesuaikan kegiatan belajar dengan perkembangan usia siswa. Kegiatan PLP di SD Negeri 90 Palembang memperlihatkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa kelas rendah cenderung lebih mudah memahami materi apabila guru menggunakan benda nyata, gambar, permainan, atau tampilan visual yang menarik. Sementara itu, siswa kelas tinggi sudah mulai mampu diajak berdiskusi, mengolah data, memecahkan masalah sederhana, serta menyampaikan alasan atas jawaban mereka. Oleh karena itu, pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan dengan ceramah, tetapi perlu didukung media konkret, media digital, permainan edukatif, dan model pembelajaran yang mendorong siswa aktif.

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih hidup. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan antara konsep yang masih abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Setiawan et al. (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, membuat siswa lebih tertarik, dan memudahkan penyampaian materi. Dalam konteks SD, penggunaan media sangat penting karena siswa masih berada pada tahap belajar melalui pengamatan, pengalaman langsung, dan aktivitas yang menyenangkan. Perkembangan teknologi juga memberi peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif. Smart TV, aplikasi Wordwall, dan tampilan digital dapat digunakan untuk menampilkan materi secara visual dan interaktif. Teknologi pendidikan dapat memperkuat proses belajar apabila digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan kondisi sekolah (Susilawati et al., 2023). Berdasarkan kegiatan PLP, penggunaan media digital di SD Negeri 90 Palembang membuat siswa lebih tertarik memperhatikan materi karena tampilan gambar, soal, dan permainan terlihat jelas di depan kelas.

Salah satu media interaktif yang digunakan dalam kegiatan PLP adalah Wordwall. Media ini membantu guru menyajikan latihan dalam bentuk kuis, permainan mencocokkan, atau pilihan jawaban yang menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Agusti & Aslam, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan di kelas II, ketika siswa tampak lebih antusias mengikuti latihan membandingkan bilangan serta mencocokkan jam analog dan jam digital karena soal disajikan seperti permainan. Selain media digital, media konkret seperti dadu juga memiliki peran penting dalam pembelajaran Matematika. Materi penyajian data dan pengolahan data akan lebih mudah dipahami jika siswa mengalami langsung proses mengumpulkan data. Media dadu memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan sederhana, mencatat hasil, membuat tabel, lalu mengubahnya menjadi diagram. Fadli et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media dadu dapat membantu siswa memahami materi penyajian data karena kegiatan belajar menjadi lebih konkret dan melibatkan siswa secara langsung.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi gotong royong akan lebih bermakna apabila siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami nilai kerja sama melalui kegiatan permainan. Game based learning dapat membuat pembelajaran nilai menjadi lebih dekat dengan pengalaman siswa, terutama ketika permainan menuntut siswa saling membantu, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman (Fatimah, 2024). Nilai gotong royong juga merupakan bagian penting dalam Pendidikan Pancasila karena membantu siswa membangun kebiasaan bekerja sama di lingkungan sekolah (Hanafiah et al., 2023). Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi "Lingkunganku Jadi Rusak." Materi lingkungan sangat dekat dengan kehidupan siswa, seperti sampah, banjir, pencemaran, dan kebiasaan menjaga kebersihan. Melalui PBL, siswa diajak mengamati masalah, mencari penyebab, berdiskusi, dan memberikan solusi sederhana. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa PBL dapat membantu siswa memahami IPAS melalui masalah nyata dan mendorong kemampuan berpikir kritis (Dekrista, 2024; Rahmayanti et al., 2025; Rukayati et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media dan model pembelajaran interaktif inovatif dalam pembelajaran Matematika, Pendidikan Pancasila, dan IPAS di SD Negeri 90 Palembang berdasarkan kegiatan PLP, observasi, praktik pembelajaran, dokumentasi, dan refleksi mahasiswa. Artikel ini tidak berfokus pada perhitungan statistik, tetapi pada gambaran proses, respons siswa, dampak yang terlihat, serta pengalaman mahasiswa calon guru selama melaksanakan kegiatan di sekolah.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus pembahasannya adalah menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran selama kegiatan PLP di SD Negeri 90 Palembang. Pendekatan ini dipilih karena data yang dikaji berupa aktivitas siswa, penggunaan media, suasana kelas, respons siswa, dokumentasi kegiatan, serta refleksi mahasiswa PLP setelah mengikuti dan melaksanakan pembelajaran. Data tidak disajikan dalam bentuk angka statistik, tetapi dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan keadaan pembelajaran secara nyata. Sumber data dalam artikel ini meliputi siswa SD Negeri 90 Palembang, guru pamong, mahasiswa PLP, kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan pembiasaan di lingkungan sekolah, dokumentasi foto, catatan lapangan, dan refleksi setelah kegiatan. Subjek kegiatan adalah siswa pada beberapa kelas, yaitu kelas I, II, IV, V, dan VB sesuai dengan materi pembelajaran yang diamati dan dipraktikkan. Fokus pembelajaran meliputi Matematika, Pendidikan Pancasila, dan IPAS dengan media serta model pembelajaran yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, catatan lapangan, wawancara sederhana, dan refleksi. Observasi digunakan untuk memperhatikan suasana kelas, respons siswa, keterlibatan siswa, cara guru atau mahasiswa PLP menggunakan media, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Dokumentasi foto digunakan untuk memperkuat gambaran kegiatan. Wawancara sederhana dilakukan secara informal dengan guru pamong atau siswa untuk memperoleh informasi tambahan mengenai pembelajaran, sedangkan refleksi digunakan untuk mencatat pengalaman mahasiswa setelah kegiatan berlangsung. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang sesuai dengan fokus artikel, yaitu implementasi media dan model pembelajaran interaktif inovatif. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian dan tabel pemetaan kegiatan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat kecenderungan dampak yang muncul selama pembelajaran. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, dokumentasi foto, catatan lapangan, wawancara sederhana, dan refleksi mahasiswa PLP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kegiatan PLP di SD Negeri 90 Palembang

SD Negeri 90 Palembang menjadi tempat mahasiswa PLP memperoleh pengalaman langsung mengenai kehidupan sekolah dasar. Berdasarkan dokumentasi kegiatan, suasana sekolah tampak aktif, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa mengikuti kegiatan pembiasaan, baris-berbaris, pembelajaran di kelas, kegiatan literasi, serta pembelajaran yang menggunakan media digital seperti Smart TV. Interaksi antara siswa, guru, dan mahasiswa PLP juga terlihat cukup dekat sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana yang lebih terbuka. Lingkungan sekolah juga menunjukkan adanya pembiasaan karakter. Kegiatan siswa di halaman sekolah, kegiatan bersama, serta pembelajaran yang melibatkan banyak kelas menggambarkan bahwa sekolah tidak hanya menjadi tempat belajar materi, tetapi juga tempat membangun kedisiplinan, kerja sama, sopan santun, dan keberanian. Bagi mahasiswa PLP, kondisi ini memberi pemahaman bahwa menjadi guru SD tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu hadir sebagai pendamping yang memahami karakter siswa.



Gambar 1. Kegiatan pembiasaan siswa di halaman SD Negeri 90 Palembang.

Pemetaan Implementasi Media dan Model Pembelajaran Interaktif Inovatif

Kegiatan PLP yang dilaksanakan di SD Negeri 90 Palembang mencakup beberapa mata pelajaran dan kelas. Setiap kegiatan memiliki media atau model yang berbeda sesuai dengan kebutuhan materi dan karakter

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

siswa. Media konkret digunakan untuk membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, sedangkan media digital dan game interaktif digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Pemetaan kegiatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pemetaan Media, Model, Materi, dan Dampak Pembelajaran di SD Negeri 90 Palembang

No.	Mata Pelajaran	Kelas	Media/Model	Materi	Bentuk Kegiatan	Dampak yang Terlihat
1	Matematika	V	Papan Dadu Diagram	Penyajian data	Siswa melempar dadu, mencatat hasil, menyusun tabel, dan membuat diagram sederhana.	Siswa lebih mudah memahami data dan aktif bekerja sama.
2	Matematika	I	Media konkret dan teknologi	Pengurangan 1-20	Siswa menggunakan benda hitung, gambar, kartu angka, dan tampilan digital.	Siswa lebih terbantu memahami proses pengurangan secara nyata.
3	Matematika	II	Wordwall	Membandingkan bilangan	Siswa menjawab kuis interaktif dengan tampilan soal visual.	Siswa lebih fokus, antusias, dan berani menjawab.
4	Pendidikan Pancasila	IV	Game interaktif Kuis Tarik Tambang	Gotong royong	Siswa belajar melalui permainan kuis yang menuntut kerja sama kelompok.	Nilai kerja sama dan keberanian siswa terlihat selama permainan.
5	Matematika	IV	Smart TV	Persegi dan persegi panjang	Guru menampilkan gambar, bentuk, dan contoh soal bangun datar.	Siswa lebih mudah membedakan bentuk dan ciri bangun datar.
6	IPAS	VB	Problem Based Learning	Lingkunganku Jadi Rusak	Siswa mengamati masalah lingkungan, berdiskusi, dan menyampaikan solusi.	Siswa belajar berpikir kritis dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
7	Matematika	VA	Dadu Bersama	Pengolahan data	Siswa melakukan percobaan dadu, mencatat data, dan membahas hasilnya.	Siswa lebih teliti dan memahami data sebagai hasil kegiatan nyata.
8	Matematika	IIA	Wordwall	Jam analog dan jam digital	Siswa mencocokkan tampilan jam analog dengan jam digital melalui kuis.	Siswa lebih tertarik belajar waktu dan berani mencoba menjawab.

Berdasarkan tabel tersebut, media dan model yang digunakan memiliki karakter yang berbeda, tetapi saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang aktif. Pada mata pelajaran Matematika, media konkret dan media digital membantu siswa memahami konsep angka, data, waktu, dan bangun datar. Pada Pendidikan Pancasila, game interaktif membantu siswa mengalami nilai gotong royong secara langsung. Pada IPAS, model PBL membantu siswa memahami masalah lingkungan melalui diskusi dan pemecahan masalah sederhana.

Penerapan Media Papan Dadu Diagram pada Materi Penyajian Data Kelas V

Media Papan Dadu Diagram digunakan dalam pembelajaran Matematika materi penyajian data di kelas V. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima data yang sudah tersedia di buku, tetapi mengalami sendiri proses mengumpulkan data. Siswa diarahkan untuk mengamati hasil lemparan dadu, mencatat angka yang muncul, mengelompokkan hasil, lalu menyajikannya dalam bentuk tabel atau diagram sederhana. Aktivitas ini membuat materi penyajian data terasa lebih dekat dengan kegiatan bermain yang biasa mereka lakukan. Dalam pembelajaran, siswa terlihat lebih mudah memahami bahwa data merupakan hasil pengamatan atau pencatatan terhadap suatu kejadian. Ketika dadu dilempar beberapa kali, siswa dapat melihat bahwa angka yang muncul perlu dicatat secara teliti. Dari kegiatan tersebut, siswa belajar bahwa tabel dan diagram bukan sekadar gambar, tetapi hasil dari proses pengumpulan data. Hal ini sejalan dengan Fadli et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media dadu dapat membantu siswa memahami penyajian data karena pembelajaran menjadi lebih konkret. Dampak yang terlihat dari kegiatan ini adalah meningkatnya keaktifan siswa dalam mencatat, bertanya, dan berdiskusi. Siswa yang biasanya hanya menunggu contoh dari guru mulai berani mengamati hasil percobaan dan membandingkannya dengan catatan teman. Selain itu, kegiatan menggunakan dadu juga melatih kerja sama karena siswa perlu bergantian melakukan percobaan, menjaga aturan permainan, dan menyepakati hasil yang dicatat. Dengan demikian, materi penyajian data tidak terasa terlalu abstrak bagi siswa kelas V.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Penerapan Media Konkret dan Teknologi pada Materi Pengurangan 1-20 Kelas I

Siswa kelas I masih berada pada tahap belajar yang sangat membutuhkan benda nyata dan contoh visual. Oleh karena itu, materi pengurangan 1-20 perlu disampaikan dengan media konkret seperti benda hitung, gambar, kartu angka, atau alat bantu sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui media konkret, siswa dapat melihat bahwa pengurangan berarti mengambil sebagian benda dari jumlah awal. Proses ini lebih mudah dipahami dibandingkan jika siswa langsung diminta menghitung secara abstrak. Selain media konkret, penggunaan teknologi juga membantu memperjelas konsep pengurangan. Tampilan visual melalui Smart TV atau media digital membuat guru dapat menunjukkan proses pengurangan secara bertahap, misalnya dari gambar benda yang jumlahnya berkurang satu per satu. Febrianti et al. (2024) dan Ismiyana et al. (2024) menjelaskan bahwa media konkret dapat membantu siswa memahami operasi pengurangan karena siswa melihat dan mengalami prosesnya secara langsung. Berdasarkan pengamatan kegiatan PLP, siswa kelas rendah lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan gambar, warna, dan benda yang dapat mereka amati. Mahasiswa PLP juga belajar bahwa instruksi untuk siswa kelas I harus dibuat sederhana, jelas, dan diulang beberapa kali. Ketika media digunakan dengan tepat, siswa lebih mudah mengikuti alur pembelajaran dan lebih percaya diri menjawab pertanyaan guru.



Gambar 3. Penggunaan media digital dalam pembelajaran kelas rendah di SD Negeri 90 Palembang.

Implementasi Wordwall pada Materi Membandingkan Bilangan Kelas II

Wordwall digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas II pada materi membandingkan bilangan. Materi ini menuntut siswa memahami konsep lebih besar, lebih kecil, dan sama dengan. Jika hanya dijelaskan melalui simbol, sebagian siswa masih mudah tertukar. Melalui Wordwall, soal dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik sehingga siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Pada kegiatan pembelajaran, siswa memperhatikan tampilan soal di layar dan mencoba menentukan jawaban yang tepat. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa menunggu giliran untuk menjawab dan ikut memberikan respons terhadap jawaban teman. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Matematika sejalan dengan Lubis dan Nuriadin (2022) yang menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Marlita et al. (2024) juga menjelaskan bahwa Wordwall Game dapat membuat pembelajaran Matematika di sekolah dasar menjadi lebih menarik. Dampak yang terlihat adalah siswa lebih fokus memperhatikan soal, lebih antusias mengikuti latihan, dan lebih berani menyampaikan jawaban. Selain itu, guru juga lebih mudah memberi variasi latihan karena soal dapat ditampilkan dalam bentuk kuis interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak menggantikan peran guru, tetapi membantu guru menghadirkan latihan yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa SD (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Implementasi Game Interaktif "Kuis Tarik Tambang" pada Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Kelas IV

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong perlu dirancang agar siswa tidak hanya menghafal pengertian, tetapi juga mengalami nilai kerja sama. Game interaktif "Kuis Tarik Tambang" digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif. Dalam kegiatan ini, siswa diajak menjawab pertanyaan dan bekerja sama dengan teman satu kelompok. Permainan membuat siswa merasa terlibat karena mereka perlu berdiskusi, mendengarkan pendapat teman, dan berusaha mencapai tujuan bersama. Materi gotong royong menjadi lebih nyata ketika siswa mempraktikkan kerja sama dalam permainan. Siswa belajar bahwa keberhasilan kelompok tidak hanya ditentukan oleh satu orang, tetapi oleh kekompakan anggota kelompok. Fatimah (2024) menunjukkan bahwa game based learning dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong. Selain itu, Hanafiah et al. (2023) menekankan bahwa nilai gotong

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

royong penting dibangun dalam Pendidikan Pancasila kelas IV. Dampak yang terlihat selama kegiatan adalah siswa aktif menjawab, saling memberi semangat, dan belajar menghargai pendapat teman. Meskipun kelas menjadi lebih ramai, keramaian tersebut masih mengarah pada keterlibatan belajar. Guru dan mahasiswa PLP tetap perlu mengatur aturan permainan agar kegiatan berjalan tertib. Media interaktif dalam Pendidikan Pancasila juga dapat menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang membuat materi karakter terasa lebih dekat dengan siswa (Fitriya et al., 2024).



Gambar 4. Suasana siswa mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif di kelas.

Penerapan Media Smart TV pada Konsep Persegi dan Persegi Panjang Kelas IV

Smart TV digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas IV pada konsep persegi dan persegi panjang. Media ini membantu guru menampilkan gambar bangun datar, contoh benda di sekitar, serta ilustrasi perbedaan sisi dan sudut secara lebih jelas. Siswa dapat melihat bahwa persegi memiliki sisi-sisi yang sama panjang, sedangkan persegi panjang memiliki dua pasang sisi yang sama panjang. Tampilan visual membuat penjelasan guru lebih mudah diikuti. Pembelajaran bangun datar sering menuntut siswa untuk membedakan bentuk yang terlihat mirip. Dengan bantuan Smart TV, guru dapat menampilkan contoh secara langsung, memperbesar gambar, dan menunjukkan bagian-bagian bangun. Habie et al. (2024) menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat membantu pembelajaran luas persegi dan persegi panjang pada siswa sekolah dasar. Hal ini mendukung penggunaan teknologi sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep Matematika. Dampak yang terlihat adalah siswa lebih mudah membedakan persegi dan persegi panjang, terutama ketika guru mengaitkan bentuk dengan benda di sekitar kelas. Pembelajaran juga menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya melihat gambar di buku, tetapi melihat tampilan yang lebih besar dan berwarna. Bagi mahasiswa PLP, kegiatan ini memberi pengalaman bahwa media digital perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran agar waktu di kelas tidak banyak terbuang.

Penerapan Model Problem Based Learning pada IPAS Materi "Lingkunganku Jadi Rusak" Kelas VB

Model Problem Based Learning diterapkan pada pembelajaran IPAS kelas VB dengan materi "Lingkunganku Jadi Rusak." Materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa karena mereka sering melihat masalah lingkungan di sekitar, seperti sampah yang berserakan, selokan tersumbat, banjir, pencemaran, dan kurangnya kepedulian terhadap kebersihan. Melalui PBL, siswa tidak langsung diberi kesimpulan, tetapi diarahkan untuk mengamati masalah, mencari penyebab, berdiskusi, dan mengusulkan solusi sederhana. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diajak memahami bahwa kerusakan lingkungan tidak terjadi begitu saja, tetapi berkaitan dengan kebiasaan manusia. Siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman mereka di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Dekrista (2024) menjelaskan bahwa PBL dalam pembelajaran IPAS efektif untuk membantu siswa memahami materi karena berangkat dari masalah nyata. Rahmayanti et al. (2025) dan Rukayati et al. (2024) juga menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPAS karena siswa terlibat dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Dampak yang terlihat adalah siswa lebih berani menyampaikan pendapat mengenai penyebab lingkungan menjadi rusak. Beberapa siswa dapat memberikan solusi sederhana, seperti membuang sampah pada tempatnya, membersihkan kelas, mengurangi penggunaan plastik, dan menjaga tanaman. Kegiatan ini tidak hanya membantu pemahaman IPAS, tetapi juga menanamkan kepedulian terhadap lingkungan. Mahasiswa PLP belajar bahwa pertanyaan pemantik sangat penting dalam PBL agar diskusi siswa berjalan terarah.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679



Gambar 5. Aktivitas siswa mengerjakan tugas atau lembar kerja saat pembelajaran.

Implementasi Media Dadu Bersama pada Materi Pengolahan Data Kelas VA

Media Dadu Bersama digunakan pada pembelajaran Matematika kelas VA materi pengolahan data. Kegiatan ini memiliki kemiripan dengan penggunaan Papan Dadu Diagram, tetapi lebih menekankan pada proses kerja bersama dalam mengumpulkan, mengelompokkan, dan membahas data. Siswa melakukan percobaan sederhana dengan dadu, mencatat hasil yang muncul, lalu membandingkan hasil catatan dengan kelompok lain. Melalui kegiatan ini, siswa memahami bahwa data dapat diperoleh dari kegiatan nyata. Mereka tidak hanya melihat angka yang sudah tersedia, tetapi mengalami proses bagaimana data dikumpulkan. Pengalaman ini penting karena materi pengolahan data sering terasa abstrak jika hanya disajikan dalam bentuk tabel di buku. Penggunaan media dadu mendukung pendapat Fadli et al. (2025) bahwa media dadu membantu siswa memahami penyajian data secara lebih konkret. Dampak yang terlihat adalah siswa lebih aktif dalam kelompok, belajar teliti mencatat angka, dan berusaha menafsirkan hasil yang diperoleh. Kegiatan ini juga melatih siswa untuk menunggu giliran, menghargai hasil teman, serta menyampaikan hasil pengamatan secara sederhana. Dengan demikian, media Dadu Bersama tidak hanya membantu pemahaman konsep data, tetapi juga mendorong keterampilan sosial siswa.

Implementasi Wordwall pada Materi Jam Analog dan Jam Digital Kelas IIA

Materi jam analog dan jam digital sering menjadi tantangan bagi siswa kelas II karena siswa harus memahami posisi jarum pendek, jarum panjang, angka pada jam, serta bentuk penulisan waktu digital. Wordwall digunakan untuk membantu siswa berlatih mencocokkan jam analog dengan jam digital melalui tampilan visual yang menarik. Latihan yang biasanya terasa sulit menjadi lebih menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan kuis. Pada kegiatan pembelajaran, siswa memperhatikan gambar jam, mencoba membaca waktu, lalu memilih pasangan jawaban yang sesuai. Media interaktif seperti Wordwall membuat siswa lebih tertarik karena mereka dapat melihat soal secara langsung dan mengikuti alur permainan. Agusti dan Aslam (2022) menunjukkan bahwa Wordwall efektif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, sedangkan Gandasari dan Pramudiani (2021) menyebutkan bahwa aplikasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar. Walaupun konteks mata pelajarannya berbeda, temuan tersebut mendukung penggunaan Wordwall sebagai media interaktif di SD. Dampak yang terlihat adalah siswa lebih berani menjawab dan lebih tertarik belajar tentang waktu. Mereka dapat membandingkan bentuk jam analog dan digital melalui latihan berulang. Selain itu, penggunaan Wordwall membantu guru memberikan umpan balik secara cepat karena jawaban siswa dapat langsung dibahas bersama. Fadilah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar, sehingga penggunaannya relevan untuk pembelajaran interaktif lintas materi.

Dampak Implementasi Media dan Model Pembelajaran terhadap Keaktifan dan Pemahaman Siswa

Secara kualitatif, penerapan media dan model pembelajaran interaktif inovatif di SD Negeri 90 Palembang memberi dampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman siswa. Siswa terlihat lebih memperhatikan pembelajaran ketika guru menggunakan media yang menarik. Pada kelas rendah, gambar, benda konkret, dan tampilan digital membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Pada kelas tinggi, kegiatan dadu, permainan, dan diskusi masalah membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret karena siswa dapat melihat, memegang, mencoba, atau mengamati secara langsung. Dalam pembelajaran Matematika, konsep bilangan, pengurangan, data, waktu, serta bangun datar menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui media yang sesuai. Dalam

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Pendidikan Pancasila, nilai gotong royong menjadi lebih hidup ketika siswa bermain dan bekerja sama. Dalam IPAS, masalah lingkungan lebih mudah dipahami karena siswa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi karena media dapat menjadi pusat perhatian siswa. Pembelajaran menjadi tidak monoton dan siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk bertanya, menjawab, serta berdiskusi. Bagi mahasiswa PLP, kegiatan ini memberi pengalaman nyata dalam mengelola kelas, menyiapkan media, memberi instruksi, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan usia siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan De Vega et al. (2024) dan Umalihayati et al. (2024) bahwa model serta metode pembelajaran inovatif perlu diterapkan secara kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik.



Gambar 6. Interaksi mahasiswa PLP dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Kendala Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran selama PLP didukung oleh beberapa faktor. Dukungan kepala sekolah, guru pamong, dosen pembimbing, dan guru kelas membantu mahasiswa PLP memahami kebutuhan kegiatan di sekolah. Antusias siswa juga menjadi faktor penting karena siswa SD pada umumnya senang mengikuti kegiatan yang menggunakan permainan, gambar, media konkret, dan teknologi. Tersedianya Smart TV di kelas juga membantu guru dan mahasiswa PLP dalam menampilkan materi secara lebih menarik. Selain itu, kerja sama antar mahasiswa PLP menjadi pendukung dalam menyiapkan media, mengatur kelas, mendokumentasikan kegiatan, dan melakukan refleksi setelah pembelajaran. Lingkungan sekolah yang aktif juga memberi ruang bagi mahasiswa untuk belajar banyak hal, baik pembelajaran di kelas maupun kegiatan pembiasaan di luar kelas. Relmasira (2025) menekankan bahwa inovasi pembelajaran di sekolah dasar perlu diarahkan pada pengalaman belajar yang mendalam dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang muncul. Karakter siswa berbeda-beda sehingga tidak semua siswa langsung fokus ketika pembelajaran dimulai. Sebagian siswa mudah terdistraksi, terutama ketika media yang digunakan berbentuk game atau kegiatan kelompok. Waktu pembelajaran juga terbatas sehingga guru dan mahasiswa PLP perlu mengatur durasi kegiatan dengan baik. Penggunaan media digital membutuhkan persiapan, seperti memastikan perangkat, materi, dan tampilan sudah siap sebelum pembelajaran. Siswa kelas rendah membutuhkan arahan yang lebih intensif karena mereka masih perlu dibimbing dalam mengikuti instruksi. Kelas juga dapat menjadi ramai ketika menggunakan media interaktif. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru dan mahasiswa PLP perlu menyiapkan media sebelum pembelajaran, membagi tugas dengan jelas, memberi instruksi sederhana, membuat aturan permainan, serta menyesuaikan kegiatan dengan usia dan kemampuan siswa. Dengan persiapan yang baik, media dan model pembelajaran interaktif dapat berjalan lebih tertib dan memberikan manfaat yang lebih besar.



Gambar 8. Suasana kelas saat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, catatan lapangan, wawancara sederhana, dan refleksi PLP, implementasi media dan model pembelajaran interaktif inovatif dalam pembelajaran Matematika, Pendidikan Pancasila, dan IPAS di SD Negeri 90 Palembang memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, konkret, dan menyenangkan. Media Papan Dadu Diagram, Dadu Bersama, media konkret, Wordwall, Smart TV, dan game interaktif membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena konsep disajikan melalui pengalaman langsung, tampilan visual, dan permainan. Model Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS juga membantu siswa berpikir kritis dan menghubungkan materi lingkungan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan PLP memberikan pengalaman penting bagi mahasiswa PGSD dalam memahami kondisi nyata sekolah dasar. Mahasiswa belajar bahwa setiap kelas memiliki kebutuhan yang berbeda, sehingga guru perlu memilih media yang sesuai, mengelola kelas dengan sabar, membangun komunikasi yang baik, dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakter peserta didik. Dengan demikian, PLP tidak hanya menjadi kegiatan observasi dan praktik mengajar, tetapi juga proses pembentukan kesiapan mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar yang kreatif, reflektif, dan mampu menghadirkan pembelajaran bermakna.

DAFTAR REFERENSI

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, L., Nurteti, L., & Hartutik. (2024). *Metode & model pembelajaran inovatif: Teori & penerapan ragam metode & model pembelajaran inovatif era digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia. https://repository.peradaban.ac.id/1904/

Dekrista, C. (2024). Problem based learning dalam pembelajaran IPAS: Efektivitas untuk hasil belajar siswa kelas 3 SD. *Jurnal Basicedu, 8*(6), 4682–4691. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9007

Fadilah, N., Misbahudholam AR, M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12*(1), 56–66. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701

Fadli, I. N., Jannah, W. N., Yuningsih, D., & Mulyani. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 3 melalui penggunaan media dadu pada materi penyajian data. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 383–392. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25285

Fatimah, N. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong melalui metode game based learning di kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo. *Berkala Ilmiah Pendidikan, 4*(2), 287–295. https://doi.org/10.51214/bip.v4i2.890

Febrianti, R. F., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh media katak lompat terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(2), 1357–1366. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7259

Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 5*(3), 1512–1522. https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(6), 3689–3696. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079

Habie, I. A., Panai, A. H., & Marshanawiah, A. (2024). Meningkatkan hasil belajar menggunakan media berbasis Wizer.me pada materi luas persegi dan luas persegi panjang pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 7*(2), 913–925. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4310

Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai karakter gotong royong dalam Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah implementasi dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7*(2). https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862

Ismiyana, N., Pramasdyahsari, A. S., Hartati, H., & Saputra, H. J. (2024). Efektivitas media konkret Jellyfish Matematika terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas 1 materi pengurangan SD Negeri Tawangmas 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 8*(2), 242–249. https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.2.242-249

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5*(3), 1689–1699. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 6884–6892. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400

Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall game dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 7*(2), 725–735. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(5), 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Rahmayanti, D., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran problem based learning materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(6), 4982–4993. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8901

Relmasira, S. C. (2025). *Inovasi pembelajaran di sekolah dasar: Pendekatan pembelajaran mendalam dan literasi AI abad 21*. Satya Wacana University Press. https://satyawacanapress.uksw.edu/swup/catalog/book/114

Rukayati, D. L., Masfuah, S., & Santoso, D. A. (2024). Efektivitas model problem based learning berbantuan media Popin terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa SD. *Jurnal Basicedu, 8*(5), 3834–3842. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8641

Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, M., & Maldini, C. (2022). *Media pembelajaran: Cara belajar aktif, guru senang mengajar, siswa senang belajar* (A. Masruroh, Ed.). CV Widina Media Utama. https://repository.penerbitwidina.com/publications/353233/media-pembelajaran-cara-belajar-aktif-guru-senang-mengajar-siswa-senang-belajar

Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., Setiawati, E., & Wahyudi, W. (2023). *Media dan teknologi pendidikan*. CV Widina Media Utama. https://repository.penerbitwidina.com/publications/560974/media-dan-teknologi-pendidikan

Umalihayati, M. S., Salimi, M., Andriana, E., Fajari, L. E. W., Sa'diyah, H., Aini, S., Cahyaningsih, A. P., Havita, V. N., & Astrianingsih, D. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif di sekolah dasar: Teori dan implementasinya*. Eureka Media Aksara.