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

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 954 – 964

RESEARCH ARTICLE

Penerapan Media, Model, dan Layanan Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar di SDN 90 Palembang

Revianita[1], Nur Salimah[2], Bunga Sentiya[3], Sasi Miya Orlanda[4], Meisyiska Putri[5], Umdatul Khoirot Halawa[6], Dihan Meilandriska Saputri[7], Regina Dwi Suta[8], Auzy Madona Adoma[9], Endang Ulpawijayanti[10]
Mahasiswa PLP Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[1,2,4,5,6,7,8]
Mahasiswa PLP Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[3]
Dosen Pembimbing PLP, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
Guru Pamong SD Negeri 90 Palembang, Indonesia,[10]

revianita67@gmail.com[1], nursalimah1406@gmail.com[2], bungasentiya59@gmail.com[3], sasimiya123or@gmail.com[4], meisyiskaputri@gmail.com[5], umdatulkhoirothalawa@gmail.com[6], dihanmeylnmeyln@gmail.com[7], reginadwisuta017@gmail.com[8], auzymadonaadoma@ymail.com[9], endangulpawijayanti@gmail.com[10]

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Model Pembelajaran, Layanan Konseling, Minat Belajar, Sekolah Dasar

Abstrak

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media, model, dan layanan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SD Negeri 90 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi foto, catatan lapangan, praktik pembelajaran, serta refleksi mahasiswa PLP. Fokus kegiatan meliputi penerapan media diorama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, model Problem Based Learning pada pembelajaran Matematika, layanan konseling individual dengan teknik role playing, Game Based Learning berbantuan media dadu, media papan kantong pintar, Canva AI berbantuan Smart TV pada IPAS, Wordwall pada materi tata surya, serta Problem Based Learning pada materi fakta dan opini dalam Bahasa Indonesia. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media konkret, media digital, model pembelajaran berbasis masalah, permainan edukatif, dan layanan konseling membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Peserta didik terlihat lebih memperhatikan pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan lebih mudah memahami materi. Kegiatan PLP ini juga memberi pengalaman penting bagi mahasiswa calon guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar.

Key Word:
Learning Media, Learning Model, Counseling Service, Learning Interest, Elementary School

Abstract

This article aims to describe the implementation of innovative media, learning models, and counseling services to improve students' learning interest at SD Negeri 90 Palembang. The study used a descriptive qualitative approach based on School Field Practice (PLP) activities. Data were collected through observation, photo documentation, field notes, teaching practice, and reflection by PLP students. The activities discussed in this article include the use of diorama media in Civic Education, Problem Based Learning in Mathematics, individual counseling with role playing techniques, Game Based Learning assisted by dice media, smart pocket board media, Canva AI supported by Smart TV in IPAS learning, Wordwall as an interactive game medium, and Problem Based Learning in Indonesian language learning on facts and opinions. The findings show that the use of concrete media, digital media, problem-based activities, educational games, and counseling services creates a more active and meaningful learning atmosphere. Students showed better attention, participation, courage to answer, and involvement during the learning process. This article concludes that innovative learning practices in PLP activities can support students' interest, understanding, and engagement in elementary school learning.

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) memberi kesempatan kepada mahasiswa calon guru untuk memahami kehidupan sekolah secara langsung. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya melihat proses pembelajaran di kelas, tetapi juga mengenal budaya sekolah, karakter peserta didik, kegiatan

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

pembiasaan, hubungan guru dengan siswa, serta berbagai bentuk kegiatan yang mendukung perkembangan anak. Pengalaman tersebut menjadi bagian penting karena menjadi guru tidak hanya berhubungan dengan penyampaian materi, tetapi juga kemampuan membimbing, mengarahkan, dan menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas. Kegiatan PLP di SD Negeri 90 Palembang menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang dekat dengan dunia anak. Peserta didik sekolah dasar umumnya senang bergerak, mudah tertarik pada gambar, warna, benda konkret, permainan, dan tampilan digital. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya bersifat ceramah, tetapi memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mencoba, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan materi dengan bahasa mereka sendiri.

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Media dapat membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Saleh et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran, sedangkan Asari et al. (2023) menekankan pentingnya media pada era digital agar proses belajar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi. Dalam konteks sekolah dasar, media konkret seperti diorama, media dadu, dan papan kantong pintar dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman visual dan aktivitas langsung. Penggunaan media diorama, papan kantong pintar, dan media sejenis juga sejalan dengan kebutuhan siswa kelas rendah yang masih membutuhkan contoh nyata. Penelitian Tussa'diah et al. (2025) menunjukkan bahwa media diorama dapat memberi pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik, sedangkan Awaloka et al. (2025) menegaskan bahwa diorama dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara lebih visual. Media papan kantong pintar juga dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa karena mendorong mereka mencocokkan, mengelompokkan, dan menempelkan informasi sesuai konsep yang dipelajari (Dewi et al., 2023).

Selain media konkret, media digital seperti Canva AI, Smart TV, dan Wordwall juga memberi warna baru dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media digital dapat membuat materi terlihat lebih menarik melalui gambar, animasi, tampilan warna, dan permainan interaktif. Estuhono dan Safitri (2025) menjelaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan PowerPoint interaktif, sedangkan Laela et al. (2025) menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung pembelajaran IPAS. Wordwall juga dapat digunakan sebagai media permainan edukatif yang mendorong minat belajar siswa, terutama ketika materi disajikan dalam bentuk kuis atau permainan digital (Putri & Anshor, 2024). Model pembelajaran juga berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik. Ahyar et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran membantu guru mengatur langkah kegiatan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Problem Based Learning dapat mendorong siswa memahami masalah, berdiskusi, mencari solusi, dan menyampaikan pendapat, sedangkan Game Based Learning membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Asep et al. (2023) menekankan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Safitri et al. (2025), Nisa et al. (2023), Mutammimah dan Purwati (2025), serta Imamah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dan permainan dapat membantu siswa lebih aktif dalam memahami materi.

Di samping pembelajaran di kelas, layanan bimbingan dan konseling juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik. Pada usia sekolah dasar, sebagian siswa masih belajar mengelola emosi, memahami aturan, dan menyesuaikan diri dengan teman. Irawan et al. (2024) menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling di sekolah dasar membantu perkembangan pribadi, sosial, dan belajar peserta didik. Teknik role playing dapat digunakan untuk melatih siswa memahami situasi sosial dan memilih respons yang lebih baik (Nasution & Siregar, 2023). Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media, model, dan layanan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SD Negeri 90 Palembang berdasarkan kegiatan PLP mahasiswa Universitas PGRI Palembang.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus utamanya adalah menggambarkan proses kegiatan PLP, penerapan media dan model pembelajaran, layanan konseling, serta respons peserta didik selama kegiatan berlangsung. Data tidak dianalisis menggunakan perhitungan statistik, tetapi disajikan dalam bentuk uraian naratif yang didukung oleh dokumentasi foto, tabel pemetaan, dan refleksi kegiatan. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 90 Palembang dengan sumber data yang meliputi peserta didik, guru pamong, guru kelas, mahasiswa PLP, kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan pembiasaan sekolah, layanan konseling, dokumentasi foto, serta catatan lapangan. Subjek kegiatan adalah peserta didik pada kelas sasaran kegiatan PLP, yaitu kelas I B, kelas III, kelas III B, kelas III C, kelas IV,

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

kelas V B, kelas VI, dan kelas VI B. Jumlah peserta didik tidak dicantumkan karena artikel ini menekankan deskripsi proses dan hasil pengamatan kualitatif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, catatan lapangan, praktik pembelajaran, dan refleksi mahasiswa PLP. Observasi digunakan untuk melihat kondisi kelas, penggunaan media, pelaksanaan model pembelajaran, respons siswa, dan keterlibatan peserta didik. Dokumentasi foto digunakan untuk memperkuat gambaran kegiatan yang berlangsung di sekolah. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat proses, kendala, dan hal-hal penting selama kegiatan, sedangkan refleksi mahasiswa PLP digunakan untuk menilai keberhasilan dan kekurangan kegiatan. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang sesuai dengan fokus artikel. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian, tabel, dan dokumentasi foto. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat hubungan antara kegiatan pembelajaran, penggunaan media, penerapan model, layanan konseling, serta dampaknya terhadap minat dan keterlibatan peserta didik. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, dokumentasi, catatan lapangan, 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 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Suasana sekolah terlihat aktif melalui kegiatan pembiasaan pagi, pembelajaran di kelas, kegiatan keagamaan, upacara, serta interaksi antara guru, peserta didik, dan mahasiswa PLP. Lingkungan sekolah yang terbuka terhadap kegiatan PLP membantu mahasiswa menyesuaikan diri dengan kebiasaan sekolah dan memahami bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga melalui budaya sekolah yang dilakukan secara konsisten. Selama berada di sekolah, mahasiswa PLP terlibat dalam beberapa kegiatan, mulai dari observasi kelas, membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, menyiapkan media, mendampingi siswa, hingga melakukan refleksi bersama guru pamong. Kegiatan ini memberi pemahaman bahwa guru sekolah dasar perlu memiliki kemampuan yang luas, mulai dari menguasai materi, memilih media, mengelola kelas, membangun komunikasi dengan siswa, hingga memahami karakter anak yang berbeda-beda.



Gambar 1. Dokumentasi mahasiswa PLP bersama guru dan peserta didik SD Negeri 90 Palembang.

Dokumentasi tersebut menunjukkan kebersamaan mahasiswa PLP dengan warga sekolah. Melalui kebersamaan itu, mahasiswa dapat belajar langsung tentang suasana sekolah dasar, hubungan sosial di lingkungan sekolah, serta pentingnya kerja sama antara mahasiswa, guru, dan peserta didik.

Kegiatan Pembiasaan dan Budaya Sekolah di SD Negeri 90 Palembang

Selain mengikuti pembelajaran di kelas, mahasiswa PLP juga mengamati dan mendampingi kegiatan pembiasaan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah. Kegiatan pembiasaan seperti kegiatan pagi, kegiatan keagamaan, literasi, upacara, dan aktivitas bersama di halaman sekolah menjadi bagian penting dalam membentuk kedisiplinan, tanggung jawab, kebersamaan, serta kesiapan peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi dan media, tetapi juga oleh suasana sekolah yang tertib dan mendukung.

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



Gambar 2. Kegiatan pembiasaan peserta didik di halaman SD Negeri 90 Palembang.

Kegiatan pembiasaan di halaman sekolah membantu peserta didik belajar mengikuti arahan, menghargai teman, dan menjaga ketertiban. Suasana seperti ini mendukung kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena mereka dibiasakan untuk fokus, tertib, dan terlibat dalam kegiatan bersama.



Gambar 3. Kegiatan upacara dan pengibaran bendera di SD Negeri 90 Palembang.

Upacara dan pengibaran bendera menjadi salah satu kegiatan yang memperkuat nilai kedisiplinan dan rasa cinta tanah air. Dalam kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk tertib, menghargai simbol negara, dan mengikuti aturan secara bersama-sama.



Gambar 4. Kegiatan keagamaan dan pembiasaan literasi peserta didik di lingkungan sekolah.

Pemetaan Penerapan Media, Model, dan Layanan Pembelajaran Inovatif di SD Negeri 90 Palembang

Kegiatan PLP di SD Negeri 90 Palembang mencakup beberapa bentuk pembelajaran dan layanan. Setiap kegiatan memiliki fokus yang berbeda, tetapi seluruhnya diarahkan untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, pemahaman, dan perkembangan peserta didik. Pemetaan kegiatan berikut menunjukkan hubungan antara bentuk kegiatan, kelas sasaran, media atau model yang digunakan, tujuan kegiatan, dan dampak yang terlihat selama proses berlangsung.

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

Tabel 1. Pemetaan kegiatan media, model, dan layanan pembelajaran inovatif di SDN 90 Palembang.

No.	Kegiatan	Kelas	Mata Pelajaran	Media/Model/Teknik	Tujuan Kegiatan	Dampak yang Terlihat
1	Penerapan media diorama pada materi bagian-bagian rumah	I B	Pendidikan Pancasila	Media diorama	Membantu siswa mengenal bagian-bagian rumah secara konkret	Siswa lebih tertarik memperhatikan media dan berani menyebutkan bagian rumah
2	Penerapan PBL pada materi penyajian data dalam bentuk tabel	III	Matematika	Problem Based Learning	Melatih siswa membaca, mengelompokkan, dan menyajikan data	Siswa lebih aktif berdiskusi dan memahami data melalui masalah sederhana
3	Penanganan kesulitan pengendalian emosi	V B	Layanan BK	Konseling individual dan role playing	Membantu siswa memahami situasi dan memilih respons yang lebih tenang	Siswa memperoleh ruang untuk memahami diri dan belajar mengelola emosi
4	Game Based Learning menggunakan media dadu	IV	Pendidikan Pancasila	Game Based Learning dan media dadu	Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan terarah	Siswa lebih antusias, berani menjawab, dan bekerja sama
5	Penerapan papan kantong pintar	III B	Pendidikan Pancasila	Media papan kantong pintar	Membantu siswa mencocokkan dan mengelompokkan konsep	Siswa lebih aktif bergerak, menempelkan kartu, dan menjawab pertanyaan
6	Canva AI menggunakan Smart TV	III C	IPAS	Canva AI dan Smart TV	Menampilkan materi IPAS secara visual dan menarik	Siswa lebih fokus memperhatikan gambar dan penjelasan
7	Wordwall pada materi tata surya	VI	IPAS	Game interaktif Wordwall	Meningkatkan minat belajar melalui kuis digital	Siswa terlihat antusias mengikuti permainan edukatif
8	PBL pada materi fakta dan opini	VI B	Bahasa Indonesia	Problem Based Learning	Melatih siswa membedakan fakta dan opini melalui masalah/teks	Siswa lebih teliti membaca, berdiskusi, dan menyampaikan alasan

Penerapan Media Diorama pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bagian-Bagian Rumah di Kelas I B

Media diorama digunakan untuk membantu peserta didik kelas I B mengenal bagian-bagian rumah secara konkret. Pada kelas rendah, siswa cenderung lebih mudah memahami materi apabila guru menghadirkan benda nyata atau tiruan yang dapat diamati secara langsung. Melalui diorama, peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat bentuk rumah dan bagian-bagiannya secara visual. Hal ini membuat materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan lingkungan rumah menjadi lebih dekat dengan pengalaman anak. Penggunaan diorama juga membantu guru membangun interaksi dengan siswa. Ketika media ditampilkan, siswa dapat diajak menunjuk bagian rumah, menyebutkan fungsinya, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas pesan dan membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan (Saleh et al., 2023). Sejalan dengan itu, Asari et al. (2023) menyebutkan bahwa media yang sesuai dapat membantu proses belajar menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian Tussa'diah et al. (2025) dan Awaloka et al. (2025) juga menunjukkan bahwa diorama dapat mendukung minat dan pemahaman siswa melalui tampilan yang konkret dan menarik.

Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel di Kelas III

Model Problem Based Learning diterapkan pada pembelajaran Matematika materi penyajian data dalam bentuk tabel. Kegiatan diawali dengan pemberian masalah sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa, misalnya data kesukaan, jumlah benda, atau informasi yang dapat ditemukan di sekitar kelas. Setelah itu, siswa diarahkan membaca data, mengelompokkan informasi, dan menyajikannya ke dalam bentuk tabel. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menghafal bentuk tabel, tetapi memahami fungsi tabel sebagai cara menyusun informasi agar lebih rapi dan mudah dibaca. PBL membantu pembelajaran Matematika menjadi lebih bermakna karena siswa diajak berpikir dari masalah nyata. Ahyar et al. (2021) menjelaskan

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

bahwa model pembelajaran dapat mengarahkan langkah kegiatan agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Asep et al. (2023) juga menekankan pentingnya strategi yang membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi turut membangun pemahaman. Penelitian Safitri et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan PBL pada materi penyajian data dapat membantu siswa memahami materi melalui aktivitas pemecahan masalah. Dalam kegiatan PLP, siswa terlihat lebih fokus ketika diberi contoh data yang dekat dengan kehidupan mereka.



Gambar 6. Peserta didik mengerjakan latihan pada pembelajaran Matematika materi penyajian data di kelas.

Penanganan Kesulitan Pengendalian Emosi Peserta Didik melalui Konseling Individual dengan Teknik Role Playing di Kelas V B

Layanan konseling individual dilakukan untuk membantu salah satu peserta didik kelas V B yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi. Penulisan bagian ini tetap menjaga privasi peserta didik, sehingga identitas siswa tidak ditampilkan. Layanan dilakukan secara terarah agar peserta didik memperoleh ruang untuk bercerita, memahami situasi yang dialami, dan belajar memilih respons yang lebih baik ketika menghadapi masalah dengan teman atau lingkungan kelas.

Teknik role playing digunakan karena dapat membantu peserta didik memerankan situasi tertentu dan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar menempatkan diri pada posisi orang lain, memahami akibat dari tindakan yang dilakukan, serta mencoba cara merespons dengan lebih tenang. Irawan et al. (2024) menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling di sekolah dasar berperan dalam mendukung perkembangan pribadi dan sosial peserta didik. Nasution dan Siregar (2023) juga menunjukkan bahwa teknik role playing dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial. Dalam kegiatan PLP, layanan ini menjadi pengalaman penting karena mahasiswa memahami bahwa guru dan calon guru perlu memperhatikan perkembangan emosi siswa, bukan hanya hasil belajar akademik.

Penerapan Model Game Based Learning Menggunakan Media Dadu pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV

Game Based Learning menggunakan media dadu diterapkan untuk membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV lebih menyenangkan. Dalam kegiatan ini, peserta didik mengikuti permainan edukatif dengan aturan yang sederhana. Siswa dapat melempar dadu, mengambil pertanyaan atau tugas sesuai angka yang muncul, kemudian menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Kegiatan seperti ini membuat siswa lebih penasaran dan lebih berani mengikuti pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi strategi untuk memperkuat pemahaman materi. Ahyar et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran perlu disusun agar siswa terlibat aktif, sedangkan Asep et al. (2023) menekankan bahwa strategi pembelajaran yang menarik dapat mendorong partisipasi siswa. Imamah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media dadu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat mendukung keterlibatan siswa. Pada kegiatan PLP, media dadu membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup karena siswa menunggu giliran, mendengarkan jawaban teman, dan mencoba menjawab dengan percaya diri..

Penerapan Media Papan Kantong Pintar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III B

Media papan kantong pintar digunakan untuk membantu peserta didik kelas III B memahami materi Pendidikan Pancasila melalui kegiatan mencocokkan dan mengelompokkan informasi. Dalam pembelajaran, siswa dapat mengambil kartu, membaca isi kartu, lalu memasukkannya ke kantong yang sesuai dengan

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

konsep yang dipelajari. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif karena mereka tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan, tetapi ikut bergerak, memilih, dan menjawab pertanyaan. Media papan kantong pintar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena memadukan unsur visual, gerak, dan permainan sederhana. Damayanti dan Nugroho (2023) menunjukkan bahwa PAKAPIN atau papan kantong pintar dapat dikembangkan untuk membantu pembelajaran materi Pancasila, sedangkan Dewi et al. (2023) menjelaskan bahwa media kantong dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila. Media pembelajaran yang menarik juga dapat memperjelas pesan dan membantu siswa lebih fokus (Saleh et al., 2023; Asari et al., 2023). Dalam kegiatan PLP, media ini membuat siswa lebih tertarik karena mereka memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung.

Penerapan Media Canva AI Menggunakan Smart TV pada Materi IPAS Kelas III C

Canva AI dan Smart TV digunakan untuk menampilkan materi IPAS secara visual dan menarik. Tampilan gambar, warna, ilustrasi, dan slide digital membantu siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran. Pada materi IPAS, tidak semua objek dapat diamati secara langsung di kelas. Oleh karena itu, media digital dapat membantu guru menghadirkan gambar atau visualisasi yang membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Asari et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran era digital dapat memperluas cara guru menyampaikan materi. Estuhono dan Safitri (2025) menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mengembangkan PowerPoint interaktif berbasis AI, sedangkan Estuhono et al. (2025) menjelaskan bahwa video animasi berbasis Canva dapat mendukung pembelajaran IPAS. Laela et al. (2025) juga menegaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dalam kegiatan PLP, penggunaan Smart TV membantu tampilan materi terlihat lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memperhatikan penjelasan guru atau mahasiswa PLP.

Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Game Interaktif pada Materi Tata Surya IPAS Kelas VI

Wordwall digunakan sebagai media game interaktif pada materi tata surya IPAS kelas VI. Melalui Wordwall, siswa dapat mengikuti kuis atau permainan digital yang berisi pertanyaan tentang planet, susunan tata surya, dan ciri-ciri benda langit. Kegiatan ini membuat pembelajaran terasa seperti permainan, tetapi tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias karena mereka dapat melihat tampilan soal secara menarik dan menunggu giliran untuk menjawab.

Penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa. Nisa' dan Rohmah (2024) menunjukkan bahwa game edukasi Wordwall dapat memengaruhi minat belajar IPAS, sedangkan Putri dan Anshor (2024) menjelaskan bahwa Wordwall dapat dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Damanik et al. (2026) juga menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan Rushertanto et al. (2024) menekankan pentingnya bahan ajar multimedia interaktif pada materi IPAS tata surya. Hal ini juga sejalan dengan Nurmalasari dan Nugroho (2026) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat mendukung minat belajar siswa sekolah dasar.

Penerapan Model Problem Based Learning pada Materi Fakta dan Opini dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI B

Model Problem Based Learning juga diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini di kelas VI B. Pembelajaran dimulai dengan pemberian contoh teks atau pernyataan sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa. Setelah itu, siswa diarahkan untuk membaca, mengamati kalimat, membedakan fakta dan opini, serta memberikan alasan atas jawabannya. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal pengertian fakta dan opini, tetapi belajar menganalisis informasi secara lebih teliti.

Penerapan PBL dalam Bahasa Indonesia membantu siswa berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Nisa et al. (2023) menjelaskan bahwa PBL dapat diterapkan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Mutammimah dan Purwati (2025) juga menunjukkan bahwa media dan PBL dapat membantu siswa mengembangkan penalaran kritis pada materi fakta dan opini. Ahyar et al. (2021) dan Asep et al. (2023) menegaskan bahwa pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam kegiatan PLP, siswa terlihat lebih aktif ketika diminta menjelaskan alasan mengapa suatu pernyataan termasuk fakta atau opini.

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



Gambar 12. Suasana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas SD Negeri 90 Palembang.

Keterlibatan Mahasiswa PLP dalam Kegiatan Sekolah

Mahasiswa PLP tidak hanya terlibat dalam kegiatan mengajar, tetapi juga membantu kegiatan sekolah sesuai arahan guru pamong dan pihak sekolah. Keterlibatan tersebut terlihat dalam kegiatan pembiasaan, pendampingan siswa, pengaturan kelas, kegiatan keagamaan, kegiatan budaya sekolah, serta aktivitas pendukung lainnya. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memahami bahwa tugas guru tidak berhenti pada penyampaian materi di kelas, tetapi juga berkaitan dengan pembinaan karakter, kerja sama, dan pelayanan terhadap peserta didik.

Kegiatan nonpembelajaran juga memberi pengalaman bagi mahasiswa untuk belajar bekerja sama dengan guru dan memahami kebutuhan sekolah. Mahasiswa belajar bahwa keberhasilan kegiatan PLP dipengaruhi oleh komunikasi, kesiapan, dan tanggung jawab. Saat mahasiswa ikut membantu kegiatan sekolah, hubungan dengan warga sekolah menjadi lebih dekat dan proses adaptasi menjadi lebih mudah. Hal ini mendukung pelaksanaan praktik pembelajaran karena mahasiswa lebih memahami suasana dan budaya sekolah.



Gambar 13. Mahasiswa PLP membantu kegiatan sekolah di lingkungan SD Negeri 90 Palembang.

Dampak Penerapan Media, Model, dan Layanan Pembelajaran Inovatif terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Secara kualitatif, penerapan media, model, dan layanan pembelajaran inovatif memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di SD Negeri 90 Palembang. Peserta didik terlihat lebih tertarik ketika guru atau mahasiswa PLP menggunakan media konkret, gambar, permainan, dan tampilan digital. Mereka juga lebih mudah mengikuti pembelajaran ketika materi disajikan melalui aktivitas yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar dapat tumbuh ketika siswa merasa pembelajaran tidak membosankan dan memberi ruang bagi mereka untuk terlibat.

Media konkret seperti diorama dan papan kantong pintar membantu siswa memahami materi melalui benda yang dapat diamati dan digunakan secara langsung. Media digital seperti Canva AI, Smart TV, dan Wordwall membantu siswa lebih fokus karena tampilan pembelajaran lebih menarik. Model PBL mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan alasan, sedangkan Game Based Learning membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Layanan konseling membantu peserta didik belajar mengelola diri dan membangun hubungan sosial yang lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran inovatif tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga membantu siswa lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam proses belajar (Saleh et al., 2023; Asari et al., 2023; Putri & Anshor, 2024; Nisa' & Rohmah, 2024;

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

Tussa'diah et al., 2025; Irawan et al., 2024).



Gambar 14. Suasana peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

N. Faktor Pendukung dan Kendala dalam Pelaksanaan Kegiatan PLP

Faktor pendukung pelaksanaan kegiatan PLP antara lain dukungan kepala sekolah, guru pamong, guru kelas, dosen pembimbing, fasilitas sekolah, antusias peserta didik, serta kerja sama antarmahasiswa PLP. Lingkungan sekolah yang terbuka membuat mahasiswa lebih mudah beradaptasi dan memperoleh kesempatan untuk belajar langsung dari kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sekolah. Ketersediaan ruang kelas, halaman, media sederhana, dan perangkat digital juga membantu mahasiswa merancang kegiatan yang lebih menarik.

Kendala yang muncul selama kegiatan PLP berkaitan dengan perbedaan karakter peserta didik, keterbatasan waktu pembelajaran, sebagian siswa yang masih pasif, kelas yang menjadi ramai saat kegiatan permainan, serta perlunya persiapan media yang lebih matang. Kendala tersebut menjadi bahan refleksi bagi mahasiswa PLP agar lebih siap dalam mengelola kelas, mengatur waktu, memilih strategi, dan menyesuaikan kegiatan dengan kondisi peserta didik. Dari pengalaman tersebut, mahasiswa belajar bahwa pembelajaran yang baik memerlukan persiapan, kesabaran, dan kemampuan membaca situasi kelas.



Gambar 15. Koordinasi mahasiswa PLP dengan guru di lingkungan SD Negeri 90 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, catatan lapangan, praktik pembelajaran, dan refleksi mahasiswa PLP, penerapan media, model, dan layanan pembelajaran inovatif di SD Negeri 90 Palembang dapat membantu meningkatkan minat belajar, keaktifan, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik. Media diorama dan papan kantong pintar membantu siswa memahami materi secara konkret, sedangkan media Canva AI, Smart TV, dan Wordwall membuat pembelajaran terlihat lebih menarik dan interaktif. Model Problem Based Learning membantu siswa berpikir melalui masalah sederhana, berdiskusi, serta menyampaikan alasan, sementara Game Based Learning berbantuan media dadu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Layanan konseling individual dengan teknik role playing juga memberi kontribusi dalam membantu peserta didik belajar mengelola emosi dan memahami situasi sosial secara lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga perkembangan pribadi, sosial, dan karakter peserta didik. Kegiatan PLP memberikan pengalaman penting bagi mahasiswa calon guru dalam merancang media, memilih model, melaksanakan layanan,

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

mengelola kelas, serta menyesuaikan pendekatan dengan karakter peserta didik yang beragam.

DAFTAR REFERENSI

Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthy, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., & Kurniasari, E. (2021). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka. https://sirisma.unisri.ac.id/berkas/17MODEL-MODEL%20PEMBELAJARAN.pdf

Asari, A., Sya'roni, M., Solikhah, S., Lestari, S., & Putri, A. R. (2023). *Media pembelajaran era digital*. CV Istana Agency. https://repository.um.ac.id/3007/1/fullteks.pdf

Asep, Septiani, S., Novianti, W., Rahman, A., & Sari, D. P. (2023). *Strategi pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka. https://repository.sadapenerbit.com/index.php/books/catalog/book/89

Awaloka, E., Monanisa, M., & Sugiarti, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran diorama berbantuan LKPD pada materi bumi berubah mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26344

Damayanti, F., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada materi lambang Pancasila dan pengamalan sila Pancasila kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(1). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9537

Damanik, F. A., Yarshal, D., Lestari, N., & Nurmairina, N. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Wordwall mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/42004

Dewi, R. P., Janah, R., Widodo, S. T., & Sutrisno, S. (2023). Penerapan media Kantong Ajaib untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar kelas 4 materi Pancasila. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3762–3770. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/6388/3097/22908

Estuhono, E., Asmaryadi, A. I., & Karles, M. (2025). Pengembangan video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 2 Dharmasraya. *Jurnal Tunas Pendidikan, 7*(2), 453–461. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/view/2312

Estuhono, E., & Safitri, N. (2025). Implementasi artificial intelligence (AI) menggunakan Canva dalam pengembangan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi, 6*(2), 517–528. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/en/article/view/3408

Imamah, N., Masfu'ah, S., & Nilamsari, T. (2025). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25850

Irawan, S., Septiningtyas, M. R., & Windrawanto, Y. (2024). *Buku ajar bimbingan dan konseling di sekolah dasar*. Satya Wacana University Press. https://satyawacanapress.uksw.edu/swup/catalog/book/83

Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di salah satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9*(2). https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/4789

Mutammimah, L. H., & Purwati, P. D. (2025). Penerapan media Permen Fakta dan Opini berbasis PBL untuk meningkatkan penalaran kritis siswa SD. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya, 5*(6), 6619–6633. https://www.researchgate.net/publication/398423907_Penerapan_Media_Permen_Fakta_dan_Opini_Berbasis_PBL_untuk_Meningkatkan_Penalaran_Kritis_Siswa_SD

Nasution, P. E. S., & Siregar, A. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 8*(1), 197–208. https://journal.upy.ac.id/index.php/bk/issue/view/242

Nisa, K., Nursyahidah, F., Saputra, H. J., & Junaidi, A. (2023). Model Problem Based Learning pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(2), 948–955. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4831

Nisa', R., & Rohmah, A. N. (2024). Pengaruh game edukasi Wordwall Maze Chase terhadap minat belajar IPAS peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5*(1). https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi/article/download/22974/7440

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

Nurmalasari, P. I., & Nugroho, O. F. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Padlet terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Kedoya Selatan 04 Pagi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/44164

Putri, F. L., & Anshor, A. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3), 492–505.

Rushertanto, A., Nuryati, N., Markhamah, M., & Harsono, H. (2024). Analisis penggunaan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS tema tata surya di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20122

Safitri, R., Nurbaiti, Zulfadli, Z., & Pasaribu, A. P. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penyajian data dalam tabel melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) di kelas III SD Negeri 157610 Pandan 2 Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5*(3), 3301–3312.

Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Tussa'diah, H., Elvira, D. N., Nasution, M., & Azizah, A. (2025). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(5), 1720–1726. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/7138