



---

## UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELALUI PENGUNAAN ALAT PERAGA 3D DAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Nurmuzayyana<sup>1</sup>, Pattaufi<sup>2</sup>, Miriam, B.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar: [nurmuzayyana.293@gmail.com](mailto:nurmuzayyana.293@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar: [pattaufi@unm.ac.id](mailto:pattaufi@unm.ac.id)

<sup>3</sup> UPT SPF SDN Mamajang 1 Kota Makassar: [miriamb25@guru.sd.belajar.id](mailto:miriamb25@guru.sd.belajar.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 15-11-2024</i> <i>Revised; 25-11-2024</i> <i>Accepted; 01-05-2025</i> <i>Published; 02-05-2025</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran melalui penggunaan alat peraga 3D dan Video pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III-A UPT SPF SDN Mamajang 1 Makassar Sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya partisipasi peserta didik di kelas, terutama pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi peserta didik yakni meningkat dari 48% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi alat peraga 3D dan Video Pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.
<b>Key words:</b> <i>Partisipasi belajar, Alat peraga 3D, Video Pembelajaran.</i>	artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum Merdeka, peserta didik dipandang sebagai subjek aktif yang memiliki kemampuan, kebutuhan, minat, potensi dan gaya belajar yang bervariasi. Dalam hal ini, pendidik bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Partisipasi aktif peserta didik menjadi

salah satu indikator keberhasilan pembelajaran sebab keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar (Asrianti dan Seri, 2018). Namun, pada kenyataannya tidak semua peserta didik menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya motivasi, serta kurangnya media pendukung sering kali menjadi kendala yang memengaruhi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar mereka agar tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai mediator yang digunakan guru untuk membagikan informasi pendidikan yang meliputi pengetahuan maupun perilaku sehingga merangsang kemauan, pikiran dan perasaan peserta didik guna memudahkan mereka dalam memahami pesan atau informasi yang diterima (Fitri, 2023). Media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang variatif juga dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai variasi yang sudah diciptakan dan dikembangkan oleh para praktisi dalam dunia pendidikan, contohnya alat peraga 3D dan video merupakan dua media yang sering digunakan untuk menyampaikan materi secara visual. Alat peraga 3D merupakan tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan pengganti atau representasi dari benda nyata atau asli (Wahab, dkk, 2021). Video memberikan gambaran dinamis yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi secara mendalam, sedangkan Alat peraga membantu peserta didik memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung. Kombinasi antara alat peraga dan video dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, kedua media ini dapat digunakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian sebelumnya oleh Sari, dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga dan video sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Haryono (2020) menunjukkan bahwa alat peraga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian prayogo, dkk (2024) yang menyatakan bahwa alat peraga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, hal ini karena mereka dapat memvisualisasikan konsep abstrak dalam materi pembelajaran yang cenderung sulit jika hanya membaca atau mendengar materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Mahardika, dkk (2023) yang mengemukakan bahwa belajar dengan media visual dapat memudahkan dalam memahami konsep yang sulit dengan melakukan diskusi bersama teman. Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar

yang kuat bahwa media pembelajaran, khususnya alat peraga dan video dapat dijadikan strategi yang efektif untuk mengatasi rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III UPT SPF SDN Mamajang 1 menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal, terutama dalam pembelajaran IPAS dan Matematika. Kedua mata pelajaran tersebut dinilai sebagai mata pelajaran yang sulit karena beberapa materi bersifat kompleks, abstrak atau tidak dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Tanpa pengalaman nyata dan visualisasi yang memadai, peserta didik sering kesulitan membayangkan dan memahami konsep tersebut. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mendorong perlunya upaya inovatif untuk meningkatkan partisipasi belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas 3 SDN Mamajang 1 melalui penggunaan alat peraga dan video sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan peserta didik tidak hanya aktif dalam pembelajaran, tetapi juga dapat memahami materi dengan lebih baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan bagian dari penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian adalah peserta didik kelas III-A UPT SPF SDN Mamajang 1 Makassar yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 9 orang peserta didik laki-laki dan 11 orang peserta didik perempuan. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan dibantu dan didampingi oleh satu orang teman sejawat yang berperan sebagai observer atau pengamat terhadap proses kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus yang terdiri dari 2 pertemuan secara tatap muka. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta tahap refleksi (*reflection*) (Kemmis, dkk 2014). Tahap perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen asesmen, Lembar Observasi, serta media atau alat peraga pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan mencakup penerapan semua kegiatan yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Selanjutnya, tahap observasi dan evaluasi dilakukan. Observasi dilakukan oleh observer atau pengamat selama pembelajaran berlangsung, sementara evaluasi dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sesuai pedoman penilaian yang telah ditentukan. Tahap akhir adalah refleksi, yang mencakup proses analisis, penjelasan dan penarikan kesimpulan berdasarkan data hasil observasi. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan alat peraga 3D terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas III di SDN Mamajang 1. Data hasil penelitian partisipasi peserta didik dikumpulkan sebelum dan setelah penggunaan alat peraga dan video melalui dua siklus PTK, dimana setiap siklusnya meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Observasi penelitian dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kelemahan dan keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran. Untuk mengukur partisipasi belajar peserta didik, penelitian ini menggunakan 5 indikator meliputi : kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan mengemukakan pendapat atau argumen.

#### 1. Siklus I

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri Mamajang 1 Makassar, diperoleh hasil melalui pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan, yang dipaparkan sebagai berikut:

##### a. Tahap perencanaan

Perencanaan pada siklus I difokuskan pada penerapan alat peraga 3D dan video pembelajaran sebagai media utama untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Hasil observasi awal menunjukkan rendahnya partisipasi belajar peserta didik sehingga diperlukan strategi dan media yang lebih interaktif untuk menarik perhatian peserta didik. Dari hasil observasi awal tersebut maka dipilih media pembelajaran berupa alat peraga dan video. Selain itu, instrumen observasi juga dipersiapkan dan dirancang sesuai dengan indikator partisipasi untuk mencatat perubahan pada setiap siklus.

##### b. Tahap pelaksanaan

Pada siklus I, peneliti menggunakan alat peraga 3D sebagai media pembelajaran utama. video pembelajaran juga digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Pembelajaran meliputi tanya jawab, diskusi kelompok, dan pemberian tugas individu. Namun, belum semua peserta didik menunjukkan partisipasi secara aktif sehingga perlu dilakukan evaluasi.

##### c. Tahap observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi. Adapun aspek yang dimati terdiri atas 5 indikator yang dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Partisipasi Peserta Didik pada Siklus I

No.	Indikator	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Menjawab Pertanyaan	10	50
2.	Mengajukan pertanyaan	8	40
3.	Mengerjakan Tugas	11	55
5.	Terlibat aktif dalam diskusi kelompok	9	45
	Menyampaikan		
6.	Pendapat atau argumentasi	10	50
	Rata-rata		48

d. Tahap refleksi

Data hasil penelitian pada tabel diatas menunjukkan sebanyak 10 orang peserta didik atau 50% mampu menjawab pertanyaan, 8 orang peserta didik atau 40% mengajukan pertanyaan dengan percaya diri, 11 orang peserta didik atau 55% mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, 9 orang peserta didik atau 45% terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan 10 orang peserta didik atau 50% mampu menyampaikan pendapat atau argumentasi. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase partisipasi belajar peserta didik sebesar 48%, hal tersebut terbilang masih kurang optimal bahkan tidak mencapai setengah dari 20 orang peserta didik yang ada di kelas III-A UPT SPF SD Negeri Mamajang 1 Makassar. Hal ini disebabkan kurangnya rasa percaya diri yang dimiliki oleh peserta didik ketika hendak mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat atau argumennya. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk melakukan perbaikan dengan melakukan penelitian lanjutan pada siklus II untuk melihat seberapa besar partisipasi belajar peserta didik. Peneliti menyadari perlunya pendekatan yang lebih variatif dan evaluasi penggunaan alat peraga maupun video yang digunakan.

## 2. Siklus II

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri Mamajang 1 Makassar, diperoleh hasil melalui pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi siklus II. Penelitian siklus II sama dengan siklus I yang dilakukan dalam 4 tahapan, yang dimana setiap tahapannya dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Perencanaan pada siklus II berfokus pada perbaikan dari siklus I. Guru tidak hanya menggunakan alat peraga 3D dan Video pembelajaran tetapi juga mengembangkan strategi yang lebih spesifik, seperti melakukan pendekatan yang lebih personal, penggunaan alat peraga secara bergiliran, diskusi kelompok yang terstruktur, serta pemilihan konten video lebih menarik. Perencanaan siklus II lebih memperhatikan hasil refleksi dari siklus I untuk meminimalisir kendala yang terjadi sebelumnya seperti

kurangnya kepercayaan diri peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok.

b. Tahap pelaksanaan

Pada siklus II, peneliti melakukan pengoptimalan strategi dengan menyesuaikan metode pemaparan materi dan memberikan peran yang lebih besar kepada peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok. Guru lebih intensif dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik yang pasif agar ikut berpartisipasi secara aktif. Alat peraga digunakan sebagai media pendukung visual, sedangkan video pembelajaran yang dipilih merupakan konten dan durasi yang menarik.

c. Tahap observasi

Setelah melakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata partisipasi peserta didik. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi. Adapun aspek yang dimati terdiri atas 5 indikator yang dapat dilihat pada Tabel 2. Data hasil observasi penelitian pada siklus dua menunjukkan 83% peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Partisipasi Peserta Didik pada Siklus II

No.	Indikator	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Menjawab Pertanyaan	17	85
2.	Mengajukan pertanyaan	16	80
3.	Mengerjakan Tugas	18	90
5.	Terlibat aktif dalam diskusi kelompok	17	85
6.	Menyampaikan Pendapat atau argumentasi	15	75
	Rata-rata		83

d. Tahap refleksi

Data hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan sebanyak 17 orang peserta didik atau 85%, mengajukan pertanyaan sebanyak 16 orang peserta didik atau 80%, mengerjakan tugas sebanyak 18 orang peserta didik atau 90%, terlibat aktif dalam diskusi kelompok sebanyak 17 orang peserta didik atau 88% dan peserta didik yang mampu menyampaikan pendapat atau argumentasi sebanyak 15 orang atau 85%. Hasil penelitian pada siklus II mengalami kenaikan rata-rata yang cukup signifikan yakni kenaikan sebesar 35%, dari 48% menjadi 83%. Berarti tinggal 3-4 orang dari 20 orang peserta didik atau 17% yang belum berpartisipasi secara aktif. Hasil tersebut merupakan hasil yang positif, sehingga dapat dikatakan bahwa upaya

meningkatkan partisipasi belajar peserta didik menggunakan alat peraga 3D dan Video pembelajaran Berhasil.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterlibatan peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Rata-rata persentase keterlibatan peserta didik dalam Siklus I hanya mencapai 48%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 83%. Pada siklus I, hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi belajar peserta didik masih berada ditingkat kurang optimal dan membutuhkan intervensi atau perbaikan. Sedangkan, pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata partisipasi belajar peserta didik sebesar 35%. Hasil penelitian menunjukkan adanya keberhasilan dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui strategi yang digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga 3D dan video pembelajaran. Dengan demikian tindakan perbaikan yang dilakukan, seperti penggunaan alat peraga dan video, berhasil meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik yang menjawab pertanyaan meningkat dari 50% menjadi 85%, dan peserta didik yang mengajukan pertanyaan meningkat dari 40% menjadi 80%. Data ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menarik mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kombinasi media video dan alat peraga 3D mampu meningkatkan minat, kepercayaan diri dan motivasi peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pada pelaksanaan awal siklus I, peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam merespon materi yang dipaparkan. Peserta didik terlihat selalu menjawab serentak ketika guru mengajukan pertanyaan, selain itu mereka juga terlihat kurang percaya diri dan cenderung lebih banyak diam ketika guru meminta pendapat atau argumennya. Secara umum, peserta didik terlihat pasif dan hanya mendengar penjelasan guru. Selain itu, mereka juga terlihat enggan bertanya meskipun masih belum memahami materi yang sedang diajarkan serta tidak terlihat aktif dalam diskusi dan penyelesaian tugas kelompok. Oleh karena itu dilakukan penelitian lanjutan pada siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada dasarnya pelaksanaan penelitian tindakan pada siklus II sama dengan penelitian tindakan pada siklus I, hanya saja pada siklus II guru menggunakan kombinasi video dan alat peraga yang jumlahnya sudah lebih banyak dari pertemuan sebelumnya. Perbaikan yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang positif pada siklus II. Hal ini ditunjukkan oleh minat dan perhatian peserta didik yang mengalami peningkatan bahkan dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran siklus II. Terlihat peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan dengan percaya diri mengangkat tangan ketika diminta memberikan komentar atau menjawab pertanyaan. Peserta didik juga terlihat antusias ketika diberikan kesempatan untuk mempraktekkan alat peraga 3D secara bergantian.

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Alat peraga membantu mengkonkretkan konsep abstrak, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan alat bantu visual dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan atau partisipasi secara aktif peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan alat peraga tidak hanya memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat selama proses diskusi. Alat peraga juga memberikan stimulus visual yang menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dampaknya terlihat jelas pada peningkatan frekuensi peserta didik yang berdiskusi, dari 45% di Siklus I menjadi 88% di Siklus II. Hal ini sesuai dengan penelitian Nuwa dkk (2024) yang menunjukkan bahwa alat peraga tidak hanya membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyuningsih (2020) bahwa penggunaan alat peraga efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas.

Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Video mampu menghadirkan situasi nyata dan memvisualisasikan materi pembelajaran secara dinamis, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Sakman, 2020). Dalam penelitian ini, penggunaan video berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas. Video juga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, karena mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga melihat dan memahami secara visual. Sejalan dengan penelitian Septiana (2023) yang menyatakan bahwa dengan adanya elemen audio dan visual yang menarik, media video dapat meningkatkan partisipasi belajar atau keterlibatan aktif peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa kombinasi penggunaan alat peraga dan video menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat melibatkan peserta didik secara aktif di dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas dengan memberikan mereka kesempatan untuk mempraktekkan penggunaan alat peraga secara bergantian, menampilkan media visual yang menarik dan berkesan dalam bentuk video sehingga merangsang daya berpikirnya dan lebih berani dalam menyampaikan pendapat, serta memberikan motivasi pada peserta didik yang masih belum percaya diri dan memberikan bimbingan khusus pada peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun hasil yang diperoleh sudah berhasil namun diharapkan guru dapat selalu melakukan pengembangan dalam penggunaan media inovasi agar kualitas pembelajaran juga dapat terus meningkat.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kelancaran penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru, Peserta didik UPT SPF SDN Mamajang 1, Rekan Sejawat yang telah membantu dalam observasi serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian berlangsung. Semoga apa yang disampaikan dalam jurnal ini dapat memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan.



## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penggunaan alat peraga 3D dan Video Pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas III-A UPT SPF SDN Mamajang 1 Makassar. Partisipasi peserta didik meningkat dari 48% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Media ini mampu menarik minat belajar peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan relevan.

### **Saran**

Guru disarankan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas pendukung teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran berbasis visual. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi media atau inovasi baru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrianti, E., dan Seri, Herman. (2018). Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran kewirausahaan Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Palembang. *Ad Man Pendidikan*, 1(2): 78-91
- Fitri, Anisa. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhidi*, 2(2): 442-448.
- Haryono, E. (2020). Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123-135.
- Mahardika, I K., dkk. (2023). Efektivitas Alat Peraga Mobil Jet Udara untuk Menumbuhkan Minat Belajar Dasar-Dasar Sains Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 198-203.
- Nuwa, Aprilia A. L., dkk. (2024). Penggunaan Alat Peraga IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Mataloko. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 2 (1), 180-186
- Prayogo, M. S., Maulida, C. F., Musharrofah, N., & Fadila, B. (2024). Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS pada Peserta didik Kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo. *PGMI : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2): 42-50.
- S. Kemmis, R. McTaggart, and R. Nixon. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Sakman dan Ara. (2020). Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Video YouTube pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas X IPA 2 SMAN 2 Palangkaraya. *Supremasi : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum dan Pengajarannya*, 15 (1), 28-35.
- Sari, E. R., dkk. 2024. Pelibatan Alat Peraga Matematika Realistik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1) : 27-35
- Septiana, Frida. (2023). implementasi pembelajaran sosial emosional berbantuan aplikasi tiktok dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 3(11),
- Wahab, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuningsih, B.,Y. (2020). Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Sederhana untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2(1): 84-96