

Implementasi Metode Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa di SD Sumber Dumpyong 3, Kabupaten Bondowoso

Dionisius Primario Migo Segu ^{1*}, Nabila Zhaiyan Nazhifa ², Putri Wibi Lintang Eristian ³,
Intan Nur Olivia ⁴, Nessa Khaira ⁵, Zahra Jihan Putri Heldiyanto ⁶, Afton Al Habsyi ⁷,
Agung Nugroho Puspito ⁸

^{1*,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

⁸ Program Studi Bioteknologi, Program Pascasarjana, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Corresponding Email: mariooke0610@gmail.com ^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 22 November 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 Desember 2025; *Diterima* 5 Januari 2025; *Diterbitkan* 10 Januari 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMKI Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Rasa percaya diri merupakan faktor psikologis penting yang memengaruhi partisipasi dan keberanian siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering membatasi keterlibatan aktif siswa sehingga berdampak pada rendahnya kepercayaan diri, khususnya dalam komunikasi lisan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran interaktif terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa di SD Sumber Dumpyong 3 Kabupaten Bondowoso. Kegiatan dilaksanakan menggunakan desain pretest–posttest dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Peserta kegiatan berjumlah 40 siswa kelas I–VI dengan rentang usia 7–12 tahun. Intervensi pembelajaran interaktif dilaksanakan selama periode 30 Agustus–17 Oktober 2025 dengan durasi 2×35 menit pada setiap sesi pembelajaran. Pengukuran rasa percaya diri dilakukan menggunakan angket tertutup yang terdiri atas 10 butir pernyataan pada pretest dan 10 butir pernyataan pada posttest, dengan skor maksimum total 40. Analisis data dilakukan melalui perhitungan skor rata-rata dan *normalized gain* (N-gain) untuk mengetahui besarnya peningkatan kepercayaan diri siswa setelah intervensi. Hasil menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 22,71 dan meningkat menjadi 30,22 pada posttest. Perhitungan N-gain menghasilkan nilai sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini didukung oleh hasil observasi kelas yang menunjukkan peningkatan keberanian siswa dalam bertanya, menyampaikan pendapat, dan tampil di depan kelas. Dengan demikian, pembelajaran interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap penguatan rasa percaya diri dan partisipasi siswa sekolah dasar, meskipun diperlukan durasi intervensi yang lebih panjang untuk memperoleh peningkatan yang lebih optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif; Kepercayaan Diri Siswa; Partisipasi Kelas; Sekolah Dasar; Pengabdian Kepada Masyarakat.

Abstract

Self-confidence is an important psychological factor that influences elementary school students' participation and courage in the learning process. However, teacher-centered learning often limits students' active involvement, resulting in low self-confidence, especially in oral communication. This community service activity aims to analyze the effect of interactive learning on increasing students' self-confidence at Sumber Dumpyong 3 Elementary School in Bondowoso Regency. The activity was carried out using a pretest-posttest design with a descriptive quantitative approach. There were 40 students in grades I–VI, aged 7–12 years, who participated in the activity. The interactive learning intervention was carried out during the period of August 30 to October 17, 2025, with a duration of 2×35 minutes for each learning session. Self-confidence was measured using a closed questionnaire consisting of 10 statements in the pretest and 10 statements in the posttest, with a maximum total score of 40. Data analysis was performed by calculating the average score and *normalized gain* (N-gain) to determine the increase in students' self-confidence after the intervention. The results showed a pretest average score of 22.71, which increased to 30.22 on the posttest. The N-gain calculation yielded a value of 0.30, which falls into the moderate category. These findings were supported by classroom observations that showed an increase in students' courage to ask questions, participate in discussions, and express their opinions. Thus, interactive learning has been proven to have a positive impact on strengthening the self-confidence and participation of elementary school students, although a longer intervention period is needed to achieve optimal improvement.

Keyword: Interactive Learning; Student Self-Confidence; Class Participation; Elementary School; Community Service.

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan penting dalam membentuk karakter, kemampuan sosial, dan kompetensi akademik siswa. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya memperoleh keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga diarahkan untuk mengenal potensi diri, membangun keberanian, serta meningkatkan keterampilan komunikasi sosial. Salah satu faktor psikologis yang turut menentukan keberhasilan belajar dan partisipasi siswa adalah kepercayaan diri. Siswa dengan kepercayaan diri yang baik cenderung aktif dalam bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelas tanpa rasa takut terhadap kesalahan. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masalah rendahnya kepercayaan diri masih kerap ditemukan di sekolah dasar, khususnya dalam aspek keberanian berbicara dan komunikasi lisan. Studi internasional selama satu dekade terakhir mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kecemasan komunikasi yang berujung pada rendahnya partisipasi di kelas (Gillies, 2016; Mercer & Dörnyei, 2020). Kondisi ini diperparah oleh penerapan metode ceramah yang berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang memperoleh peluang untuk mengembangkan kemampuan berbicara. Wang *et al.* (2019) menyebutkan bahwa pembelajaran yang lebih interaktif dan terstruktur dapat mengurangi kecemasan komunikasi yang sering dialami siswa, terutama di lingkungan kelas yang sangat terorganisir. Intervensi berbasis pembelajaran interaktif telah terbukti meningkatkan keberanian berbicara, partisipasi aktif, dan kemampuan komunikasi lisan siswa sekolah dasar. Penelitian Gillies (2016) dan Slavin (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dan diskusi kelompok kecil mampu menciptakan rasa aman secara psikologis, sementara penggunaan permainan edukatif dan aktivitas partisipatif meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa (Plass *et al.*, 2015; Dichev & Dicheva, 2017).

Dalam kerangka teori self-efficacy Bandura (1997), pengalaman keberhasilan yang diperoleh melalui kegiatan interaktif memperkuat keyakinan siswa terhadap kapasitas diri mereka, sehingga kepercayaan diri berkembang secara bertahap dan berkelanjutan. Dewey (1938) menegaskan bahwa pendidikan berbasis pengalaman aktif tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, khususnya komunikasi dan kerjasama. Pendekatan pembelajaran interaktif menekankan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, permainan edukatif, simulasi, dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Hattie (2018) menyoroti bahwa interaksi dua arah antara guru dan siswa maupun antarsiswa memberikan dampak signifikan terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar. Dalam suasana kelas yang mendukung, siswa merasa dihargai, didengarkan, dan berani mencoba tanpa rasa takut disalahkan, sebagaimana ditemukan oleh Rahmawati dan Sari (2021) bahwa kepercayaan diri siswa berkembang melalui pengalaman belajar yang positif dan peluang berpartisipasi aktif. Observasi awal di SD Sumber Dumpyong 3 Kabupaten Bondowoso menunjukkan tantangan serupa, di mana sejumlah siswa masih pasif, ragu menjawab pertanyaan, dan enggan tampil di depan kelas, sehingga kepercayaan diri terutama dalam komunikasi lisan belum berkembang optimal. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, siswa berisiko mengalami hambatan dalam perkembangan sosial dan pencapaian akademik jangka panjang. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Implementasi Pembelajaran Interaktif pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SD Sumber Dumpyong 3 Kabupaten Bondowoso untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa" dilaksanakan dengan tujuan utama meningkatkan keberanian siswa berbicara dan mengemukakan pendapat di kelas, mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta menumbuhkan kepercayaan diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan frekuensi bertanya dan menjawab, keberanian tampil di depan kelas, keterlibatan dalam diskusi dan permainan edukatif, serta perubahan sikap menjadi lebih percaya diri selama pembelajaran. Selain memberikan dampak langsung kepada siswa, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan mendukung aspek psikologis peserta didik. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa SD Sumber Dumpyong 3 dalam berpartisipasi di kelas, sekaligus menggambarkan bagaimana interaksi antara guru dan siswa

dapat menumbuhkan keberanian, kreativitas, serta kemampuan komunikasi. Penelitian ini juga mengevaluasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memperkaya kajian tentang pembelajaran interaktif dan pengembangan kepercayaan diri siswa sekolah dasar, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menerapkan metode belajar yang menarik untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran.

2. Metode

2.1 Jenis dan Desain Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang disusun secara sistematis agar kegiatan berjalan efektif dan menghasilkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Pada tahap perencanaan, kegiatan dirancang menggunakan desain eksperimental dengan model pretest dan posttest. Mahasiswa melakukan observasi awal untuk memahami kondisi siswa, tingkat kepercayaan diri awal, serta pola pembelajaran yang diterapkan di SD Sumber Dumpyong 3. Berdasarkan hasil observasi tersebut, disusun rancangan pembelajaran interaktif beserta instrumen penelitian berupa kuesioner pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kepercayaan diri sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, tim menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dilengkapi strategi seperti diskusi kolaboratif, permainan edukatif berbasis konsep pelajaran, serta aktivitas reflektif. Media pembelajaran sederhana, seperti kartu pertanyaan dan papan interaktif, juga disiapkan untuk mendukung keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung di kelas. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping siswa selama proses pembelajaran, memimpin kegiatan, mengarahkan diskusi, serta memberikan motivasi agar siswa berani berbicara dan mengemukakan pendapat. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, presentasi hasil kerja, permainan edukatif, serta kegiatan refleksi di akhir sesi. Suasana belajar dirancang interaktif dan menyenangkan guna membangun kedekatan antara mahasiswa dan siswa.

Pada tahap evaluasi, dilakukan observasi terhadap perilaku dan partisipasi siswa serta penyebaran kuesioner sederhana untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri setelah mengikuti pembelajaran interaktif. Data kuesioner dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk melihat pengaruh pembelajaran interaktif terhadap kepercayaan diri siswa. Sebagai tindak lanjut, dilakukan refleksi bersama guru kelas dan pihak sekolah untuk mendiskusikan hasil kegiatan, kendala, serta peluang penerapan metode pembelajaran interaktif secara berkelanjutan.

Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 40 siswa yang berasal dari kelas I hingga kelas VI SD Sumber Dumpyong 3 dengan rentang usia 7–12 tahun. Seluruh peserta memenuhi kriteria inklusi, yaitu mengikuti kegiatan selama periode intervensi secara penuh serta telah memperoleh persetujuan tertulis dari orang tua atau wali. Karakteristik peserta yang beragam dari segi usia dan jenjang kelas menjadi dasar penyesuaian strategi pembelajaran interaktif agar tetap relevan dan dapat diikuti secara optimal oleh seluruh siswa. Prosedur rinci tiap sesi pembelajaran interaktif meliputi tiga tahap. Pertama, kegiatan pendahuluan dimulai dengan salam, doa, presensi, dan pengecekan kesiapan siswa. Guru memberikan pengantar materi melalui gambar, video singkat, atau pertanyaan pemantik terkait pengalaman siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan gambaran umum kegiatan agar siswa memahami arah pembelajaran. Kedua, pada kegiatan inti, pembelajaran menerapkan pendekatan literasi dan numerasi sesuai Kurikulum Merdeka. Guru memberikan stimulus berupa cerita, gambar, video, atau benda nyata untuk menarik perhatian dan mendorong siswa mengamati serta bertanya. Tahap kolaborasi dan praktik dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok atau pasangan untuk mengerjakan tugas atau lembar kerja, didampingi guru melalui pertanyaan pemandu dan pengawasan aktivitas kelompok. Selanjutnya, pada tahap presentasi dan penguatan, siswa mempresentasikan hasil kerja, memberikan tanggapan, dan menerima penguatan konsep dari guru melalui klarifikasi dan penjelasan tambahan. Ketiga, pada

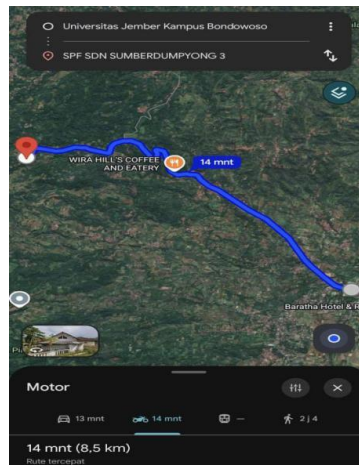
kegiatan penutup, guru memfasilitasi refleksi pembelajaran melalui tanya jawab atau kartu refleksi, dilanjutkan evaluasi singkat berupa kuis, menyampaikan tugas rumah, pesan moral, dan menutup pembelajaran dengan doa. Media yang digunakan meliputi papan tulis dan spidol, buku paket dan LKS, lembar kerja cetak bergambar menarik, kartu pertanyaan, papan interaktif, serta media audiovisual sederhana seperti gambar dan video pendukung. Perhitungan data hasil pelaksanaan menggunakan metode N-gain. Normalized gain (N-gain) merupakan teknik analisis yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui desain pretest–posttest. Konsep ini diperkenalkan oleh Hake (1998) dengan istilah average normalized gain, yang berfungsi sebagai indikator efektivitas suatu perlakuan atau pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep. N-gain didefinisikan sebagai perbandingan antara gain aktual dan gain maksimum yang mungkin dicapai, di mana gain aktual diperoleh dari selisih skor posttest dan pretest. Rumus N-gain dinyatakan sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = (\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / (\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest})$$

Analisis N-gain memiliki keunggulan utama, yaitu mampu membedakan efektivitas berbagai perlakuan pembelajaran serta relatif tidak dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa. Oleh karena itu, N-gain relevan digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa setelah penerapan pembelajaran interaktif.

2.2 Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung pada 30 Agustus 2025 hingga 17 Oktober 2025. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 × 35 menit (total 70 menit) untuk siswa kelas I hingga VI sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan literasi dan numerasi yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Setiap sesi pembelajaran diawali dengan tahap pendahuluan selama kurang lebih 10 menit, yang mencakup salam, doa, presensi, apersepsi melalui gambar atau video, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Tahap inti berlangsung sekitar 45 menit, meliputi eksplorasi materi dengan pemberian stimulus, diskusi dan praktik melalui kerja kelompok menggunakan lembar kerja, serta presentasi hasil yang diikuti dengan penguatan konsep oleh guru. Kegiatan penutup dilaksanakan selama kurang lebih 15 menit, terdiri atas refleksi, evaluasi singkat berupa kuis, penyampaian tugas, dan doa penutup. Media pembelajaran yang digunakan dalam setiap sesi meliputi papan tulis, buku paket dan LKS, lembar kerja bergambar, benda konkret, serta kartu kuis dan kartu refleksi untuk mendukung proses pembelajaran interaktif. Kegiatan Lokasi pengabdian dalam kegiatan proyek sosial ini adalah SPF SDN SUMBER DUMPYONG 3, Jalan tacak kembar, Bayur Timur, Sumberdumpyong, Kec. Pakem, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur 68253.

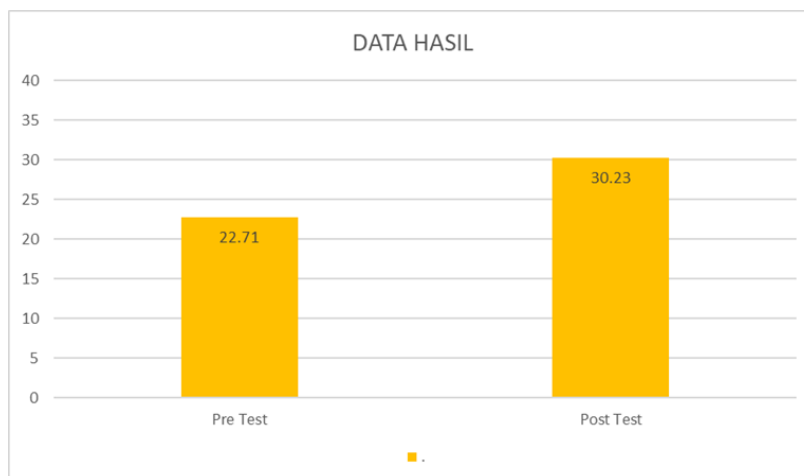


Gambar 1. Map Lokasi Kegiatan dari Universitas Jember Kampus Bodowoso

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SD Sumber Dumpyong 3 dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim mahasiswa melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi tingkat keaktifan serta kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan ragu berbicara ketika diminta mengemukakan pendapat di depan kelas. Kondisi tersebut menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada siswa. Berdasarkan temuan awal ini, tim merancang skenario pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan penggunaan media sederhana seperti kartu pertanyaan serta papan interaktif untuk mendorong keberanian berbicara. Penyusunan rancangan pembelajaran juga mempertimbangkan karakteristik usia siswa sekolah dasar, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aman secara psikologis. Lingkungan belajar yang positif diharapkan mampu memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi. Melalui perencanaan yang matang, kegiatan dapat dilaksanakan secara terstruktur dan terarah. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran interaktif diterapkan secara langsung di kelas dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan pendampingan selama proses pembelajaran. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok kecil yang dirancang untuk melatih keberanian berbicara dalam situasi yang lebih aman dan mendukung. Selain itu, permainan edukatif dan kuis interaktif digunakan untuk meningkatkan partisipasi serta mengurangi kecemasan siswa dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan pembelajaran berlangsung dinamis sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif. Interaksi dua arah antara siswa dan fasilitator terlihat lebih intens dibandingkan pembelajaran konvensional. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Aktivitas kelompok juga membantu siswa belajar bekerja sama dan saling menghargai pendapat. Sepanjang proses berlangsung, suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif, menandakan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata.



Gambar 2. Data hasil

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Evaluasi dilaksanakan melalui pemberian pretest dan posttest dengan skor maksimal 40,00. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 22,71, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 30,22. Peningkatan sebesar 7,51 poin ini mengindikasikan adanya perubahan positif pada tingkat kepercayaan diri siswa setelah mengikuti

pembelajaran interaktif. Selain data kuantitatif, evaluasi juga didukung oleh hasil observasi dan tanggapan dari guru kelas. Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga menunjukkan antusiasme belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa. Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, dan pendekatan ini dinilai layak untuk diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar. Perhitungan hasil kegiatan didasarkan pada kuesioner (pretest dan posttest) yang telah dibagikan kepada responden, masing-masing terdiri dari 10 butir pernyataan pada pretest dan 10 butir pernyataan pada posttest, dengan rincian pengelompokan sebagai berikut:

Tabel 1. Pretest

A	Temuan Proses
1	Antusiasme Belajar
No	Pernyataan
1	Saya aktif bertanya pada guru saat tidak memahami pelajaran
2	Saya suka menjawab pertanyaan dari guru di kelas
3	Saya sering berdiskusi dengan teman terkait pelajaran
4	Saya merasa senang bila mengikuti kerja kelompok
5	Saya mengajak teman berdiskusi saat pembelajaran terkait pelajaran
B	Keberanian Tampil atau Partisipasi Aktif
No	Pernyataan
6	Saya percaya diri saat menjawab pertanyaan di depan kelas
7	Saya tidak takut salah jika menjawab pertanyaan
8	Saya berani menyampaikan pendapat di depan guru atau teman
9	Saya tidak merasa gugup ketika ditunjuk oleh guru
2	Temuan Hasil
A	Kepercayaan diri
No	Pernyataan
10	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas walaupun sulit

Tabel 2. Posttest

1.	Temuan Proses
A	Antusiasme Belajar
No	Pernyataan
2	Saya merasa semangat untuk ikut serta saat guru memberi tugas kelompok.
5	Saya merasa senang saat pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain
6	Media seperti video, gambar, dan suara membuat saya lebih mudah memahami pelajaran
B	Kerjasama dan Kolaborasi dengan Teman
No	Pernyataan
1	Saya sering menawarkan diri untuk membantu teman dalam kegiatan kelompok
3	Saya lebih mudah memahami pelajaran karena sering berdiskusi dengan teman
4	Saya merasa lebih percaya diri karena boleh menyampaikan usulan dalam kegiatan belajar
2	Temuan Hasil
A	Kepercayaan Diri
No	Pernyataan
7	Saya merasa lebih siap untuk tampil berbicara di depan teman-teman
8	Saya tidak malu menyampaikan pendapat meskipun berbeda dari teman
9	Saya merasa bangga jika berhasil mengerjakan soal di papan tulis
10	Saya tidak malu mengacungkan tangan saat guru memberi pertanyaan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk melihat keberhasilan kegiatan secara lebih objektif. Perhitungan N-gain sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{Posttest - Pretest}{Skor\ Maksimal - Pretest}$$

$$N\text{-gain} = \frac{Jumlah\ Skor\ Posttest - Jumlah\ Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Jumlah\ Skor\ Pretest}$$

$$N\text{-gain} = \frac{1058 - 795}{263}$$

$$N\text{-gain} = \frac{263}{805}$$

$$N\text{-gain} = 0,3$$

Untuk menginterpretasikan hasil menggunakan kategori N-gain yang umum digunakan dari penelitian Richard R. Hake (1998), dengan klasifikasinya ke dalam tingkat kategori:

- Tinggi jika $N\text{-gain} > 0,7$
- Sedang jika $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$
- Rendah jika $N\text{-gain} < 0,3$

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta setelah diberikan perlakuan pembelajaran interaktif. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan perhitungan N-gain untuk menilai keberhasilan kegiatan secara objektif. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,3, yang termasuk dalam kategori sedang sesuai klasifikasi Hake (1998). Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang diterapkan telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan peserta, meskipun pelaksanaannya dilakukan dalam waktu yang relatif terbatas. Nilai N-gain pada kategori sedang mencerminkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya menghasilkan peningkatan secara kuantitatif, tetapi juga menunjukkan perubahan perilaku belajar siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih berani berpartisipasi, aktif dalam diskusi, serta menunjukkan kesiapan untuk tampil dan menyampaikan pendapat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, sehingga siswa merasa nyaman untuk terlibat secara aktif tanpa tekanan psikologis yang berlebihan. Perubahan tersebut dapat dipahami sebagai hasil dari pengalaman belajar yang bersifat langsung dan partisipatif. Melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan presentasi sederhana, siswa memperoleh kesempatan untuk mencoba, berlatih, dan mengalami keberhasilan secara bertahap. Proses ini mendorong terbentuknya keyakinan terhadap kemampuan diri, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kerangka self-efficacy Bandura (1997) yang menekankan pentingnya pengalaman keberhasilan sebagai sumber utama penguatan kepercayaan diri. Selain itu, interaksi dua arah yang terbangun selama pembelajaran memberikan kontribusi penting terhadap keterlibatan emosional siswa. Umpan balik yang diberikan secara langsung serta suasana kelas yang komunikatif membuat siswa merasa dihargai dan didengarkan. Kondisi ini berperan dalam menurunkan rasa takut melakukan kesalahan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Pandangan ini sejalan dengan Hattie (2018) yang menegaskan bahwa interaksi dan umpan balik merupakan faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri peserta didik. Meskipun peningkatan kemampuan peserta berada pada kategori sedang, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif efektif dalam mendorong perubahan positif, khususnya pada aspek afektif dan partisipasi siswa. Metode ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman, tetapi juga membangun suasana belajar yang hidup, komunikatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif layak diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar sebagai strategi untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Pembelajaran interaktif memiliki dasar pedagogis yang kuat dalam meningkatkan self-efficacy, keberanian berbicara, dan partisipasi siswa sekolah dasar. Strategi ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses belajar. Melalui konkretisasi pengalaman belajar, siswa memperoleh kesempatan untuk mengalami keberhasilan secara nyata. Pengalaman tersebut menjadi sumber peningkatan kepercayaan diri karena siswa mampu melihat hubungan antara usaha yang dilakukan dan hasil yang diperoleh. Kesempatan praktik terstruktur, seperti diskusi kelompok kecil dan presentasi sederhana, memungkinkan siswa untuk melatih keberanian berbicara secara bertahap. Struktur aktivitas yang jelas membantu menurunkan tingkat kecemasan saat berbicara di depan kelas. Umpan balik yang diberikan secara langsung oleh fasilitator memperkuat perilaku positif dan membantu siswa memperbaiki kesalahan secara segera. Kolaborasi dalam kelompok juga menciptakan dukungan sosial yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Mekanisme pembelajaran ini selaras dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Sari (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa.



Gambar 3. Sosialisasi tentang sikap percaya diri



Gambar 4. Menumbuhkan sikap percaya diri siswa

Keberhasilan penerapan pembelajaran interaktif juga dipengaruhi oleh beberapa faktor moderator yang perlu diperhatikan. Peran fasilitator menjadi faktor penting dalam mengelola kelas serta menciptakan iklim belajar yang aman dan suportif. Dinamika kelompok yang positif mendorong keterlibatan siswa secara merata, sedangkan dinamika negatif dapat menghambat partisipasi. Durasi intervensi yang relatif singkat merupakan keterbatasan, karena perubahan sikap memerlukan waktu yang berkelanjutan. Selain itu, potensi bias seperti Hawthorne effect dapat memengaruhi peningkatan partisipasi siswa akibat perhatian khusus selama kegiatan berlangsung. Novelty effect dari metode dan media pembelajaran baru juga dapat meningkatkan antusiasme secara sementara. Ketiadaan kelompok pembanding menjadi keterbatasan lain dalam menilai efektivitas metode secara komparatif. Meskipun demikian, hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan Auliya dan Rumondor (2022) yang menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, implementasi lanjutan perlu dirancang secara lebih sistematis. Rekomendasi yang dapat dilakukan antara lain penjadwalan sesi pembelajaran interaktif secara berulang, penggunaan rubrik observasi perilaku, pelatihan guru berkelanjutan, serta evaluasi tindak lanjut selama 6–8 minggu untuk memastikan keberlanjutan dampak pembelajaran interaktif di kelas. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat di SD Sumber Dumpyong 3 menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap rasa percaya diri dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diperoleh rata-rata nilai 22,71 sebelum kegiatan dan 30,22 setelah kegiatan dari total nilai maksimal 40,00. Data tersebut menggambarkan adanya kemajuan dalam sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Sari (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kepercayaan diri peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan berbagai strategi seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan penggunaan media sederhana berupa kartu pertanyaan serta papan interaktif. Kombinasi aktivitas tersebut membuat suasana belajar lebih menarik, dinamis, dan memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pemahaman mereka. Dalam pendekatan ini, siswa belajar melalui interaksi dan kolaborasi, sesuai dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar langsung.



Gambar 5. Post test percaya diri



Gambar 6. Aksi Nyata dari sikap percaya diri

Selama kegiatan berlangsung, perubahan perilaku siswa tampak jelas. Siswa yang semula pasif mulai berani berbicara, mengemukakan ide, dan tampil di depan kelas. Mahasiswa sebagai fasilitator berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi. Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan guru, metode pembelajaran interaktif menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, serta membangun komunikasi dua arah yang positif antara siswa dan guru. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Auliya dan Rumondor (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis Problem Based Learning dengan dukungan media interaktif dapat meningkatkan kepercayaan diri serta hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Oleh sebab itu, pembelajaran interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif strategi yang layak diterapkan secara berkelanjutan oleh guru agar suasana belajar tetap aktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat di SD Sumber Dumpyong 3 terlaksana dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang direncanakan. Melalui penerapan pembelajaran interaktif, siswa menunjukkan semangat belajar yang tinggi, keberanian dalam berpendapat, dan partisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Hasil ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak hanya membantu dalam aspek akademik, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial siswa di sekolah dasar.

4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh kenaikan skor pretest–posttest dari 22,71 menjadi 30,22 serta nilai N-gain sebesar 0,3 yang termasuk kategori sedang. Secara perilaku, siswa menjadi lebih berani berbicara dan aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu memberikan dampak positif, baik pada aspek akademik maupun sosial. Agar dampak pembelajaran interaktif tetap optimal dan berkelanjutan, disarankan kepada sekolah dan guru untuk melakukan monitoring secara berkala menggunakan instrumen seperti rubrik observasi kepercayaan diri, jurnal refleksi siswa, serta evaluasi pretest–posttest sederhana setiap 4–6 minggu. Selain itu, pelatihan guru secara berkelanjutan dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif perlu terus didorong guna menciptakan lingkungan belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa.

5. Daftar Pustaka

- Auliya, R., & Rumondor, P. C. B. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis problem based learning dengan media interaktif untuk meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamification in education: A literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9).
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.
- Hattie, J. (2018). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hattie, J. (2018). *Visible learning: Feedback*. Routledge.
- Mercer, S., & Dörnyei, Z. (2020). *Engaging language learners in contemporary classrooms*. Cambridge University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- Rahmawati, D., & Sari, E. (2021). The development of students' self-confidence through cooperative learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–130.
- Rahmawati, D., & Sari, M. P. (2021). Pengaruh pembelajaran interaktif terhadap kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 23–34.
- Slavin, R. E. (2018). Cooperative learning and academic achievement: What we know, what we need to know. *Contemporary Educational Psychology*, 36(3), 123–139.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Wang, Y., Chen, Z., & Geng, F. (2019). Reducing communication anxiety through interactive classroom strategies. *Journal of Educational Psychology*, 111(3), 490–504. <https://doi.org/10.1037/edu0000325>.