

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 5 SD NEGERI SAMPANGAN 02

Triyara Aprilliana Dewi*¹
Nursiwi Nugraheni²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

*e-mail: triyara.ad@gmail.com¹, nursiwi@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran peserta didik adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi. Dunia pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang sangat cepat. Media pembelajaran juga merupakan dasar yang sangat diperlukan demi berhasilnya proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan belajar peserta didik. Dengan menggunakan media interaktif yang tepat akan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan akan membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, game digital dan juga power point menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan partisipatif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Media interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan belajar peserta didik di kelas V A SD Negeri Sampangan 02 dengan tahap pra siklus hanya 34% dari 28 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 65 , meningkat menjadi 78% pada siklus 1 dan meningkat 98% pada siklus II.

Kata Kunci : Media Interaktif, Kemampuan Belajar.

Abstract

Factors that influence student learning are the quality of human resources in mastering knowledge and technology. The world of education is required to be able to keep up with the times that are developing very quickly. Learning media is also an indispensable basis for the success of the learning process. This study aims to determine the effect of using interactive learning media on students' learning ability. Using the right interactive media will improve students' learning abilities and will make it easier for students to understand the learning process. Interactive learning media, such as learning videos, digital games and also power points offer a more interesting and participatory approach than traditional learning methods. This interactive media can improve students' learning ability in IPAS subjects. This study shows an increase in the learning ability of students in class V A SD Negeri Sampangan 02 with the pre-cycle stage only 34% of 28 students who scored ≥ 65 , increased to 78% in cycle 1 and increased to 98% in cycle II.

Translated with DeepL.com (free version)

Keywords: Interactive media, learning ability.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin mendapatkan perhatian adalah penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Media interaktif merujuk pada perangkat dan aplikasi digital yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dan konten, seperti animasi, video interaktif, simulasi, dan perangkat lunak pendidikan.

Dalam konteks pendidikan, kemampuan belajar peserta didik merupakan aspek krusial yang menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai materi pelajaran. Namun, tantangan yang dihadapi oleh banyak guru saat ini adalah bagaimana membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan efektif di tengah keberagaman kemampuan dan gaya belajar peserta didik. Metode

pengajaran konvensional yang cenderung monoton dan pasif sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran individual setiap peserta didik.

Media interaktif menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Dengan memanfaatkan teknologi digital, media interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, visual, dan personal. Selain itu, interaktivitas yang ditawarkan oleh media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi konsep-konsep baru, serta menerima umpan balik langsung, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan belajar mereka.

Penelitian dan pengalaman praktik menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara mentah, tetapi juga mempertanyakan, menganalisis, dan memahami konteks serta implikasi dari informasi tersebut. Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan ini merupakan tujuan utama dari banyak kurikulum pendidikan di seluruh dunia (Sholeh, 2014). Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berpotensi meningkatkan hasil akademik mereka.

Keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan melalui pembelajaran interaktif membantu siswa dalam menghadapi tantangan di dunia nyata, baik dalam pendidikan lanjutan maupun dalam kehidupan profesional mereka. Peserta didik yang terlatih untuk berpikir kritis cenderung lebih baik dalam membuat keputusan, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan, yang semuanya merupakan kualitas yang sangat dihargai di abad ke-21 (Partono et al., 2021).

Namun, penerapan media interaktif juga menghadirkan tantangan tersendiri, seperti kebutuhan akan infrastruktur yang memadai, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta adaptasi kurikulum. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media interaktif dapat digunakan secara efektif untuk benar-benar meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

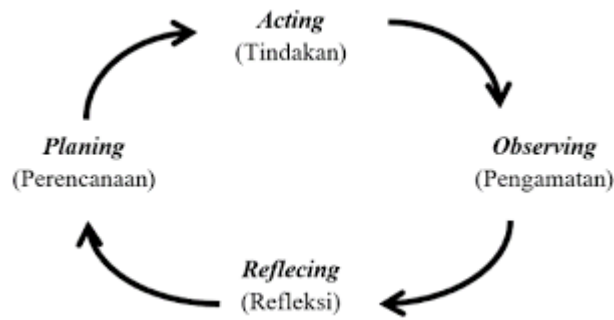
Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media interaktif dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, meninjau manfaat dan tantangan yang ada, serta menawarkan rekomendasi untuk implementasi yang lebih efektif di berbagai konteks pendidikan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang potensi media interaktif, diharapkan dapat dihasilkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Menurut Soedijarto (2007:49) mendefinisikan bahwasannya hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional dan dapat diukur melalui alat atau tes tertentu. Dalam proses pendidikan hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dalam bentuk penguasaan, perubahan emosional atau tingkah laku yang dapat diukur melalui tes.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subyek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Lokasi terjadinya penelitian ini berada di SD Negeri sampangan 02 Semarang. Penelitian dilakukan di kelas V A pada semester 2 tahun ajaran 2023-2024 mulai tanggal 30 Mei-31 Juni 2024. Jumlah peserta didik sebanyak 28 orang yang terdiri dari 18 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan.

Dalam penelitian ini teknik yang pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan observasi sebagai pemerolehan data dan informasi secara benar.

Penelitian Tindakan kelas ini dikemukakan oleh Kurt Lewin, bahwa satu siklus terdiri dari empat tahap yaitu: 1) perencanaan tindakan 2) pelaksanaan tindakan 3) observasi dan 4) refleksi (Arikunto, 2013) adapun alur PTK tersebut yaitu sebagai berikut.



Gambar: Penelitian Tindakan kelas Model Kurt Lewin (arikunto,2013)

Berikut alur penelitian diatas dipaparkan dalam kegiatan sebagai berikut :

Perencanaan Tindakan

Pada tahaan perencanaan tidakan ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu : menyusun Modul Ajar, menyiapkan media pembelajaran interaktif berupa Power Point, vidio pembelajaran, Game edukasi digital, LKPD, lembar observasi, dan juga rubrik sebagai tolak ukur yang menunjukkan peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan yang sudah disusun sebelumnya. 1) Guru menjelaskan kepada peserta didik aturan pada saat pembelajaran dikelas sudah dimulai. 2) Guru menjelaskan materi apa yang akan dipelajari saat pembelajaran. 3) Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan materi IPAS tentang “warisan budaya yang ada didaerah”. 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya – jawab serta menyelesaikan penyampaian materi IPAS tentang “warisan budaya yang ada didaerah”. 5) peserta didik diajak berdiskusi tentaang apa yang sudah mereka pahami tentang pembelajaran serta guru memberika tugas kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka tentang materi IPAS “ warisan budaya yang ada didaerah” dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

Observsi

Observasi atau pengamatan dilakukan pada setiap siklus, observasi dilakukan oleh guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui masalah saat proses pembelajaran seperti kekukarang dan keunggulan yang dihadapi selama menerapkan media interaktif guna mengetahui kemampuan belajar peserta didik dalam pemelajaran.

Refleksi

Peneliti melakukan refleksi pada setiap akhir siklus, refleksi yang dilakukan yaitu merujuk pada hasil observasi yang diperoleh saat kegiatan pembelajaran. Dlam refleksi ini guru akan memberikan test atau latihan soal terkait dengan materi apa yang sudah dipelajari sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, tujuannya agar guru mengetahui dan mengukur kemampuan belajar peserta didik dan juga pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS “warisan budaya didaerah”. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pada siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh dari pra siklus (pretest), siklus I dan siklus II. Hasil tes tindakan siklus I dan siklus II tentang materi IPAS “warisan budaya didaerah” menggunakan media pembelajaran interaktif. Sedangkan kegiatan non tes berupa dokumentasi foto dan dokumentasi video pembelajaran.

Tabel 1: Ringkasan data kemampuan belajar peserat didik

Tahapan	Jumlah Skor	Presentase	Peningkatan	Kriteria
Pra Siklus	34	34%	-	

Siklus 1	78	78%	44%	Cukup
Siklus II	98	98%	20%	Tuntas

Dari data diatas maka kemampuan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran prasiklus menunjukkan bahwa ketercapaian pembelajaran materi pengukuran waktu pada pra siklus sebesar 34% dengan ketuntasan 10 orang peserta didik; siklus I sebesar 78% dengan ketuntasan 21 orang peserta didik; dan siklus II sebesar 98% dengan ketuntasan 27 orang peserta didik. Prasiklus belum berhasil dikarenakan yang mendapatkan hasil tuntas hanya 10 peserta didik sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 18 peserta didik lalu prasiklus diperbaiki pada siklus I akan tetapi hasilnya belum mencapai target keberhasilan karena hanya 21 peserta didik yang tuntas, lalu pelaksanaan tindakan disiklus I diperbaiki pada siklus II, dengan ketuntasan 27 orang peserta didik dengan memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan pada masing-masing siklus. Pada penelitian yang sudah dilaksanakan terlihat hasil yang diperoleh sudah memenuhi dan mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Pada Prasiklus peneliti memberikan materi pembelajaran IPAS bab 7 topik A tentang “Warisan budaya didaerah” hanya dengan menggunakan buku paket IPAS kelas V saja dan peserta didik hanya diminta untuk membaca dan guru hanya menjelaskan poin-poin yang yang sekiranya itu penting dan hanya ditulis dipapan tulis saja, setelah itu peserta didik diminta untuk mengerjakan soal, setelah selesai peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Pada saat itu banyak peserta didik yang kurang aktif dan tidak bersemangat untuk merespon pertanyaan yang diberikan hanya ada 8 peserta didik yang merespon secara aktif, setelah itu peserta didik diberikan pengutan materi dengan latihan soal akan hanya beberapa peserta didik saja yang dapat menjawab latihan soal dengan tepat.

Pada siklus I peneliti memberikan materi pembelajaran IPAS bab 7 topik A tentang “Warisan budaya didaerah” dengan menggunakan media interaktif berupa power point dan juga video pembelajaran, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan power point setelah itu peserta didik diperlihatkan video pembelajaran tentang materi warisan budaya setelah itu guru memberikan pertanyaan untuk peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif atau tidak, pada saat guru memberi pertanyaan banyak peserta didik yang merespon dan aktif pada saat pembelajaran meskipun masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif tetapi pada penelitian disiklus I media pembelajaran interaktif tentunya berpengaruh terhadap kemampuan belajar peserta didik meski begitu masih ada beberapa peserta didik yang masih tidak fokus dalam pembelajaran

Pada siklus II peneliti masih memberikan materi pembelajaran IPAS bab 7 topik A tentang “Warisan budaya didaerah” dengan menggunakan media interaktif berupa power point dan juga video pembelajaran, dan juga pada akhir pembelajaran guru memberikan quiz edukatif online. Pertama-tama guru menyampaikan materi terlebih dahulu dengan power point dan juga video pembelajaran, pada saat sebelum guru memutar video pembelajaran guru menyampikn kepada peserta didik bahasannya setelah video pembelajaran diputar peserta didik akan diberikan quiz untuk pemantapan pemahaman pada saat pemutaran video, sehingga peserta didik akan fokus dan memperhatikan penjelasan materi yang diajarkan. Dalam quiz tersebut guru membacakan pertanyaan maupun pernyataan terkait materi yang dilanjutkan dengan menggunakan game edukatif pada platform quiziz sehingga peserta didik harus cepat menjawab sebagai poin plus keaktifan dan untuk mengukur pemahaman. Pada saat dilakukannya game kuis dengan gabungan dua media yakni online dan tatap muka, 98% peserta didik berinisiatif mengangkat tangan untuk menjawab dan semua jawaban dari masing-masing peserta didik yang mengangkat tangan rata-rata benar semua.

Dilihat dari data peningkatan kemampuan belajar peserta didik tersebut, pengaruh dari pembelajaran interaktif dengan menggunakan media power point, video pembelajaran dan juga game edukatif menjadikan peserta didik lebih senang, nyaman dan aktif saat belajar di kelas dengan guru. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif dan bersemangat saat pembelajaran menggunakan gabungan media online dengan media tatap muka, karena hal itu lebih cepat untuk

memicu kemampuan ingatan dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dalam mengungkapkan dan berpendapat secara kritis mengenai jawaban yang mereka ketahui.

Penelitian ini mengalami peningkatan disetiap siklusnya, dalam peningkatan kemampuan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Bahwasannya media interaktif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan bagi para guru untuk menunjang kemampuan belajar peserta didik dan juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Sampangan 02 dapat disimpulkan bahwa penelitian berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang sudah dirancang sebelumnya. Peserta didik sangat aktif ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dan juga kemampuan belajar peserta didik meningkat selama pembelajaran pada prasiklus, siklus I dan siklus II

Melalui media interaktif untuk pembelajaran telah meningkat kemampuan belajar peserta didik kelas V A SD Negeri Sampangan 02 Semarang. Pada saat prasiklus dengan presentase ketuntasan peserat didik adalah 34%, Pada siklus I terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan sebesar 78%. Pada siklus I terjadi peningkatan yang signifikan namun masih belum memenuhi target yang ditentukan. Pada siklus II kembali meningkat dengan persentase ketuntasan 98%.

SARAN

1. Guru dapat mengintegrasikan Media Interaktif dalam rencana pembelajaran untuk meningkatkan belajar peserta didik.
2. Guru dapat menggunakan media yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif.
3. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendorong keaktifan dan kreativitas peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466-473.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Kurniawati, I.D dan Nita, S. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology* Vol.1, No. 2.
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Sholeh, M. (2014). *Metodologi Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: *Kaukaba*.
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95-105