

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDI Khalifah

Siti Rokmanah¹, Ecep Andriana², Muhamad Lazuardi Hakim³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Serang, Indonesia

sitirokmanah@untirta.ac.id¹, andriana1188@untirta.ac.id² 2227230045@untirta.ac.id³

ABSTRACT

Educators can utilize the development of sophisticated technology to convey learning more easily so that's why interactive learning media is very appropriate because they support better student activities and improve student learning outcomes. This research aims to find out that the use of interactive learning media at SDI Khalifah also learning obstacle for the students when using interactive learning media. The method used was a qualitative descriptive method with triangulation techniques for testing the validity of interview data using observation techniques and literature studies. Next, the data was analyzed by using the stages of data reduction, data presentation, and conclusion. The results obtained were interactive learning media used by educators were in the form of interesting animated learning videos and practice questions using the application Kahoot And quiziz which can improve student learning outcomes to be above average or KKM, students who can easily understand the material being studied, and students who are enthusiastic about competing in working on questions to get the highest points.

Keywords: *Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Technology*

PENDAHULUAN

Pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran di kelas. Pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga setiap satuan lembaga pendidikan saling meningkatkan kualitasnya agar mampu bersaing dengan lembaga pendidikan lainnya. Oleh karena itu, dampak positif dari IPTEK sangat terasa yang menjadikan lebih membanggakan dan berkompetensi baik di bidang pendidikan (Sijabat, M, P., dkk (2024:2399)).

Adanya perkembangan IPTEK memberikan beberapa perubahan baik dari kurikulum yang digunakan, materi ajar, bahan ajar, serta media yang digunakan dalam pengajaran oleh pendidik. Sehingga pendidik perlu mengembangkan kompetensinya agar mampu menghadapi perkembangan IPTEK terutama bagi pendidik tingkat sekolah karena menjadi pondasi awal bagi peserta didik dalam melakukan pembelajaran untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidik sebagai fasilitator perlu memberikan pengajaran dan pengalaman yang baik, selain itu pendidik mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik,

mudah dipahami, sesuai kebutuhan tingkat sekolah dasar. Kebutuhan tersebut dapat dilihat dari antusiasme yang dirasakan oleh peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pendidik perlu menggunakan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif sangat berguna dikarenakan peserta didik dituntut banyak berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi dan informasi. Contoh dari media pembelajaran interaktif yaitu penyampaian materi menggunakan video pembelajaran, latihan soal menggunakan E-LKPD, permainan yang menyenangkan menggunakan aplikasi belajar dan sebagainya.

Oleh sebab itu, perlu adanya pendidik yang dapat mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya penggunaan suatu media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Terlihat dari hasil penelitian dari Sijabat, M, P., dkk (2024:2407) Ditinjau dari nilai rata-rata peserta didik di kelas V UPT SDN 064973

Bhayangkari meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai peserta didik pada materi rantai makanan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu 36,4 sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 72,3.

Namun, pada kenyataannya di setiap sekolah dasar belum semua pendidik menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga hasil belajar belum ataupun kurang maksimal. Meskipun sudah menggunakan media interaktif, pendidik masih kurang bervariasi dalam menggunakan media interaktif. Salah satu media interaktif yang sering dipergunakan adalah video *youtube* sehingga masih belum banyak pendidik yang menggunakan media interaktif lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDI Khalifah penggunaan media pembelajaran interaktif oleh pendidik di SDI Khalifah sudah bervariasi mulai dari penggunaan media visual, audio, dan permainan berupa soal menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quiziz*. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik serta peserta didik terlihat sangat antusias dan semangat ketika dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif di SDI Khalifah

serta hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode penelitian deskriptif kualitatif dengan melakukan pengumpulan data menggunakan hasil wawancara, observasi, dan studi literatur. Menurut Trivaika, E, dkk (2022:34) wawancara merupakan teknik pengumpulan data secara bertemu langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada responden. Sedangkan teknik observasi dengan mengamati dan mencatat suatu objek yang ditemui di lapangan, studi literatur dilakukan dengan membaca dan memahami beberapa jurnal, penelitian maupun dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan (Trivaika, E, dkk (2022:34)).

Peneliti memperoleh data dari wali kelas III dan beberapa siswa kelas III di SDI Khalifah, Jln.H.M Muslich Lingkar Selatan Cikukur Kota Serang-Banten. Kemudian data penelitian di triangulasi dengan uji keabsahan hasil wawancara dengan kebenaran observasi dan studi literatur. Selanjutnya data direduksi, disajikan, dan ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, dan studi literatur yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDI Khalifah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilakukan pendidik dan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Di SDI Khalifah

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai oleh pendidik dalam memberikan suatu informasi kepada peserta didik untuk memudahkan dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran juga berperan penting dalam memudahkan pendidik menyampaikan materi di kelas sehingga metode yang digunakan tidak hanya ceramah. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan peserta didik antusias dan semangat belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan pun tidak hanya berupa media pembelajaran konvensional saja tetapi media pembelajaran yang interaktif yang membuat peserta didik aktif saat pembelajaran.

Merujuk pada hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDI Khalifah. Dalam pembelajaran pendidik telah menggunakan media pembelajaran namun tidak hanya media pembelajaran konvensional saja tetapi media pembelajaran interaktif seperti

penyampaian materi menggunakan *PPT*, video pembelajaran yang menarik berupa animasi, permainan berupa soal menggunakan aplikasi seperti *quiziz* dan *Kahoot*. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan pendidik di kelas III SDI Khalifah ini mendapatkan hasil yang memuaskan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas sehingga hasilnya berada di atas KKM.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam belajar memacu semangat peserta didik terlihat dari hasil pengamatan peneliti, peserta didik lebih aktif dan senang terutama ketika peserta didik menonton pembelajaran dari video yang ditayangkan di proyektor, dapat meningkatkan antusias peserta didik. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian menurut Putra, L. D., dkk (2023:1550) bahwa penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatnya pemahaman khususnya pelajaran matematika dan IPA yang tidak hanya berupa materi saja namun berbentuk animasi dan suara, sehingga dapat menjadikan peserta didik di kelas merasakan kenyamanan serta rasa senang ketika belajar

Selain itu, pada saat pembelajaran juga pendidik memberikan soal dengan menggunakan aplikasi *Quiziz* dan *Kahoot* yang digunakan secara bergantian sehingga adanya variasi dalam pemberian soal atau

tugas kepada peserta didik. Pemberian soal dengan menggunakan aplikasi ini telah disesuaikan dengan sarana dan prasarana sekolah yang telah mencukupi, maka dari itu pendidik sangat memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang ini dengan baik untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik.

Aplikasi *Quiziz* dan *Kahoot* ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan pendidik dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Kedua aplikasi ini mudah digunakan dan diakses oleh pendidik dan peserta didik namun membutuhkan akses internet yang lancar. Selain itu penggunaan kedua aplikasi ini dapat memacu semangat dan kesenangan peserta didik dalam mengerjakannya karena fitur tampilannya yang menarik. Penggunaan aplikasi *Quiziz* dapat mempermudah peserta didik belajar dan menjadi interaktif di kelas. Aplikasi *Quiziz* ini berupa pertanyaan yang digabungkan dengan item pilihan yang menarik dan bervariasi sehingga peserta didik senang dalam belajarnya (Haddar, G., dkk (2021:4797)).

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi ini dapat menjadikan peningkatan terhadap hasil belajar dan kenyamanan selama pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap wali kelas III

bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini sering digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas agar kegiatan pembelajaran tidak monoton tetapi menyenangkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga disesuaikan dengan kebutuhan pelajaran pada hari itu dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan bervariasi tidak hanya itu saja peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran.

Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Terlihat dari penilaian akhir *asesmen* dan respon yang diberikan peserta didik. Hasil belajar merupakan hal terpenting yang perlu ada dan dilihat oleh pendidik saat pembelajaran agar dapat terlihat pemahaman peserta didik pada materi yang diajari tersebut. Hasil belajar peserta didik dilihat dari perubahan sikap yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik (Alfrida (2019:56)).

Merujuk dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat pada saat media pembelajaran interaktif digunakan peserta didik mudah memahami materinya dan aktif di kelas karena pengetahuan yang didapatkan tuntas sehingga saat diberikan pertanyaan oleh pendidik, peserta didik dapat menjawab serempak. Selain itu, hasil belajar peserta didik meningkat dan

semuanya mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini didukung dengan hasil penelitian menurut Rosa, d., dkk (2023:443) pemanfaatan media pembelajaran menjadikan keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar meningkat dari hasil *pretest* yang menunjukkan rata-rata nilai siswa 61,6 sedangkan setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif nilai *posttest* meningkat menjadi 90,66 sehingga berdasarkan data tersebut pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, hasil belajar peserta didik melalui aplikasi pembelajaran berupa *Kahoot* dan *Quiziz* mendapatkan hasil yang positif baik terlihat dari peserta didik yang ingin bersaing dalam mengejar poin tertinggi untuk mendapatkan tiga poin terbesar dan peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan cepat dan teliti. Hal ini menjadikan peserta didik lebih kompetitif dan melatih kecepatan serta ketepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaannya. Penggunaan media pembelajaran interaktif oleh pendidik di kelas III SDI Khalifah memberikan hasil yang positif dan baik, karena pemahaman peserta didik meningkat dan hasil penilaian keseluruhan peserta didik kelas III yang didapatkan berada di atas KKM.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif yang dipakai di SDI Khalifah sudah bervariasi sehingga peserta didik tidak jenuh. Media pembelajaran interaktif yang dipakai yaitu berupa video pembelajaran animasi yang menarik dan soal latihan menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quiziz*. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dipakai telah disesuaikan dengan perkembangan zaman dan sarana prasarana yang ada di SDI Kahlifah dalam menunjang pembelajaran.

Hasil yang diperoleh adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik menjadi di atas KKM, peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari menjadi lebih mudah serta peserta didik yang memiliki semangat bersaing untuk mengerjakan soal untuk mendapatkan point tertinggi. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat tepat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Alfrida, M. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 1 Rantepao. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan*, 1(2), 54–64. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/49>

Anggraeni, R., Andriana, E., & Syachruraji, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Serdang Kulon IV. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 11(1), 161-170.

Ariani, N. D., dkk. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5(6), Hlm:11.

Auliya F.A, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–954.

Ayudianti, Y. N., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas Iv Sd. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 131-141.

Dalilah, D. D., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Motivasi Guru Guna Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik:*

- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 119-135.
- Haddar, G., dkk. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Putra, L. D., dkk. (2023). Analisis Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1547–1553.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1513>
- Rihani, A. L., dkk. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131.
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rosa, D., dkk. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Sandi, dkk. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Melalui Aplikasi Cartoon Story Maker Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 48-64.
- Safitri, R., dkk. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2012-2022.
- Sijabat, M. P., dkk. 2024. Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem. *Jurnal Basicedu* . Vol. 8 no 3, 2398-2409.
- Trivaika, E. dkk. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Inform.* 16, 33–40.

