

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Annisa Fitri Auliya¹, Eneng Fitriasaki², Mutia Nurunnisa³, Arita Marini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Email: ¹ftrauliya2425@gmail.com, ²enengfitriaa@gmail.com,

³mutianisa369@gmail.com, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 09-05-2023

Revised: 19-06-2023

Accepted: 25-06-2023

Keywords:

Interactive Learning Media,
Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Abstract: *This study aims to determine the effect of using interactive learning media on student learning outcomes in elementary schools and to determine student learning achievement. The method used is library research and data collection is done by tracing several journals, articles, books accessed through online. The use of interactive learning media can make it easier for students to understand the subject matter, because the media display is very attractive so that students play an active role in the learning process. The results of this study indicate that the use of interactive learning media in elementary schools has a significant effect on student learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena dapat mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi. Arus globalisasi yang semakin cepat menyebabkan terjadinya perubahan tatanan kehidupan dalam berbagai aspek, termasuk pendidikan. Di abad 21, pendidikan mengalami tantangan yang sangat besar. Teknologi digital mengambil sebagian peran dalam prosesnya. Untuk dapat menciptakan pendidikan yang tidak tertinggal oleh zaman dan mampu menjawab kebutuhan siswanya, maka seorang guru harus memiliki keterampilan abad 21.

International Society for Technology in Education, mengklasifikasi keterampilan guru abad 21 dalam lima kategori, yaitu 1) mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreativitas siswa, 2) merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital, 3) menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital, 4) mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital, dan 5) berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional [1]. Melihat dari karakteristik tersebut, seorang guru tidak hanya dituntut untuk meningkatkan kompetensi pada keterampilan digital dan literasi digital saja, tetapi seorang guru juga harus mampu mengembangkan potensi dan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswanya. Dengan demikian, maka seorang guru yang baik harus mampu menjadi daya penggerak perilaku siswa untuk aktif belajar (Wardani & Budiadnya, 2023) [2].

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif adalah menggunakan

media pembelajaran. Dengan digunakannya media dalam pembelajaran dapat membantu terjalannya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. *Association of education communication technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan atau informasi [3]. Di samping sebagai penyampaian atau pengantar pesan, media juga dapat memudahkan komunikasi dan interaksi yang terjalin antara guru dan siswa sehingga membuat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Haryoko, 2012) [4]. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat transfer ilmu dari guru kepada siswa sehingga pembelajaran yang terjadi terasa lebih efektif dan dapat mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Shaban & Egbert (2018) menemukan bahwa masih terdapat guru yang melakukan pembelajaran menggunakan cara konvensional dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seperti yang terjadi di salah satu Sekolah Dasar kelas V di Jawa Tengah, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal karena guru hanya menggunakan buku teks. Penggunaan buku teks ini membuat siswa sering mengalami salah tafsir akan konsep materi yang dipelajarinya [5]. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi akan membuat proses pembelajaran menjadi monoton yang dapat membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna untuk siswa dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Lidyawati et al., 2017; Muthoharoh et al., 2017) [6-7].

Hasil belajar dihasilkan dari dua bagian proses pembelajaran yaitu afektif dan kognitif [8]. Hasil afektif biasanya berkaitan dengan nilai-nilai kepribadian atau sikap dari individu, sedangkan hasil kognitif berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan individu. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan yang ada pada diri peserta didik baik tingkah laku ataupun lainnya yang muncul akibat dari adanya proses pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan juga psikomotor (Haryadi & Kansaa, 2021) [9]. Siswa yang mendapatkan hasil belajar yang baik akan sejalan dengan tercapainya tujuan dari pelaksanaan pembelajaran. Maka dari pemaparan diatas, mengenai media pembelajaran interaktif dan hasil belajar, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait bagaimana pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar (SD). Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang dapat membuat siswa berpartisipasi aktif, mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, serta menyenangkan dengan mengoptimalkan keberadaan teknologi informasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Peneliti mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan semua data atau informasi yang didapat dari beberapa sumber. Dengan metode ini peneliti melakukan *review* dan mengidentifikasi artikel-artikel secara terstruktur yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) yaitu, 1) pemilihan topik, 2) eksplorasi informasi, 3) menentukan fokus penelitian, 4) pengumpulan sumber data, 5) persiapan penyajian

data, dan 6) penyusunan laporan [9].

Untuk penelitian ini, peneliti mengumpulkan referensi *e-articel* dari *Google Scholar* dan *Sciencedirect*. Artikel yang diambil merupakan artikel-artikel yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar (SD) dengan rentang waktu *publish* pada tahun 2017 hingga 2023. Dari 36 artikel yang digunakan, peneliti hanya memilih 10 artikel yang berkaitan erat dengan kata kunci untuk dimasukkan kedalam tabel hasil dan pembahasan.:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. 1 Jurnal yang Membahas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar

No	Judul Artikel	Penulis	Jurnal	Vol. No.	Tahun
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar	1. I Gusti Ngurah Kade Mudiana 2. I Gede Astawan 3. Dewa Bagus Sanjaya	Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti	Volume 9 No. 2	2022
2.	Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang	1. Yunita Indriana 2. Ngurah Ayu Nyoman M 3. Mei Fita Asri Untari 4. Elis Dwi Purbiyanti	Jurnal Pendidikan dan Konseling	Volume 5 No.2	2023
3.	Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	1. Nurul Maulia Agusti 2. Aslam	Jurnal Basicedu	Volume 6 No. 4	2022
4.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar	1. Utari Wirand 2. Masniladevi	Jurnal Pendidikan Tambusai	Volume 4 No. 3	2020

5.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ashimatul Wardah Al Mawaddah 2. M Thamrin Hidayat 3. Siti M. Amin 4. Sri Hartatik 	Jurnal Basicedu	Volume 5 No. 5	2021
6.	Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maria Sesila Lasut 2. Zoya Febrina Sumampouw 3. Jeanne M. Mangangantung 4. Richard Daniel Herdy Pangkey 	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan	Volume 4 No.4	2022
7.	<i>Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angganingrum Shinta Hapsari 2. Muhammad Hanif 3. Gunarhadi 4. Roemintoyo 	European Journal of Educational Research	Volume 8 No.4	2019
8.	<i>Developing Interactive Multimedia Based Learning Media in Improving Students Learning Outcomes for Grade 4th in Elementary School</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rio Parsaoran Napitupulu 2. Ratih Baiduri 3. Anita Yus 	Advances in Social Science, Education and Humanities Research	Volume 200	2018
9.	<i>Improving Science Learning Outcomes of Elementary Students by Using Interactive Multimedia on Human Order Materials</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. M Qistina 2. N Hermita 3. M Alpusari 4. E Noviana 5. Z Antosa 6. G Witri 7. M. Munjiatun 	Journal of Physics: Conference Series	Volume 1351	2019

		8. A Indarni			
10.	<i>The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects</i>	1. Anwar Senen 2. Yuni Puspita Sari 3. Herwin Herwin 4. Rasimin Rasimin 5. Shakila Che Dahalan	Cypriot Journal of Educational Sciences	Volume 16 No. 5	2021

Tabel. 2 Analisis Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar

No	Judul Artikel	Analisis Media Pembelajaran Interaktif	
		Sebelum	Sesudah
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar	Dari hasil observasi penulis menyatakan bahwa masih banyak guru kelas V yang belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran. Pembelajaran hanya berfokus pada grup WhatsApp (WA). Guru lebih banyak memberikan tugas dan latihan tanpa ada penjelasan materi. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran.	Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Gugus I Airlangga Kecamatan Mendoyo. Pembelajaran dengan menggunakan media gamifikasi membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA, serta mendukung revolusi pembelajaran 4.0 yang membuat siswa memiliki efikasi diri yang kuat untuk belajar.
2.	Efektivitas Penggunaan	Sebelum diberikan perlakuan menunjukan	Multimedia interaktif efektif terhadap peningkatan hasil

	Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang	bahwa dalam proses pembelajaran di SDN Pedurungan Kidul 01 pada kelas 4 dengan jumlah siswa sebanyak 27 ditemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai Bahasa Indonesia di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).	belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Dengan kenaikan ketuntasan pretest dan posttest sebesar 27,41%. Penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif dan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
3.	Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi <i>Word-wall</i> terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil observasi penulis dengan wali kelas IV di SDN Warakas 01 Pagi Jakarta, penulis melihat hasil ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Keterbiasaan guru pada saat menyampaikan materi tanpa adanya inovasi dan interaktif menyebabkan hilangnya minat belajar siswa yang mempengaruhi menurunnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar terjadi karena siswa masih kesulitan dalam membedakan jenis gaya dan gerak. Dengan begitu dapat diketahui bahwa hasil belajar belum maksimal dan masih di bawah tolak ukur yang direncanakan, sehingga perlu adanya peningkatan.	Setelah digunakannya media pembelajaran aplikasi <i>Word-wall</i> yang dalam bentuk kuis berbasis games dapat membantu meningkatkan minat belajar. Hasil dalam penelitian tersebut setelah memberikan <i>pretest-posttest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akhirnya membuahkan hasil. Dengan digunakannya media pembelajaran aplikasi <i>Word-wall</i> untuk pembelajaran IPA di Kelas IV mendapatkan hasil yang lebih baik dibanding dengan kelas konvensional.

<p>4.</p>	<p>Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar</p>	<p>Peneliti memperoleh informasi mengenai SDN 01 Benteng Pasar Atas, bahwa sekolah menggunakan sistem yang terdapat kelas reguler dan kelas khusus (digital). Pada kelas reguler, pembelajaran secara konvensional, media berupa gambar <i>print out</i>, dan beberapa kali menggunakan proyektor. Sementara pada kelas digital, menggunakan media berupa laptop/android, pembelajaran melalui Whatsapp Group, Edmodo, Kahoot dan Google Form. Dalam pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman siswa, seperti kurangnya minat siswa dalam kegiatan belajar dan banyak siswa yang belum mencapai KKM kelas.</p>	<p>Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan terbukti efektif terhadap peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas V di Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol. Media pembelajaran “Kelas Pecahan” ini juga mampu membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan minat belajar. Dengan itu, maka media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar.</p>
<p>5.</p>	<p>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDIT Al Ibrah Gresik, peneliti menemukan permasalahan terkait kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas</p>	<p>Setelah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Al Ibrah, peneliti membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran</p>

		<p>bangun datar. Sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Hal disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk menghafal rumus keliling dan luas bangun datar tanpa menjelaskan cara menentukan rumus tersebut. Hal tersebut berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Hal ini juga didapatkan banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dari data tersebut didapatkan bahwa rata-rata nilai matematika yang dicapai 80% belum mencapai KKM dan hasil belajar siswa menjadi rendah.</p>	<p>adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2020). Hal ini dapat terlihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Sehingga dapat dikatakan bahwa Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.</p>
6.	<p>Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah</p>	<p>Pada awal pembelajaran daring sangat memberikan tantangan pada guru, karena sebagian besar guru belum siap dan belum terbiasa yang mengakibatkan pembelajaran daring belum</p>	<p>Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran power point dan variabel media pembelajaran video dalam pembelajaran daring baik secara langsung dan secara</p>

	Dasar	<p>mampu memberikan pengaruh yang berarti pada hasil belajar baik afektif, kognitif dan psikomotorik. Tampubolon et al., (2021) yang menjelaskan bahwa pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar cukup kecil yaitu 15,9%. Berdasarkan Hasil wawancara dan observasi pada kegiatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD kelas V Kecamatan Tikala Manado ditemukan kendala dalam pembelajaran karena ditemukan masih banyak siswa yang diam salah mengartikan dan kurang memahami istilah dalam sifat-sifat cahaya. Selain itu, saat guru menggambar di papan tulis, siswa malah menyendiri di belakang, ada yang bermain, bercanda dengan temannya, bahkan berlari-lari. berkeliling secara berkelompok Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada masa pandemic, misalnya media power point (Pramesti et al., 2021) dan media video (Ridha et al.,2021).</p>	<p>bersama-sama (simultan) berpengaruh pada prestasi belajar siswa kelas V SD kecamatan Tikala. Kemudian Temuan penelitian pada pengujian hipotesis 2 ini yang menyatakan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran video secara online berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa.Oleh sebab itu diharapkan dalam memaksimalkan sebuah pembelajaran guru harus kreatif menggunakan media pembelajaran yang merupakan alat bantu guru menyampaikan pesan pembelajaran yang memaksimalkan hasil belajar dan bersinergi pada prestasi belajar siswa.</p>

7.	<i>Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	Berdasarkan studi literatur yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa guru masih sering melakukan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Seperti yang terjadi di salah satu Sekolah Dasar kelas 5 di Jawa Tengah, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal karena guru hanya menggunakan buku teks. Penggunaan buku teks ini membuat siswa sering mengalami salah tafsir akan konsep materi yang dipelajarinya. Kesadaran guru akan penggunaan media pembelajaran modern kurang dimanfaatkan, padahal sarana prasarana yang ada di sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran modern. Hal ini dikarenakan guru masih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional.	Peneliti melakukan penelitian peningkatan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media Video Animasi Grafik pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pencapaian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seperti halnya media video animasi motion graphic, keefektifannya memiliki telah teruji dalam meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelompok eksperimen. Oleh karena itu, media grafis gerak interaktif adalah efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPA kelas V.
8.	<i>Developing Interactive Multimedia Based Learning Media in Improving Students Learning Outcomes for Grade 4th in Elementary School</i>	Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa memang adanya penggunaan media dalam pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan masih kurang memadai dan dominan menggunakan media konvensional cetak, seperti gambar dan media kertas. Dengan begitu	Untuk mengatasi masalah tersebut penulis menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di kelas IV SD. Multimedia interaktif yang digunakan ialah <i>Adobe Flash CS 6</i> . <i>Adobe Flash CS 6</i> ini menjadi program animasi

		permasalahan yang terjadi ialah kurang interaktifnya pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.	favorit dan populer yang dapat membuat presentasi menjadi lebih menarik. Setelah dikembangkannya media dan diujicobakan, <i>Adobe Flash CS 6</i> berbasis multimedia interaktif masuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
9.	<i>Improving Science Learning Outcomes of Elementary Students by Using Interactive Multimedia on Human Order Materials</i>	IPA merupakan salah satu materi yang penting untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis ditemukan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam belajar. Sama seperti penelitian yang lainnya bahwa guru masih menggunakannya media pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Kemudian siswa mencatat materi sebagai rangkuman lalu dilanjut dengan mengerjakan soal pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara mandiri. Terkait dengan permasalahan yang ditemui pada siswa kelas IV SDN 034 Taraibangun, penulis memiliki keinginan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan multimedia interaktif pada materi kerangka manusia.	Dengan digunakannya multimedia interaktif sebagai media pembelajaran penulis berharap dapat menarik perhatian siswa, sehingga dalam proses belajar siswa lebih berkonsentrasi pada materi pelajaran. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk CD sebagai media pembelajaran IPA di kelas IV-C SD 034 Taraibangun yang dilihat dari hasil pretest sebesar 57,33 dan hasil posttest sebesar 84,17 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan.
		Dalam penelitian terdapat	

10.	<i>The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects</i>	hasil studi yang telah dilakukan oleh <i>Most Literate Nations in The World Central Connecticut State University</i> tahun 2016 yang menyatakan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak menyukai kegiatan membaca, begitu juga pada lingkungan sekolah dasar. Rendahnya minat baca dipengaruhi oleh penggunaan media bacaan. Guru terlalu fokus pada buku teks dari pemerintah dikarenakan kurang memadainya buku non-pelajaran. Buku bergambar lebih menarik perhatian siswa dibanding dengan buku yang hanya berisi tulisan. Maka dari itu peneliti membuktikan keefektifan penggunaan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPS.	Peneliti berpendapat bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran ketika siswa melihat secara langsung materi yang diajarkan. Dengan begitu peneliti menggunakan gambar fotografi untuk menunjukkan objek sebenarnya. Penelitian sebelumnya telah bereksperimen dengan menggunakannya media buku komik mempengaruhi minat baca dan prestasi belajar siswa SD (Fahyuni & Fauji, 2017). Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian ini digunakannya foto yang diambil secara sengaja dan diatur khusus untuk mengikuti alur cerita. Meskipun komik disini tidak dalam bentuk kartun namun penelitian ini berhasil memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat baca dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD.
-----	---	---	---

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis oleh peneliti sebagaimana tercantum pada Tabel 2, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, sehingga media pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol dan dapat terlihat juga dengan adanya peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diberikan pada seluruh jenjang kelas di sekolah dasar (SD). Selain itu media pembelajaran interaktif juga dapat mengaktifkan partisipasi siswa, karena siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proses

pembelajarannya. Media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, karena materi pembelajaran akan dikemas secara menarik dengan fitur-fitur yang dapat meningkatkan interaksi serta keikutsertaan siswa dalam pembelajaran, seperti pada penelitian di atas yang menggunakan media pembelajaran berupa *Word-Wall*, *Quizizz*, *Video Animasi*, *Komik*, *Powerpoint*, *Games* dan lain sebagainya. Media pembelajaran interaktif mendukung guru untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar abad 21, karena melalui media pembelajaran interaktif yang dikembangkannya maka guru akan belajar mengenai keterampilan digital, literasi digital dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa. Media pembelajaran interaktif juga mendukung revolusi pembelajaran 4.0 yang membuat siswa memiliki efikasi diri yang kuat untuk mau terus belajar.

Berdasarkan penelitian yang sudah dianalisis, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak terhalang oleh ruang dan waktu, seperti pada awal pandemi *Covid-19* dimana pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan termasuk Sekolah Dasar dilakukan secara daring. Belum siapnya guru dalam menghadapi pembelajaran daring berpengaruh pada turunnya motivasi siswa dalam belajar yang mengakibatkan tidak optimalnya hasil belajar siswa baik afektif, kognitif, dan psikomotorik. Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru untuk membuat pembelajaran yang kreatif dengan mendesain media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran tetap berjalan. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video online terbukti memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika siswa (Lasut et al., 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat membantu memaksimalkan hasil belajar siswa karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun, di dalam maupun di luar kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan dalam mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, sehingga media pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini terbukti dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena materi yang diberikan dikemas secara menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar akan membantu guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pendidikan yang tidak tertinggal oleh zaman dan tidak terhalang oleh ruang dan waktu karena siswa dapat mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun, di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dapat membantu mengoptimalkan tujuan belajar serta mampu memenuhi kebutuhan siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Melihat beberapa media

pembelajaran interaktif di atas membutuhkan penggunaan teknologi pada setiap masing-masing siswa, dengan begitu perlunya bimbingan dan perhatian secara khusus oleh guru agar siswa lebih bijak dalam menggunakannya. Selain itu, baik dalam penggunaan maupun proses pembuatan media pembelajaran interaktif perlu dirancang semaksimal mungkin.

Terlihat dari keterbatasan sumber kajian yang dilakukan bahwa media pembelajaran memang sudah banyak digunakan hanya saja metode yang dipakai masih konvensional. Tentunya untuk meningkatkan keterampilan di era abad 21 ini perlu mengkombinasikan teknologi. Dengan digunakannya media pembelajaran interaktif dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Dapat dilihat bahwa manfaat yang didapat dari penggunaan media pembelajaran interaktif ini cukup banyak, maka sudah sepatutnya untuk mulai diterapkan pada kegiatan pembelajaran di setiap sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto & Karim, S. (2017). Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta : Gava Media
- [2] Wardani, D. A.W., & Budiadnya, P. (2023). Analisis Kompetensi Guru di Abad 21 (Teacher Competence Analysis In The 21st Century). Jurnal Agama Hindu, 28(1): 25. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v28i1.211>
- [3] Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat 2020. Jakarta: Kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [4] Hamid, A.M., dkk. (2020). Media pembelajaran 2020. Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [5] Shaban, A. E., & Egbert, J. (2018). Diffusing education technology: A model for language teacher professional development in CALL. System, 78: 234-244. <https://doi.org/10.1016/j.system.2018.09.002>
- [6] Lidyawati, Gani, A., & Khaldun, I. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), 5(1): 140–146. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i1.16552>
- [7] Muthoharoh, M., Kirna, I. M., & Indrawati, G. ayu. (2017). Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 1(1): 13. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12805>
- [8] Wahono, B., Lin, P. L., & Chang, C. Y. (2020). Evidence of STEM enactment effectiveness in Asian student learning outcomes. International Journal of STEM Education, 7(36): 1–18. <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00236-1>
- [9] Hardi, R., & Al Kansaa, H, N.(2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. At-Ta`lim : Jurnal Pendidikan, 7(1): 68-73. <https://doi.org/10.36835/attalim.%20v7i1.426>
- [10] Maheswari, N., Silma, N., Wulandari, P. N., Ramadhan, T. S., Marini, A. (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran IPS Pada Siswa SD Melalui Electronic Wordless Picture Book. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora

- (JPDSH), 2(3) : 482
- [11] Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386-396. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>
- [12] Indriana, Y., M, N. A. N., Untari, M. F. A., & Purbiyanti, E. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1123–1127. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13049>
- [13] Agusti, N.M. & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 5794-5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- [14] Wiranda, U. ., & Masniladevi, M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3045–3051. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.80>
- [15] Mawaddah, A.W.A., Hidayat, M.T. & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5)-3109-3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- [16] Lasut, M.S., dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(4)-5001-5009. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>
- [17] Hapsari, A.S., dkk. (2019). Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*. 8(4), 1245-1255. <http://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- [18] Napitupulu, R.P., Baiduri, R., & Yus, A. (2018). Developing Interactive Multimedia Based Learning Media in Improving Students Learning Outcomes for Grade 4th in Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 200. <https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.159>
- [19] Qistina, M., dkk. (2019). Improving Science Learning Outcomes of Elementary Students by Using Interactive Multimedia on Human Order Materials. *Journal of Physics: Conference Series*. 1351. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012075>
- [20] Senen, A., dkk. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. 16(5)-230

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN