



EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan

Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan

E-ISSN: 3031-0709

Website: <https://j-edu.org/index.php/edu>

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD

Nursella

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu

Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: nursella2003@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah metode Systematic Literature Review atau SRL, yakni menyeleksi tiap jurnal atau penelitian terdahulu dan mendapatkan hasil berupa rujukan dari model/ide yang akan dikembangkan ke depannya. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, karena media dapat menyajikan materi pembelajaran yang menarik, efektif meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam studinya. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ke dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif, hasil belajar*

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of using interactive learning media on student learning outcomes in elementary schools. The method used is the Systematic Literature Review or SRL method, namely selecting each journal or previous research and getting results in the form of references for models/ideas that will be developed in the future. The use of interactive learning media can make it easier for students to understand learning material, because the media can present interesting learning material, effectively increase students' interest and motivate them to actively participate in their studies. By using interactive learning media in the learning process, teachers can provide more meaningful experiences to students. The results of this research indicate that the use of interactive learning media in elementary schools has a significant influence on student learning outcomes.

Keywords: *interactive learning media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan masa depan anak bangsa. Pendidikan akan membentuk generasi-generasi bangsa yang memiliki sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan, sehingga dapat bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara. Di era digital yang terus berkembang pesat, teknologi telah mengubah tatanan pendidikan, memberikan peluang baru dan tantangan baru bagi pendidik untuk menyediakan dan memberikan pengalaman

pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, efektif dan memotivasi siswa. Untuk menjawab tantangan tersebut, maka pendidik harus memiliki keterampilan abad 21.

National Education Association, mengidentifikasikan keterampilan abad 21 sebagai keterampilan “The 4Cs” yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan berpikir kritis ialah keterampilan untuk melakukan berbagai analysis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi dan pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis. Keterampilan kreativitas ialah keterampilan menemukan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya, bersifat orisinal dan mengembangkan ide-ide baru untuk memberikan berbagai solusi untuk setiap masalah. Keterampilan berkomunikasi ialah keterampilan untuk mengungkapkan gagasan, pemikiran, pengetahuan serta informasi baru baik secara tulisan atau lisan. Keterampilan kolaborasi adalah keterampilan untuk bekerja sama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada setiap anggota tim. Untuk meningkatkan dan mengimplementasikan keempat keterampilan tersebut, seorang pendidik juga harus mampu mengembangkan potensi dan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa agar siswa aktif dalam belajar.

Menurut Sawitri (Nadia & Desyandri, 2020), proses pembelajaran adalah proses di mana informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan pendidik atau sumber lain kepada siswa ataupun penerima informasi lain melalui alat dan media tertentu. Penyampaian informasi dalam pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara baik secara verbal ataupun non verbal. Salah satu cara penyampaian pesan pembelajaram yaitu menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu proses penyampaian pelajaran berlangsung secara efektif. Maka dari itu pendidik harus mampu menggunakan berbagai media yang dapat menarik perhatian siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadia & Desyandri (2020) menemukan bahwa masih rendahnya aktivitas dan minat siswa dalam belajar yang mengakibatkan banyak di antara mereka yang hasil belajarnya berada di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu, masih terdapat guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tentunya hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (Wicaksono & Iswan, 2019) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Soedijarto (Wicaksono & Iswan, 2019) hasil belajar ialah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar didapatkan dari dua bagian proses pembelajaran yaitu kognitif dan afektif. Hasil kognitif biasanya berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan seseorang, sedangkan hasil afektif mengacu pada nilai-nilai kepribadian atau sikap dari seseorang. Hasil belajar juga disebut sebagai perubahan tingkah laku siswa yang muncul karena adanya proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Dari pemaparan di atas, terkait media pembelajaran interaktif dan hasil belajar, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu guru mengembangkan pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan dengan mengoptimalkan kehadiran teknologi informasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Systematic Literature Review* atau SRL, yakni menyeleksi tiap jurnal atau penelitian terdahulu dan mendapatkan hasil berupa rujukan dari model/ide yang akan dikembangkan ke depannya (Ritonga, 2021). Melalui metode ini, peneliti meninjau dan mengidentifikasi artikel secara terstruktur, dengan setiap prosesnya mengikuti langkah- langkah yang telah ditentukan. Adapun poin utama metode SRL ini yaitu: (1) Perencanaan, pada tahap ini peneliti mengumpulkan simpulan dari beberapa jurnal yang telah diangkat sebagai referensi dengan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan referensi yang ada yaitu *Researc Question* (RQ). Hasil dari SLR ini adalah Analisis tiap jurnal yang telah memiliki hasil penerapannya di lapangan. Pembuatan RQ diharuskan sesuai dengan lima elemen utama, antara lain populasi, interfensi, perbedaan, hasil, dan konteks yang diterapkan. (2) Pelaksanaan, tahap ini pemilihan jurnal membutuhkan pertimbangan yang banyak sesuai dengan artikel ataupun jurnal terkait dan relevan yang sesuai pada pembahasan penelitian studi literatur. Tahapan yang harus dilakukan adalah tahap pencarian data sesuai dengan kata kunci yang terdapat pada abstrak, dilanjutkan dengan pemilihan literatur yang sesuai, lalu membuat kriteria-kriteria sendiri sesuai dengan kebutuhan, yaitu: rentang waktu perilisan jurnal, pembahasan yang diangkat oleh peneliti dalam jurnal, pengumpulan sumber data, persiapan penyajian data dan penyusunan laporan.

Untuk penelitian ini, peneliti mengumpulkan referensi dari Google Scholar dan Publish or Perish. Artikel yang dipilih adalah artikel yang berkaitan dengan penggunaan pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar, mencakup berbagai macam artikel dengan rentang waktu publish pada tahun 2019 hingga 2023. Dari 20 artikel yang digunakan, peneliti hanya memilih 10 artikel yang berkaitan erat dengan kata kunci untuk dimasukkan ke dalam tabel hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1, Jurnal yang Membahas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD

No.	Judul Artikel	Penulis	Jurnal	Vol. No.	Tahun
1.	Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem	1. Henggang Bara Saputro 2. Olivia Rizky Febriani	Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematik, Matematika dan Statistika	Vol. 4 No. 1	2023
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar	1. Afifatul Aliyah 2. Sigid Edy Purwato	Jurnal IDEAS Pendidikan, Sosial, dan Budaya	Vol. 8 No. 3	2022
3.	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis <i>Wordwall Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	1. Khofifah Indra Sukma 2. Trisni Handayani	Jurnal Cakrawala Pendas	Vol. 8 No. 4	2022
4.	Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada	1. Aulia Handini 2. Ida Ermina 3. Itsna Oktaviyani	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan	Vol. 7 No. 1	2022
5.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash terhadap Prestasi Belajar	1. Millah Karimah	JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)	Vol.6 No. 12	2023

	Siswa Sekolah Dasar	2. Tri Linggo Wati			
6.	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Bealajar Siswa Sekolah Dasar	1. Deni Okta Nadia 2. Desyandri	Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	Vol. 8 No. 4	2022
7.	Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Gondrong 2	1. Krisdayanti 2. Ino Budiatman 3. Nurul Muttaqien	Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	Vol. 9 No. 5	2022
8.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar	1. Ashimatul Wardah Al Mawaddah 2. M Thamrin Hidayat 3. Siti M. Amin Sri Hartatik	Jurnal Basicedu	Vol. 5 No. 5	2021
9.	<i>Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	1. Angganingrum Shinta Hapsari 2. Muhammad Hanif 3. Gunarhadi 4. Roemintoyo	<i>European Journal of Educational Research</i>	Vol. 8 No. 4	2019
10.	<i>Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students</i>	1. Yosef Daniel Marcelino Banjarnahor 2. Daitin Tarigan	<i>Indonesian Journal of Advanced Research</i>	Vol. 2 No. 6	2023

Gambar 2, Analisis Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

No.	Judul Artikel	Analisis Media Pembelajaran Interaktif	
		Sebelum	Sesudah
1.	Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem	Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah SDN 2 Klesem, diketahui masih rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya pecahan. Hal tersebut dikarenakan banyaknya siswa yang kesulitan dalam memahami materi. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika menjadikan proses	Modul digital interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Modul Digital Interaktif yang dirasa menarik dan menyenangkan bagi siswa akan mampu meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, dengan adanya minat tersebut maka keinginan siswa untuk belajar menjadi tinggi sehingga secara tidak langsung hasil belajar siswa

		pembelajaran kurang kondusif dan tidak efektif.	juga akan meningkat. Jadi berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem.
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II di SDN Jatiwarna 3, dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika dengan materi perkalian hanya menerapkan media gambar di buku diktat guru ataupun siswa untuk menyampaikan konsep perkalian dengan metode ceramah. Hal tersebut tentunya mengakibatkan masih terdapat beberapa siswa yang belum dapat memahami konsep perkalian. Terkhususnya di kelas rendah pastinya membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif sehingga mendapatkan pusat perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran.	Penggunaan media pembelajaran Powtoon pada pembelajaran matematika materi perkalian dapat dikatakan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran berlangsung. Dapat dilihat dari hasil belajar untuk kelas eksperimen (dengan perlakuan) lebih unggul disbanding hasil belajar kelas kontrol yang memang tanpa perlakuan. Pada hasil pengolahan data, hasil belajar materi perkalian kelas eksperimen memperoleh nilai rerata 82,75, kelas kontrol memperoleh nilai rerata 49,5 mengacu pada uji hipotesis. Jadi, memang terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran Powtoon pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran Powtoon dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga dapat membengaruhi hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi perkalian.
3.	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil pra observasi penulis di SDN Pasir Putih 03, didapati masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dilihat dari presentase rata-rata penilaian tengah semester siswa yang asih berada di bawah rata-rata. Hasil belajar yang rendah ini	Penggunaan media interaktif berbasis Wordwall Quiz dinilai berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, minat dan antusias siswa yang lebih baik dari biasanya serta

		dipengaruhi beberapa faktor, di antaranya adalah kurangnya motivasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada penurunan hasil belajar IPA.	keaktifan siswa dalam diskusi pada proses pembelajaran. Siswa juga lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas ataupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatkan interaksi antar sesama sehingga terjadi kefahaman terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar IPA siswa.
4.	Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se- Gugus I Kecamatan Narmada	Berdasarkan hasil observasi penulis di beberapa sekolah di wilayah gugus I kecamatan Narmada, diketahui masih ada beberapa guru yang belum menghadirkan media dalam proses pembelajaran, jikapun ada media yang digunakan masih bersifat sederhana seperti lidi, batu, pulpen dan sebagainya. Akan tetapi penggunaan media seperti itu hanya digunakan pada pembelajaran berhitung (matematika) saja sedangkan pada saat pembelajaran membaca dan menulis guru lebih dominan menggunakan papan tulis dan buku pegangan sebagai media. Selain itu berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru selaku wali kelas di wilayah gugus I kecamatan Narmada, menyatakan masih ada siswa yang mengalami masalah belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi maupun mencari jawaban dalam teks, dikarenakan guru lebih banyak menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak adanya interaksi antara guru	Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD se-gugus I kecamatan Narmada. Dibuktikan dari hasil pretes yang diperoleh kelompok eksperimen dengan rata-rata 36,73 dan kontrol dengan rata-rata 33,67. Setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan media interaktif pada kelompok eksperimen, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 78,06 dan kelompok kontrol 72,96. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berpengaruh dengan terpretasi rendah (<i>small effect</i>) terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD se-gugus I kecamatan Narmada.

		dan siswa.	
5.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri gelam 2 dengan wali kelas VI, ditemukan bawah hasil belajar siswa dengan nilai KKM masih dibawah rata-rata yang disebabkan pemahaman siswa yang sangat minim pada muatan pembelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan planet dalam tata surya. Hal tersebut dikarenakan guru hanya menggunakan buku paket yang tersedia dan media video visual <i>PowerPoint</i> saja, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi secara rinci.	Terdapat pengaruh penggunaan pada media <i>Adobe Flash</i> terhadap prestasi belajar siswa di kelas VI pada materi tata surya. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil <i>posttest</i> pada kelas eksperimen sebesar 82,6 dan kelas kontrol sebesar 74. Jadi, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> terhadap prestasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.
6.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Bealajar Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di kelas V SDN 14 Simpangampek, ditemukan masih rendahnya aktivitas dan minat siswa dalam belajar yang mengakibatkan masih banyak hasil belajar siswa yang dibawah KKM. Hal tersebut disebabkan kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada penurunan hasil belajar siswa.	Penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih hidup. Terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, minat dan antusias siswa lebih baik dari biasanya dan aktif dalam proses diskusi.
7.	Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Gondrong 2	Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Gondring 2, ditemukan masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran IPA. Masih banyak siswa yang tidak fokus, bosan jenuh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.	Setelah diberikan perlakuan dapat dilihat bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji <i>T-tes Paired Sample Test</i> diperoleh nilai (2-tailed) 0,000 dan sig 0,05 hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif animasi dengan siswa yang

			diajarkan dengan model konvensional.
8.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV di SDIT Al Ibrah Gresik, masih ditemukan siswa yang kurang faham terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas bangundatar sebagian besar siswa masih belum bisa menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan guru hanya mengajak siswa untuk menghafal rumus keliling dan luas bangun datar tanda menjelaskan cara menentukan tersebut. Hal ini tentunya akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Hal ini juga yang menyebabkan mengapa banyak siswa menganggap pelajaran matematika itu sulit, rumit, kurang menarik dalam proses pembelajaran daring. Dari data tersebut didapatkan bahwa rata-rata nilai matematika yang dicapai 80% belum mencapai KKM dan hasil belajar siswa masih rendah.	Setelah dilakukannya perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Al Ibrah, peneliti membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata antara <i>pretest</i> dan <i>posttes</i> . Sehingga dapat dikatakan Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
9.	<i>Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa dalam perkembangan teknologi dan inovasi yang pesat, masih banyak guru yang belum mengeksplorasi penggunaan ICT dalam proses pembelajaran. Guru masih sering menggunakan metode konvensional atau ceramah. Salah satu contoh yang terjadi di salah satu kelas 5 SD di Jawa	Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pencapaian kelompok eksperimen dan kelompok control. Begitu pula dengan media video animasi <i>motion grafis</i> , memiliki keefektifannya telah teruji dalam meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelompok eksperimen. Oleh

		Tengah ditemukan materi pembelajaran yang disampaikan hanya terpusat pada buku guru ataupun siswa serta alat peraga berupa gambar yang dibuat guru di papan tulis yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut mengakibatkan kurang optimalnya proses pembelajaran	karena itu, media grafis gerak interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V.
10.	<i>Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students</i>	Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis ke sekolah dengan guru kelas V, ditemui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satunya kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, salah satunya mata pelajaran matematika, dikarenakan proses pembelajaran masih terpak pada penggunaan metode ceramah. Guru kesulitan menyampaikan materi dikarenakan penggunaan media dalam proses pembelajaran masih terbatas salah satunya media pada materi pecahan. Guru hanya dapat menampilkan gambar yang disajikan pada buku paket. Hal tersebut mengakibatkan imajinasi dan kreatifitas siswa menjadi tidak terpacu pada proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa merasa kurang antusias dan jenuh dikarenakan proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional yang di mana proses pembelajaran hanya dilakukan dengan penjelasan materi dan pemberian tugas, sehingga	Pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis <i>Nearpod</i> sudah dikatakan sangat layak dan praktis untuk dignakan dalam keberlangsungan proses pembelajaran di kelas berdasarkan dari uji kelayakan dan kepraktisan yang telah dilakukan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Nearpod</i> dikatakan sangat efektif didasari dari hasil <i>pre- test</i> dan <i>post-tes</i> siswa yang mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis <i>Nearpod</i> ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas V SDN 101775.

		pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya.	
--	--	---	--

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dengan cermat oleh peneliti yang disajikan pada Tabel 2, penggunaan dan pemanfaatan materi pembelajaran interaktif berbasis teknologi membuahkan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang Sekolah Dasar, sehingga media pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh fakta bahwa siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan siswa pada kelompok control. Lebih lanjut, hal ini dapat diamati melalui peningkatan nyata pada nilai rata-rata antara penilaian pretest dan posttest.

Media pembelajaran interaktif berlaku untuk Sekolah Dasar (SD) di semua tingkatan kelas. Selain itu, media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Sekarsari & Rusnilawati (2023) yang menyatakan penerapan media pembelajaran dapat mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini mempengaruhi motivasi siswa, partisipasi siswa dalam kelas, minat siswa dalam memperhatikan materi, dan membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik, dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendorong peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Seperti pada penelitian di atas yang menggunakan media pembelajaran berupa Wordwall, Modul Digital, Powtoon, Adobe Flash, Quizizz, Video Animasi Montion, Nearpod dan lain sebagainya.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, guru dapat mengembangkan keterampilan mengajar abad ke-21, mengenal keterampilan digital dan literasi digital, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam kepada siswa. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rina et al., (2020) mengemukakan bahwa media digital membantu meningkatkan keterampilan literasi dalam pembelajaran abad 21. Said (2023) juga mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif di era abad 21 memiliki peran penting dalam beberapa aspek, di antaranya seperti aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi kolaborasi, dan pengembangan keterampilan digital. Selain itu, media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam mendukung revolusi pendidikan 5.0, karena media ini memberdayakan siswa dengan rasa edukasi diri yang kuat dan keinginan untuk terus belajar.

SIMPULAN

Setelah melakukan tinjauan literature secara komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi pembelajaran yang menarik, efektif meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam studinya. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ke dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman materi pelajaran yang lebih komprehensif.

Media pembelajaran interaktif juga memungkinkan pendidikan melampaui batasan ruang dan waktu. Siswa memiliki keleluasaan untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, baik di dalam ataupun di luar kelas. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dapat membantu mengoptimalkan tujuan pembelajaran serta mampu memenuhi kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & 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>

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Arisani, Y., Syamsiah, & Bundu, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Rappocini Kota Makassar the Effect of Articulate Storyline Based Interactive Learning Media on 4 Ts Grade Students Ips Learning Outcomes Sd Negeri Tidun. *Pinisi Journal of Science & Technology*.
- Auliya F.A.,Fitriasari E, Nurunnisa. N, M. . (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968.
- Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(6), 767–778. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i6.4554>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Karimah, M., & Wati, T. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9735–9740. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2940>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Ni'mah, N., Rahmawati, R., & Babo, R. (2023). The Effect of Interactive Media-Based Role-Playing on Elementary School Students' Social Attitudes and Learning Outcomes. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24256/pijies.v6i1.3784>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (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>
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character Education Based On Digital Comic Media. *Ijim*, 14(3), 107–127. <https://doi.org/10.3991/Ijim.V14i03.12111>
- Ritonga, M. (2021). Studi Literatur Efektivitas Model Pembelajaran Simulasi Digital Marito. *Seminar Nasional Pendidikan LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 63–70.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klessem. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130–139. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.219>
- Sekarsari, E. P., & Rusnilawati, R. (2023). The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 281–296. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>
- Sopyan, A. N., Fadilah, N., & Tussadiah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Cendikia: Jurnal Pendidikan*, 1206, 263–273.

<http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/776%0Ahttp://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/download/776/1026>

Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.