

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA TERKAIT MATA PELAJARAN IPADI SD

Gilang Setia Mahendra¹ dan Walgiyati²

Universitas Muhammadiyah Purworejo

gilangsetia.m@gmail.com

Abstrak

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kendala yang di temui kemudian memberikan solusi terkait masalah yang di hadapi oleh guru dan peserta didik khususnya terkait materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di kelas VI SD Negeri 2 Pengarengan, yang terletak di desa Pengarengan Kecamatan Kalibawang Kabupaten Wonosobo. Subjek dari penelitian ini adalah populasi yang ada di SDN 2 Pengarengan. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi, yang bersumber dari pengajar SD Negeri 2 Pengarengan. Hasil dari observasi adalah kami menemukan empat permasalahan yang dihadapi pihak sekolah yakni durasi pembelajarannya yang kurang, peserta didik yang kurang fokus, kurangnya kualitas dan kuantitas media pembelajaran, serta minat belajar yang kurang dari siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi solusi atas masalah tersebut. Penggunaan media interaktif ini di sinyalir dapat lebih efektif dalam mengatasi durasi, serta peserta didik tidak akan bosan bilamedia tersebut menarik. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah masalah-masalah yang dihadapi di SDN 2 Pengarengan dapat di katakan saling berkesinambungan artinya antara masalah satu dengan lainnya saling terhubung. Harap dari kami solusi yang di berikan mampu mengatasi kendala-kendala yang ada.

Kata Kunci : Media Interaktif, Pendidikan, Media Pembelajaran

Abstract

Basically, this study aims to analyze the obstacles encountered and then provide solutions related to the problems faced by teachers and students, especially related to IPA (Natural Sciences) materials in class VI of State Elementary School 2 Pengarengan, which is located in the village of Kalibawang District, Wonosobo Regency. The goal of this study is the population in SDN 2 Pengarengan. The methods used in this study are interviews and observations, which are sourced from teachers of SD Negeri 2 Pengarengan. The result of the observation is that we found four problems faced by the school, namely the duration of learning that is lacking, students who lack focus, lack of quality and quantity of learning media, and less interest in learning from students. The use of interactive learning media is the solution to this problem. The use of this interactive media in signal can be more effective in overcoming duration, and learners will not get bored if the media is

interesting. The conclusion of the study is that the problems faced in SDN 2 Can be said to be mutually sustainable meaning that each other's problems are connected to each other. The hope from us is that the solution provided is able to overcome the existing obstacles.

Keywords: interactive media, education, learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, hal tersebut selaras dengan pernyataan Fahlevi & Rosyid 2018 dalam jurnal Titin Fahmi Qoyimah dkk, 2021 yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan hal yang penting untuk keberlangsungan hidup manusia. Dalam jurnal Mar'atus (2019) Soegeng (2012: 4) menyatakan Pendidikan merupakan pengembangan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup dan terjadi proses di dalamnya. Oleh sebab itu sudah sepatutnya mengusahakan pemahaman akan pendidikan sangat diperlukan, salah satu bentuk usaha tersebut yaitu dengan pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Endah Dwi Rahayu (2021) Pembelajaran adalah hubungan antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar, yang kemudian terjadi pertukaran informasi antara guru dengan siswa. Sedangkan menurut Pane dan Darwis Dasopang 2017 dalam jurnal Nur Aziz dkk (2018), menyatakan bahwa hakekat pembelajaran merupakan suatu proses yakni mengatur serta mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5) "Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa" dalam jurnal Putu Jerry R.P. (2018). Langkah dalam memahami pembelajaran sangat beragam, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam jurnal Nur Ngazizah (2021) kata media berasal dari Bahasa Yunani yakni medium yang berarti di tengah atau alat yang dapat digunakan sebagai penengah, jadi dapat diartikan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik. (Maklonia Melin Moto, 2019). Sementara menurut Intan Meitasari et al (2020),

dalam jurnal yang sama menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat peraga dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran. Menurut Schramm (1977) dan Briggs (1977) dalam jurnal Abdul Istiqlal (2018) media itu merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan dosen atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi yang disampaikan kepada mahasiswa.

Sedangkan menurut Arsyad (2017) dalam jurnal Alfiatun Nur Azizah (2020) media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dalam jurnal Talizaro T. (2018) (Putra Sumberharjo, dkk, 2015) Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyampai pesan pembelajaran (Akbar, S 2015) dari jurnal Yolanda Febrita (2019). Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Smaldino ed al p 2012 p.7) jurnal Hamdan husein B. (2019). Jadi dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara penghubung antara peserta didik dengan pesan yang di sampaikan pendidik, sehingga terjadi umpan balik berupa rangsangan terkait pesan yang tersampaikan.

Jenis media pembelajaran menurut Hamdani (2011 248) dalam jurnal Fifit Firmadani (2020) menyatakan bahwa media terbagi menjadi tiga yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Menurut Istifarida dkk (2017) dalam jurnal Ruqiah Ganda P. dkk (2021) media pembelajaran perlu memuat suatu yang jelas di sertai pendukung berupa gambar yang sesuai agar makna atau isi dapat tersampaikan dengan efektif. Terkait manfaat media pembelajaran dalam jurnal Pambudi D, dkk (2018) Manfaat media pembelajaran menurut Sanaky (2013: 5)

adalah sebagai berikut (1) sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dan siswa, (2) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

(3) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dapat memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (4) metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan dari pengajar saja dapat juga menjadikan pembelajaran tidak membosankan sehingga guru pun tidak kehabisan tenaga, (5) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain yang dilakukan oleh siswa seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Hamalik (1986) dalam jurnal Isran Rasyid K. mengemukakan bahwa dalam proses belajar penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan berdampak terhadap psikologis siswa.

Umumnya kesadaran akan pentingnya pembelajaran belum terlalu dipahami terutama untuk anak usia Sekolah Dasar. Anak di usia sekolah dasar masih mengedepankan hal yang asyik dan menarik ketimbang informasi yang penting dari pelajaran. Bukan hanya hal tersebut, penyajian materi yang terkesan monoton dan tidak menyenangkan membuat mereka tidak tertarik akan materi pelajaran terutama mata pelajaran IPA. IPA sebagai sikap ilmiah mengandung nilai dan moral meliputi: rasa ingin tahu yang tinggi, kritis, kreatif, rendah hati, berpandangan terbuka dan sebagainya (Narut, 2018). Seperti yang dijelaskan oleh para ahli seharusnya IPA berisi kegiatan yang menarik dan menantang namun sering kali pengajar menerapkan metode konvensional sehingga cenderung membuat suasana belajar menjadi tidak menarik dan membosankan, padahal masih banyak metode mengajar yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Luthfi dalam Abdul Hamid membagi metode pembelajaran ke dalam : metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode pemberian tugas atau resitasi, metode bercerita, metode karya wisata, metode bermain peran, metode sosiodrama, metode

proyek. Terkait apa yang telah di bahas kami berusaha meneliti mengenai apa saja kendala yang di jumpai dan di hadapi kemudian kami memilih SDN 2 Pengarengan sebagai subjek penelitian. Tentu setelah kami mengetahui kendala yang di jumpai kami juga akan memberikan masukan berupa saran solusi yang harapkan mampu menjadi pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

Dalam mendapatkan data di lapangan yakni bertempat di SDN 2 Pengarengan Dusun Sijabung Desa Pengarengan Kecamatan Kalibawang Kabupaten Wonosobo kami menggunakan metode penelitian berbasis wawancara dan observasi. Menurut Sugiono(2018:103) dalam jurnal Mar'atusholihah wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Tujuan penulis menggunakan metode ini adalah untuk mendapatkan data-data dari narasumber secara langsung agar menerima data yang lebih konkret dan akurat sesuai dengan temuan di lapangan. Menurut Desilia Yuniati (2021) Observasi yaitu keterampilan mengumpulkan data atau informasi melalui penerapan dengan indera. Sedangkan menurut Robainah (2021) pengamatan secara langsung agar mrndapat informasi yang lebih akurat serta memperoleh informasi lain yang belum dapat diperkirakan sebelumnya dinamakan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Pengarengan yang bertempat di Dusun Sijabung, Desa Pengarengan, Kecamatan Kalibawang, Kabupaten Wonosobo pada tanggal 25 Februari 2022 dengan wali kelas VI Ibu Walgiyah S.Pd.,Gr. Berdasarkan pemaparan beliau dampak dari pandemi lebih

mendominasi atas kendala-kendala yang di temui, dari jawaban beliau terkait pertanyaan wawancara di jelaskan bahwa salah satu kendala mengajar yang di temui adalah batas waktu atau durasi. “ya mas, kendala yang paling utama adalah durasi belajar, karena pandemi dan peraturan dari pemerintah durasi kegiatan belajar mengajar jadi sangat singkat sehingga penyampaian materi kurang efektif serta kurang mengena”. Berlakunya sistem PTMT (pembelajaran tatap muka terbatas) membuat waktu pembelajaran sangat singkat, sehingga pembelajaran tidak maksimal, akibatnya guru tidak mengetahui secara langsung apakah siswa memahami materi atau tidak.

Kemudian beliau melanjutkan kendala yang di alami berikutnya yaitu siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi ” Jadi karena pandemi yang cukup lama dan mengharuskan di berlakukannya pembelajaran jarak jauh yang mana dilaksanakan melalui *handphone*, mengakibatkan tidak sedikit siswa yang mengalih fungsikan *handphone* hanya untuk kesenangan, bahkan banyak yang beralasan sedang belajar padahal hanya bermain *game*, dampak dari hal tersebut adalah siswa menjadi tidak berkonsentrasi dan hanya memikirkan *handphone*” ungkap beliau. Ketika PJJ usai dan di ganti dengan PTMT siswa yang terlanjur kecanduan gawai cenderung sulit berkonsentrasi, pikiran mereka akan sulit fokus dengan pelajaran. Waktu fokus dengan pelajaran hanya sebentar dan mereka cenderung akan memikirkan gawainya saja.

Penggalian informasi terus kami lanjutkan, kendala yang di hadapi guru berikutnya yaitu berupa kuantitas dan kualitas media penunjang yang kurang, “ jumlah media pembelajaran yang tersedia di sekolah ini masih belum cukup, jadi siswa harus bergantian dalam menggunakannya, tak jarang saya membawa media sendiri” tutur beliau. Media atau sarana pra sarana pendukung pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA masih di kategorikan kurang, baik jumlah maupun kualitasnya. Jumlah yang sedikit membuat siswa bergantian dalam melakukan praktik media, akibatnya waktu pembelajaran atau praktik tidak efisien. Sebab ketika guru tengah menjelaskan di kelompok satu, kelompok yang tidak terawasi akangaduh dan membuat suasana belajar tidak kondusif. Informasi yang kami temukan selanjutnya ketika wawancara adalah semangat belajar dan ketertarikan

yang kurang, ini selaras dengan apa yang kami temui di lapangan dimana ketika pembelajaran tengah berlangsung ada beberapa siswa lebih asyik dengan temanya daripada memperhatikan guru, beliau mengungkapkan bahwa “ketertarikan siswa akan materi pelajaran sekarang menurun, ya memang masih ada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan antusias namun tetap ada siswa yang sibuk dengan kegiatan di luar pelajaran” ungkap beliau. Selain faktor di atas kurangnya minat siswa akan materi pembelajaran adalah karna guru cenderung masih menggunakan metode konvensional yang mana guru masih menjadi pusat materi, dan siswa hanya sebagai penerima. Hal tersebut yang membuat siswa bosan dan enggan mengikuti materi pembelajaran. Setelah mendapatkan data di atas kami memberikan solusi yang harapannya dapat mengatasi masalah karena dari kajian masalah di atas sebenarnya saling berkaitan, sebab dari hal yang sama yaitu pandemi. Kemudian solusi yang kami berikan adalah sebagai berikut.

Masalah pertama yang di jumpai adalah durasi belajar yang kurang yang menyebabkan seluruh materi tidak tersampaikan dengan maksimal yang menyebabkan guru tidak mengetahui secara langsung apakah siswa memahami materi atau tidak. Solusi yang kami tawarkan adalah guru membuat strategi penyampaian materi dengan model pembelajaran tertentu sehingga diharapkan guru mampu memperkirakan durasi waktu yang efektif untuk pembelajaran. Adapun bila penyerahan materi belum maksimal guru dapat memberikan tugas dengan memanfaatkan media belajar yang tersedia seperti mengamati video terkait materi di situs Youtube atau sebagainya. Kemudian untuk masalah yang kedua adalah siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi ketika pembelajaran tengah berlangsung, solusi yang kami tawarkan adalah guru menghadirkan kegiatan proses pembelajaran yang lebih menarik yakni dengan menyisipkan permainan di dalamnya dan disertai hadiah pula sehingga siswa akan makin terpacu dalam persaingan tersebut dan diharapkan tidak akan ada rasa bosan di tengah pembelajaran.

Selanjutnya untuk masalah yang ketiga yakni berupa kuantitas dan kualitas media penunjang yang kurang, yang menyebabkan siswa bergantian dalam menggunakannya, tak jarang guru membawa media sendiri. Solusi yang kami

tawarkan adalah dua solusi yang pertama adalah pengajuan pengadaan media pembelajaran dan alat praga kepada pihak sekolah, apabila pengajuan tidak dapat terlaksana maka masuk ke solusi yang kedua yakni membuat media dan alat peraga secara mandiri. Media yang digunakan tidak harus mahal, bisa berasal dari benda-benda sederhana yang memiliki system kerja mirip bahkan sama dengan aslinya. Sebisa mungkin media yang di produksi mampu memenuhi kuantitas dan kualitas yang dibutuhkan.

Masalah yang terakhir yakni semangat belajar dan ketertarikan yang kurang, di karenakan metode pengajaran yang konvensional. Solusi yang kami tawarkan yaitu berupa penggunaan media interaktif, yang mana dalam media tersebut siswa mampu merasakan pembelajaran yang menyenangkan di barengi dengan pemahaman terkait materi pembelajaran. Media interaktif sendiri merupakan penggabungan antara bermain dan belajar. Selain dapat memberikan materi kepada siswa dengan cara menyenangkan, pengadaan media interaktif juga dapat menambah jumlah media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Penyampaian materi juga akan lebih efektif karna durasi yang tidak panjang guru juga mampu mengajar dengan model yang tidak itu-itu saja. Pembuatan media pembelajaran dapat di kategorikan mudah, dan juga murah karna dapat memanfaatkan barang-barang bekas atau barang sisa, sehingga selain dapat di gunakan sebagai media pembelajaran kita juga dapat merawat lingkungan. Media interaktif akan semakin maksimal fungsinya jika di kombinasikan dengan model/metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta evaluasi dari pelaksanaan kegiatan penelitian di atas terkait masalah yang di hadapi oleh guru dan siswa di SDN 2 Pengarengan yang mana kami menjumpai empat masalah yaitu durasi pembelajaran yang singkat, kurangnya fokus siswa terhadap pelajaran, jumlah media yang kurang serta minat siswa yang minimum terkait materi kami memberikan saran berupa pembuatan media interaktif yang mana dengan adanya media interaktif siswa mampu mengikuti pembelajaran secara efektif, selain itu

penggunaan media interaktif juga dapat menarik minat siswa terkait pembelajaran. Pembuatan media tergolong ekonomis karena bisa berasal dari barang- barang bekas, selain itu penggunaan barang bekas juga akan lebih ramah terhadap lingkungan. Menggunakan media pembelajaran yang di padu padankan dengan metode belajar yang tepat akan memaksimalkan penggunaan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, E. D., Widiastuti, A., & Ngazizah, N. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Siswa. *In Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 3).
- Qoyyimah, T. F., & Nugroho, O. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Gudang. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 141-147.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178- 185.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajarmahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 1-16.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Robainah, S. S. R., Pradana, S. A., & Ngazizah, N. Pengelolaan Program Bank sampah Kwt "Srikandi Peduli Sampah" Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Ganggeng Purworejo.
- Yuniati, D., Sriyono, S., & Ngazizah, N. (2020). Efektivitas Metode Eksperimen dan Demonstrasi dalam Meningkatkan Keterampilan Observasi Objek Fisika Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 13(1), 1-6.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2021). Kelayakan booklet inventarisasi tumbuhan berkhasiat obat sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 11-21. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/17966>
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N.

- (2018). Pengembangan alat peraga IPA dari barang bekas untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 28-33.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Sari, P. P., Ngazizah, N., & Linda, R. F. C. (2021, April). Kaitan Antara Media Berbasis Kearifan Lokal dan Kemampuan Literasi Sains Siswa. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 3).
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, 4(3), 1-5.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Narut, Y. F., & Supardi, K. (2019). Literasi sains peserta didik dalam pembelajaran ipadi indonesia. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 61-69.
- Azizah, A. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan media ludo math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28-35.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).