

## PERAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN FOKUS DAN KEAKTIFAN SISWA

Lambang Subarkah Hanafi<sup>1</sup> dan Dwi Kusuma Wardani<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Purworejo

lambanghanafi@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian yang berjudul Peran Media Digital Interaktif ini dibuat dengan latar belakang guru kurang maksimal dalam pemanfaatan fasilitas yang ada di Sekolah. Terdapat fasilitas yang cukup lengkap dan memadai. Fasilitas tersebut berupa berbagai media digital elektronik seperti komputer, laptop, bahkan di sekolah tersebut memiliki tab yang cukup banyak. Fasilitas tersebut tentu sangat mendukung apabila digunakan untuk proses belajar mengajar berbasis digital, akan tetapi dalam pelaksanaannya guru ternyata masih mengalami kendala. Kendala yang dialami oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas salah satunya kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital, sehingga guru lebih banyak memberikan penjelasan dengan bercerita, sehingga siswa cenderung kurang fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya tingkat fokus dan keaktifan siswa tersebut sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam Penilaian Tengah Semester 2 pada mata pelajaran IPA materi Panas dan perpindahannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terhadap fokus dan keaktifan SD Kelas 5. Pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif yang berupa video interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan fokus dan keaktifan siswa.

**Kata Kunci:** *Peran, Multimedia Interaktif, Problem Solving, Fokus, Keaktifan*

### ABSTRACT

*The research, entitled The Role of Interactive Digital Media, was made with the background of the teacher being less than optimal in the utilization of existing facilities in the school. There are facilities that are quite complete and adequate. These facilities are in the form of various electronic digital media such as computers, laptops, even at the school which has quite a lot of tabs. These facilities are certainly very supportive when used for digital-based teaching and learning processes, but in practice the teachers are still experiencing problems. One of the obstacles experienced by teachers in implementing classroom learning is the teacher's ability to operate digital media, so that teachers provide more explanations by telling stories, so students tend to be less focused and active in participating in learning. The low level of focus and activeness of these students causes the low learning outcomes of students in the Middle Assessment of*

*Semester 2 in the Science subject matter of Heat and its transfer. The purpose of this study was to determine the role of interactive digital learning in Natural Science subjects on the focus and activity of elementary school grade 5. From the results of the study it can be concluded that interactive digital media in the form of interactive videos has an important role in increasing student focus and activity.*

***Keywords: Role, interactive multimedia, problem solving, focus, active***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membentuk kepribadian seseorang. Pendidikan juga tidak lepas dari peran seorang guru. Guru memiliki peran penting dalam Pendidikan. Melalui pendidikan, seseorang yang awalnya belum mengerti suatu hal, menjadi mengerti bahkan dapat memunculkan ide-ide kreatif secara mandiri dari hal yang telah dipelajari tersebut. Teknologi informasi yang kian berkembang dengan sangat cepat telah mengubah tatanan hidup masyarakat dalam menjalankan aktivitas, terutama dalam ranah pendidikan. Namun perkembangan tersebut belum mampu diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang ada. Artinya seseorang tersebut belum mampu menggunakan atau memanfaatkan teknologi tersebut dengan bijak. Ditambah lagi dengan adanya pandemi covid-19 seperti saat ini tentu menjadikan situasi tatanan Pendidikan menjadi berubah. Salah satu perubahan yang terjadi yaitu semula proses belajar mengajar dapat dilakukan secara tatap muka, namun sementara harus beralih secara daring menggunakan media internet.

Kebutuhan akan sarana dan prasarana dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu adanya dalam bidang Pendidikan. Hal tersebut tentu sangat mendukung lancarnya proses belajar mengajar. Sarana prasarana yang ada dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara digital salah satunya ialah tablet. Tablet merupakan suatu media elektronik yang memiliki fungsi seperti HP. Fungsi dari tablet secara umum ialah sebagai media atau alat komunikasi, mencari informasi, bahkan sebagai media hiburan. Melihat dari ranah Pendidikan tablet disini berfungsi sebagai penunjang kebutuhan lancarnya suatu proses belajar mengajar. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang berisi tuntutan praktis tepat sasaran, yang disajikan lewat persentasi audio visual

(gambar, dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun bahasa Indonesia yang jelas dan mudah untuk dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan bantuan dari CD interaktif yang di gunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa untuk melakukan interaksi atau hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2014:370).

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Zulaikha Ummul Arafah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Gerak Para Bola. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving dinyatakan layak berdasarkan penilaian para ahli serta respon angket peserta didik dengan kategori baik. Ada perbedaan peningkatan minat dan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving dengan PPT dan ceramah dalam pembelajaran fisika materi gerak para bola, berdasarkan hasil pengujian MANOVA yang menunjukkan nilai sigifikansi 0,00, jadi dapat dinyatakan media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan dengan PPT dan ceramah berdasarkan nilai Mean Difference pada uji Manova.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya game edukasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari : teks,grafis, audio, dan interaktivitas (Wijaya, Siahaan, dan Rohendi) dari berbagai pengertian yang ada terkait multimedia digital interaktif maka dapat disimpulkan bahwa yang harus ada dalam pelaksanaan kegiatan tersebut antara lain:

1. Harus memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti Tab, computer, laptop, dan sebagainya.
2. Harus memiliki link dan terhubung dengan informasi yang tepat.
3. Harus ada aplikasi pendukung yang mumpuni seperti KINE MASTER, PPT,

Bandicam, dan sebagainya.

4. Harus memiliki koneksi yang stabil dan baik untuk mendukung lancarnya proses kegiatan belajar mengajar.

Aktivitas belajar-mengajar yang diterapkan di SDN Salam terbilang sudah mampu mengaplikasikan media digital. Melihat dari fasilitas yang tersedia yaitu tablet yang berjumlah cukup banyak yaitu 15 buah tentu sangat mendukung dalam berjalannya proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Akan tetapi dalam pelaksanaannya belum mampu berjalan dengan maksimal dengan kata lain masih terdapat beberapa kendala dalam suatu proses belajar mengajar menggunakan media digital. Kendala yang dialami guru dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu dalam penyajian video atau media. Media atau video yang digunakan hanya mengandalkan dari youtube, sehingga materi apa yang akan disampaikan ke siswa terkadang kurang lengkap. Sehingga materi yang diterima oleh siswa menjadi kurang maksimal. Kendala yang berikutnya yaitu kurangnya fokus dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Hal tersebut diakibatkan karena siswa merasa bosan dan kurang tertarik apabila penyampaian materi video masih didominasi dengan ceramah guru. Berdasarkan kendala atau masalah yang sedang dihadapi guru tersebut maka Peran Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving inilah perlu diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan fokus dan keaktifan siswa.

Salah satu usaha untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Matsun, Ramadhani, & Lestari, 2018) dan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi (Erlinda, 2017; Irwandani & Rofiah, 2015) seperti model Problem Solving yang merupakan salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan atau masalah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi (Sohibun & Ade, 2017). Berdasarkan alasan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran pada Sekolah Dasar terutama dalam penggunaan media pembelajaran sebagai sarana belajar. Inovasi yang tepat dan berbasis problem solving dapat diterapkan dalam bentuk

media digital interaktif. Dimana didalam pembelajaran problem solving tersebut nantinya juga berisi mengidentifikasi masalah, kemudian gambaran dari masalah tersebut seperti apa, lalu memilih strategi apa dalam memecahkan masalah tersebut, kemudian strategi tersebut diterapkan, sehingga nanti hasilnya seperti apa baru di evaluasi. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut: pertama, kurang kreatifnya guru dalam memanfaatkan fasilitas yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kedua kurangnya tingkat fokus dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Ketiga, tidak adanya modul dalam proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, mengetahui pentingnya peran media digital interaktif yang berbasis problem solving bagi siswa. Kedua meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi melalui produk media digital interaktif. Ketiga meningkatkan fokus dan keaktifan melalui peran media digital interaktif berbasis problem solving pada peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Peran Media Digital Interaktif Berbasis Problem Solving untuk meningkatkan Fokus dan Keaktifan Siswa telah dilaksanakan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi secara langsung.

### **a. Wawancara**

Wawancara dilakukan pada hari Rabu, 23 Februari 2022. Narasumber dalam wawancara yaitu Ibu Dwi Kusuma Wardani. Lokasi wawancara di SDN Salam tepatnya di Desa Salam, Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo. Jumlah pertanyaan yang diberikan saat wawancara ada 27 yang terdiri dari 6 pertanyaan saat observasi dan 21 pertanyaan saat wawancara.

### **b. Observasi**

Observasi yang dilakukan dengan membuat sejumlah pernyataan pada lembar kertas. Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan wawancara berlangsung. Aspek-aspek yang terdapat dalam lembar observasi meliputi

sarana dan prasarana, penggunaan media, bahan ajar yang digunakan, metode pembelajaran, sikap siswa, dan proses belajar mengajar. Dari hasil wawancara dan observasi inilah kami dapat menemukan berbagai keterangan terkait apa yang kami teliti. Dari keterangan itulah kami bisa menggali potensi yang ada sehingga masalah dapat terpecahkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses dalam kegiatan belajar mengajar sebenarnya juga proses dalam berkomunikasi, sehingga peran media disini disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran disini sangat penting fungsinya. Fungsi yang utama ialah sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam belajar, karena dapat digunakan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami konsep suatu ilmu pengetahuan. Hal tersebut tidak lepas dari hasil dari penelitian kami terkait peran media digital interaktif berbasis problem solving untuk meningkatkan fokus dan keaktifan siswa. Hasil dan pembahasan disini tentunya diperoleh setelah dari kami melaksanakan kegiatan wawancara dan observasi dalam memperoleh data yang ada di SDN Salam.

Adapun hasil dari wawancara dan observasi adalah sebagai berikut:

Peneliti : Bagaimana perencanaan pembelajaran tematik kelas V SDN Salam?

Guru : Setiap hari saya membuat RPP, serta perangkat pembelajaran dan menyesuaikan sarana dan prasarana yang ada, media pembelajarannya disiapkan setiap H-1 sebelum proses belajar mengajar dimulai.

Peneliti : Bagaimana proses pembelajaran tematik kelas V SDN Salam?  
Pernahkah ibu menggunakan media dalam bentuk digital?

Guru : Pertama saya menyampaikan materi yang ada di dalam buku tematik dengan menggunakan media digital berupa video kemudian praktik secara langsung sesuai dengan video yang telah diamati, setelah itu siswa saya buat kelompok untuk melaksanakan praktik/eksperimen kemudian di akhiri dengan menarik kesimpulan, menjawab soal, evaluasi dan melakukan refleksi. Peneliti : Apa bentuk media pembelajaran yang digunakan anda saat menjelaskan materi pada

siswa?

Guru : Media yang saya gunakan yaitu menggunakan video saat pembelajaran yang dimana video tersebut saya ambil dari youtube.

Peneliti : Lalu bagaimana pelaksanaan atau hasil dari kegiatan tersebut?

Guru : Ya, karena siswa kalau video yang ditonton hanya materi dan tanpa ada umpan balik yang interaktif dalam video tersebut, maka siswa cenderung pasif karena hanya menyimak atau menonton saja.

Peneliti : Apakah terdapat fasilitas lain selain laptop dan proyektor? Lalu kendala apa yang ada dalam pelaksanaan kegiatannya?

Guru : Ada, kami kebetulan juga mendapat bantuan dari pemerintah Tablet berjumlah 15, akan tetapi tablet tersebut tidak kami gunakan setiap hari, terkadang kami mengalami kesulitan dalam mencari sumber video yang cocok dengan maksud dan tujuan yang ingin kami capai, selain itu apabila kami mengambil video dari sumber tertentu terkadang dalam video tersebut muncul iklan di tengah-tengah materi sehingga mengganggu fokus dari peserta didik, berbeda apabila video tersebut buatan sendiri.

Peneliti : Baik, artinya ibu membutuhkan media digital yang interaktif tentunya materi yang di angkat juga cocok sama apa yang ingin ibu sampaikan sehingga siswa merasa aktif dan mampu fokus karena tidak ada hambatan iklan dari video tersebut ya.

Guru : Iya betul mas.

### **Observasi**

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Salam pada kelas V , peneliti menemukan beberapa keterangan. Adapun hasil dari observasi tersebut sebagai berikut: Mulai dari sarana prasarana terdapat meja dan kursi yang lengkap, papan tulis, LCD dan computer, Tablet berjumlah 15. Ruangan yang terdapat di SDN Salam yaitu ruang kelas, ruang guru, perpustakaan. Lab komputer masih campur dengan perpustakaan. Alat peraga terdapat papan tulis, gambar, LCD / Komputer dan terakhir alat peraga. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan LKS, Buku paket, modul. Metode pembelajaran yang digunakan

yaitu kerja kelompok, diskusi, pemberian tugas, eksperimen, permainan.

Hasilnya setelah dilakukan wawancara dan observasi memang benar bahwa di SDN Salam sudah pernah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media digital. Media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran disana menggunakan Tab dan laptop yang dihubungkan keproyektor sehingga siswa merasa tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Selain itu apabila dalam pembuatan media digital berupa video interaktif dan itu murni buatan sendiri maka tidak ada lagi iklan yang muncul dalam video tersebut, sehingga siswa dapat focus pada materi. Karena siswa merasa nyaman dan mampu fokus, otomatis kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan interaktif sehingga siswa menjadi aktif. Artinya dengan peran media digital interaktif berbasis problem solving untuk meningkatkan fokus dan keaktifan siswa dapat terpenuhi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, peran media digital interaktif dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas V SDN Salam. Peran yang paling penting dari diterapkannya media digital interaktif yaitu dapat memecahkan berbagai masalah atau persoalan yang menghambat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Peran yang selanjutnya yaitu media digital interaktif dirasa mampu meningkatkan fokus dan keaktifan siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayu, Y. D. P., & Ngazizah, N. (2021). Ensiklopedia Digital Berbasis Problem Solving dan Karakter Tema 6 Kelas 3 SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1759-1765.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- Chaniago, D., & Usmeldi, U. (2020). Pengembangan E-Media Pembelajaran Interaktif berbasis Problem Solving pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 58-61.

- Havizul, H., Aunurrahman, A., & Mering, A. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Untuk Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9).
- Intan, D. S. (2021). *Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kamalasari, A. F., Sukestiyarnob, Y. L., & Cahyono, A. N. (2019). Modul Daring Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 60-63).
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116-122.
- Lusiana, R., & Setyansah, R. K. (2016). Media Tutorial Berbasis Problem Solving untuk Mengembangkan Kemandirian Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Aljabar Linier. In *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY* (pp. 465-474).
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di Sd Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 77-80.
- Saifudin, M. F., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68-77.
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video pembelajaran berbasis problem solving terintegrasi chanel youtube: pengembangan pada materi cahaya kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271-282.
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengujian validitas konten media pembelajaran interaktif berorientasi model creative problem solving. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 88-95.