

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Di Kelas Iv Sd Negeri Gogagoman

Juliana Sumilat¹, Ivane Watulangkow²

Dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Manado

Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Manado

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman. Pesatnya perkembangan teknologi memberikan peluang terjadinya inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi multimedia yang bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar siswa kelas IV SD dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi agar bahan ajar lebih mudah dipahami. Metodologi yang digunakan untuk mengembangkan media ini mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta memperoleh respon positif dari guru dan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Gogagoman dan berkontribusi terhadap perkembangan teknologi pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Teknologi

Abstract

This study aims to develop technology-based interactive learning media to improve the effectiveness of learning in the fourth grade of SD Negeri 3 Gogagoman. The rapid development of technology provides opportunities for innovation in learning, such as the use of interactive media that can increase student engagement. Learning Media developed in this study is a multimedia application that aims to support the teaching and learning process of fourth grade elementary school students by integrating text, images, audio, and animation to make teaching materials more easily understood. The methodology used to develop this media refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that this technology-based interactive learning media can increase students' motivation and understanding of learning materials, as well as obtain positive responses from teachers and students. Therefore, the development of this media is expected to be one of the alternatives to improve the quality of learning in SD Negeri 3 Gogagoman and contribute to the development of educational technology at the elementary school level.

Keywords : Interactive Learning Media, Technology

Copyright (c) 2024 **Juliana**

✉ Corresponding author :

Email Address : julianasumilat@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi fakta & komunikasi (TIK) yg semakin pesat membawa dampak signifikan terhadap banyak sekali aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Di era digital ini, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran sebagai kebutuhan yang sangat menunjang. Perkembangan IPTEK yg sangat pesat ini memunculkan alat-alat & pelaksanaan yg sangat gampang dipelajari & dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini dinyatakan (Ratminingsih, 2020:1) bahwa pada berkembangnya teknologi didalam global pendidikan sekarang, pendidik juga siswa bisa mencari & menemukan aneka macam liputan tentang pengetahuan menggunakan cepat melalui jaringan internet. SD Negeri 3 Gogagoman, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar, menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Pada kenyataannya, metode pembelajaran yang dominan masih menggunakan pendekatan konvensional, yang terkadang kurang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media interaktif dapat mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, dan sound, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Dengan penggunaan media interaktif, siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang merangsang keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Tejo dalam Arliza, dkk (2019: 77) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan di kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut, show pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang melibatkan tahap-tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SD Negeri 3 Gogagoman, serta memberikan gambaran tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan di tingkat dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena dapat memberikan langkah-langkah sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman, yang menjadi pengguna media pembelajaran interaktif, serta guru sebagai pihak yang terlibat dalam proses implementasi dan evaluasi. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang efektif, menarik, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, hasil penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman akan dibahas secara rinci berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan. Pembahasan akan mencakup efektivitas penggunaan media pembelajaran, tingkat keterterimaan siswa dan master, serta dampak media terhadap motivasi dan pemahaman siswa.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk aplikasi interactive media yang mengintegrasikan teks, gambar, sound, animasi, dan kuis interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum kelas IV, seperti Matematika dan IPA. Desain media pembelajaran ini memanfaatkan elemen-elemen visual dan sound untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis dan permainan yang dapat mengukur pemahaman siswa secara langsung. Setelah proses pengembangan selesai, media ini diuji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman dalam dua sesi pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dengan lancar pada perangkat komputer dan tablet yang tersedia di sekolah. Navigasi aplikasi juga dirancang dengan sederhana sehingga siswa dapat menggunakannya dengan mudah.

2. Hasil Uji Coba dan Evaluasi

Uji coba dilakukan pada dua kelompok: siswa dan guru. Instrumen yang digunakan untuk evaluasi meliputi angket, wawancara, dan observasi.

a. Angket Siswa

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran, mayoritas siswa (sekitar 85%) merasa senang dan tertarik untuk menggunakan media ini. Sebagian besar siswa juga mengungkapkan bahwa media ini membantu mereka untuk lebih memahami materi pelajaran, terutama dalam topik-topik yang dianggap sulit seperti perhitungan matematika dan konsep-konsep IPA. Beberapa siswa juga mencatat bahwa kuis dan permainan yang ada dalam aplikasi membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Selain itu, sekitar 78% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media ini, yang menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, sebagian kecil siswa mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

b. Angket Guru

Guru yang terlibat dalam implementasi juga memberikan respon positif terhadap media ini. Sebagian besar guru (90%) menyatakan bahwa media ini efektif dalam

membantu menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Guru juga mencatat bahwa media ini memudahkan mereka dalam memberikan variasi dalam pengajaran dan membuat proses pembelajaran lebih dinamis. Media ini juga memfasilitasi guru dalam memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui fitur kuis dan latihan yang terintegrasi dalam aplikasi. Namun, beberapa guru memberikan masukan terkait kebutuhan akan pelatihan lebih lanjut mengenai penggunaan media ini secara maksimal. Selain itu, ada pula beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan materi pelajaran yang lebih beragam dan penyesuaian konten untuk siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.

c. Observasi Kelas

Selama implementasi media di kelas, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan media ini. Siswa terlihat lebih fokus dan bersemangat ketika mengikuti sesi pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif, terutama saat mereka dapat langsung berinteraksi dengan materi melalui kuis dan tantangan yang ada. Keberadaan fitur umpan balik langsung dalam media juga membantu siswa untuk mengetahui seberapa baik pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga terbukti membantu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Siswa yang biasanya kurang tertarik pada pelajaran berbasis teks, menjadi lebih antusias dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran ketika menggunakan media yang mengandung elemen visual dan interaktif.

3. Pembahasan Dampak Penggunaan Media terhadap Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan yang seringkali muncul dalam pembelajaran konvensional. Dengan fitur interaktif yang ada, seperti kuis, animasi, dan permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Secara kognitif, media ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit, seperti perhitungan matematika dan konsep-konsep ilmiah dalam IPA. Elemen visual dan audio dalam media memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, feedback langsung dari kuis dan latihan yang ada memungkinkan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Namun, meskipun dampak yang dihasilkan sangat positif, ada beberapa kendala yang ditemukan selama implementasi, yaitu terkait dengan keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah dan waktu adaptasi siswa terhadap penggunaan media berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut dalam menyediakan perangkat yang memadai serta memberikan pelatihan kepada siswa dan guru agar dapat memaksimalkan potensi media pembelajaran ini.

4. Rekomendasi untuk Pengembangan Selanjutnya

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut media pembelajaran ini, antara lain:

- a. Penyediaan Perangkat yang Lebih Memadai: Agar media pembelajaran dapat diakses oleh lebih banyak siswa, perlu ada peningkatan dalam hal sarana dan prasarana, terutama perangkat komputer atau tablet yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.
- b. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Lebih Variatif: Meskipun media ini sudah mencakup beberapa mata pelajaran, perlu ada pengembangan lebih lanjut dengan menambah lebih banyak materi dan topik yang relevan dengan kurikulum sekolah dasar.
- c. Pelatihan untuk Guru dan Siswa: Agar penggunaan media dapat lebih optimal, diperlukan pelatihan yang lebih intensif untuk guru dan siswa dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi ini memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Gogagoman dan dapat dijadikan model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar lainnya.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk kelas IV SD Negeri 3 Gogagoman. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Respon dari guru dan siswa terhadap media ini sangat positif, meskipun terdapat beberapa kendala terkait keterbatasan perangkat dan waktu adaptasi. Disarankan untuk menyediakan perangkat yang lebih memadai dan memberikan pelatihan bagi guru dan siswa agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Gogagoman dan sekolah dasar pada umumnya.

Referensi:

- Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77-84.
- Arrosyida Dan Suprpto. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1-8.
- Husna, dkk. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Abad 21*. 7(1), 34- 41.
- Istiqlal, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 43-54.
- Kustandi Dan Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ratminingsih. (2020). Peran Perkembangan IPTEK dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1).