

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PKN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6

Sinta Yuni Lestari¹, Filia Indonesia AHSS², Kurotul Aeni³, Wulan Aulia Azizah⁴

Email: sintayl@students.unnes.ac.id¹, filiahaselia@students.unnes.ac.id²,

aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id³, wulanauliaazizah@mail.unnes.ac.id⁴

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyelidiki pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menaikkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKN. Metode yang digunakan merupakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan tes sebagai pengumpulan datanya. Subjek dari penelitian ini merupakan siswa kelas 6 SDN Mokaha 01 dengan jumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian merupakan tes dan dokumentasi. Hasil dari penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa pemahaman siswa akan materi kewajiban dan hak mata pelajaran PKN mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes siswa yang meningkat dari 66,73% menjadi 80,19%, sehingga tergolong peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi. Dengan peningkatan ini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media interaktif, Pembelajaran, PKN.

Abstract: *The aim of this research is to investigate the effect of interactive learning media in improving student learning outcomes by increasing student learning motivation in PKN learning. The method used is descriptive qualitative using tests as data collection. The subjects of this research were 6th grade students at SDN Mokaha 01 with a total of 26 students. The data collection techniques used in the research are tests and documentation. The use of interactive learning media shows that students' understanding of the obligations and rights of PKN subjects has increased. This is proven by student test results which increased from 66.73% to 80.19%, so it is considered a fairly high increase in learning outcomes. With this improvement, it can be concluded that interactive learning media can improve student learning outcomes.*

Keywords: *Interactive media, learning, PKN.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk memajukan suatu negara. Suatu negara dapat dikatakan maju karena memiliki kualitas pendidikan yang tinggi. Negara Inggris, Amerika, Australia dan Belanda merupakan contoh negara maju dengan kualitas pendidikan yang tinggi menurut CEO World (2020). Berbeda dengan negara maju, pendidikan di negara Indonesia masih dapat dikatakan rendah. Berbagai permasalahan melatarbelakangi rendahnya pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah belum maksimalnya pembelajaran yang dilakukan. Dampak dari tidak maksimalnya pembelajaran yang dilakukan dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dikatakan belum memberikan hasil positif.

Kurangnya variasi dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor dari tidak maksimalnya pembelajaran. Pembelajaran akan terasa monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar. Motivasi adalah dorongan terbesar dalam melakukan sesuatu. Sehingga apabila motivasi belajar ini tidak ada, maka peserta didik tidak akan siap untuk menerima pembelajaran dari guru. Menurut Wahyu Bagja Sulfemi (2019) motivasi belajar yang tinggi dapat membuat hasil belajar yang tinggi pula. Begitu pula sebaliknya, bila semangat belajar rendah maka hasil belajar pun akan rendah. Salah satu variasi pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Di era globalisasi dimana perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin banyak pula teknologi yang digunakan dalam berbagai sektor salah satunya dalam sektor pendidikan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi tersebut. Media pembelajaran interaktif adalah media multimedia berbasis teknologi yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan Harsiwi dan Arini (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Bahkan beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

Dalam artikel ini, siswa kelas 6 SDN Mokaha 01 dipilih untuk menjadi subjek karena setelah pengamatan yang dilakukan terdapat permasalahan yang sama, yaitu siswa merasa bosan dan tidak memiliki motivasi belajar sehingga siswa tidak fokus dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menaikkan motivasi belajar siswa.

Dengan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini akan mengkaji mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKN dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6.". Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif power point dan video pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKN pada materi kewajiban dan hak sehingga hasil belajar siswa turut meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu fenomena atau kejadian dengan menggunakan kata-kata atau bahasa. Metode ini lebih fokus pada pemahaman mendalam terhadap konteks dan makna dari suatu kejadian atau situasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu proses kegiatan pendidikan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menelaah kekurangan dan kelebihan pendidikan sehingga dapat ditentukan upaya penyempurnaannya (Zuriah, 2002). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mokaha 01.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: Dokumentasi sebagai bukti pengumpulan data siswa dan sebagai perbandingan perubahan siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran

interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 6 SDN Mokaha 01. Dokumentasi yang diambil adalah gambaran saat proses belajar mengajar berlangsung meliputi, daftar nama siswa kelas 6 SDN Mokaha 01, daftar hasil pretest dan posttest serta dokumentasi foto saat proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini juga menggunakan teknik tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar PKN. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa soal uraian. Tes akan dilakukan dua kali yaitu pemberian tes sebelum pembelajaran (Pretest) dan pemberian tes setelah pembelajaran (Posttest).

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 6 di SDN Mokaha 01, Jatinegara, Tegal yang terdiri dari 26 siswa, dengan siswa berkemampuan tinggi, sedang, sampai yang berkemampuan rendah. Teknik Pengambilan pada penelitian ini menggunakan teknik pretest dan posttest. Dengan dilakukannya pre test, untuk menguji kemampuan peserta didik sejauh mana memahami materi PKN yang telah diajarkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif dan sudah mendapatkan pembelajaran tersebut dari guru dengan metode ceramah. Setelah melakukan pretest, dilakukan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti ppt, video pembelajaran animasi. Setelah melakukan pengajaran dengan media pembelajaran interaktif, peserta didik diberi posttest untuk mengetahui pemahamannya apakah sudah meningkat. Hasil pretest dan posttest tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah melakukan pengajaran melalui media pembelajaran interaktif. Variabel bebas dalam penelitian yaitu hasil belajar PKN materi hak dan kewajiban, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu penggunaan media interaktif seperti ppt dan video pembelajaran. Data dari penelitian ini ada dua yakni pretest dan posttest yang diambil sebelum melakukan pembelajaran dan setelah melakukan pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan test yang berisi soal-soal mengenai materi hak dan kewajiban dengan bentuk pilihan ganda dan essay.

Rancangan kegiatan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran, diawali dengan tahap (1) melakukan pretest yang berisi soal pilihan ganda dan juga essay yang dibagikan kepada siswa kelas 6 SDN Mokaha 01 sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif (2) pembelajaran menggunakan media interaktif dengan dua kali pertemuan menggunakan media interaktif ppt pada hari pertama dan video animasi pada hari kedua mengenai materi hak dan kewajiban, mata pelajaran PKN pada siswa kelas 6 SDN Mokaha 01 (3) setelah melakukan kegiatan mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif, kemudian soal pilihan ganda dan essay yang telah dikerjakan pada pretest kemudian dikerjakan ulang saat posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Data yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis deskriptif kualitatif terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif. Perhitungan yang digunakan pada analisis ini sebagai berikut dan mengacu pada **Tabel 1**.

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah Nilai keseluruhan hasil tes siswa

N = Jumlah siswa

Kriteria penilaian peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan dianalisis hasilnya menggunakan tabel 1.

Table 1. Kriteria Penilaian Peningkatan Hasil Belajar.

No	Kriteria	Interval
1.	Sangat tinggi	86%-100%
2.	Tinggi	71%-85%
3.	Rendah	55%-70%
4.	Sangat rendah	36%-54%

Pada Tabel 1, kriteria penilaian ini akan menjadi acuan dalam perhitungan untuk menemukan jumlah data hasil dari pretest dan posttest yang kemudian dapat diketahui jumlah rata-rata persentase yang didapat untuk mengetahui adanya peningkatan setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aspek yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa untuk belajar sehingga siswa tidak mudah bosan dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti hanya berfokus pada buku siswa atau lks. dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini, dapat memberikan semangat belajar baru bagi siswa dalam belajar sehingga hasil dari belajarnya juga akan memuaskan. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif, dan menguji pemahaman siswa dengan pretest dan posttest yang hasilnya nanti akan dianalisis dalam sebuah data yang dapat menjadi hasil akhir yang menentukan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media interaktif.

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan test berupa pretest yang telah dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober sebelum memulai pembelajaran menggunakan media interaktif dan posttest yang dikerjakan pada tanggal 28 Oktober yang telah dikerjakan oleh sebanyak 26 siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif ppt pada hari pertama dan media interaktif video animasi pada hari kedua, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada **Tabel 2.**

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Rentang	Nilai Pretest	Presentse	Nilai Posttest	Presentase
1.	86-100	-	-	4 orang	92,5%
2.	71-85	11 orang	78,64%	12 orang	82,92%
3.	55-70	10 orang	62,5%	9 orang	80%
4.	>50	5 orang	49%	-	-
jumlah nilai rata-rata		26 orang	62,38%	26 orang	85,14%

Pada Tabel 2 menjelaskan hasil data pretest dan posttest yang telah dianalisis dengan baris rentang nilai yang menjadi acuan peningkatan nilai pretest dan posttest dan kemudian diberikan persentase untuk mengetahui seberapa peningkatan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif.

Peningkatan dari jumlah nilai rata-rata pada hasil data pretest dengan siswa sebanyak 26 orang dan persentase 62,38% meningkat dikarenakan siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat saat melakukan pembelajaran. Pada hari pertama pembelajaran menggunakan media interaktif terlihat antusias siswa dalam belajar, kemudian pada hari kedua menggunakan media interaktif video animasi siswa terlihat semakin bersemangat dalam belajar terlihat dari antusias siswa saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media interaktif ppt dan video animasi dapat membuat siswa mengalami peningkatan pada hasil belajarnya terlihat dari jumlah nilai rata-rata hasil data posttest pada siswa sebanyak 26 orang memiliki persentase 85,14% lebih tinggi 13,46% dari hasil pretest.

Data hasil pretest dan posttest pada Tabel 2 kemudian dianalisis kembali pada Tabel 3 untuk menentukan kriteria dari hasil pretest dan posttest berdasarkan persentase yang telah dianalisis

Tabel 3. Kriteria Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No	Indikator	Hasil	Kriteria
1.	Nilai pretest	66, 73%	Rendah
2.	Nilai Posttest	80, 19%	Tinggi

Pada indikator nilai pretest memiliki persentase 66,73% yang terbilang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi

proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar. Proses pembelajaran yang kurang kreativitas sehingga menyebabkan siswa tidak fokus saat belajar dan kurangnya semangat karena pembelajaran yang membosankan. Proses pembelajaran yang membosankan dan membuat siswa kurang semangat, dapat berdampak pada hasil belajar siswa sehingga nilai yang dihasilkan akan cenderung rendah.

Pada indikator nilai posttest memiliki hasil persentase 80,19% yang masuk dalam kriteria tinggi setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif. tingginya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu pembelajaran yang kreatif dan menarik yang dapat membuat siswa lebih bersemangat sehingga siswa akan antusias dalam belajar dan memiliki peningkatan pada hasil belajarnya. Proses pembelajaran penting diperhatikan karena akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini melakukan pembelajaran dengan media interaktif pada hari pertama dengan menggunakan ppt dan hari kedua menggunakan media video animasi yang membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena adanya kreativitas pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini, siswa terlihat aktif saat proses pembelajaran. dengan penggunaan pembelajaran media interaktif juga terlihat peningkatan dari hasil pretest 66,73% yang terbilang masih rendah dapat meningkat 13,46% menjadi 80,19% dari hasil posttest.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Nugraheni (2012) yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,19%, lebih tinggi daripada sebelum siswa diajar menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu 66,73%. Dan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Novia, dkk, 2019) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar.

Maka dari itu, perlunya media pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa semangat Ketika belajar dan tidak mudah bosan. Salah satunya yaitu dengan media pembelajaran interaktif seperti ppt dan video animasi yang dapat menumbuhkan suasana baru dalam belajar sehingga siswa menjadi semangat dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan media pembelajaran yang menarik, dapat berdampak pada hasil belajar siswa, terbukti dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas 6 SDN Mokaha 01 yang memiliki peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan ppt dan video animasi dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar.
2. Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa memiliki peningkatan pada hasil belajarnya.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat siswa lebih semangat sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Dapitra, A. A., Popiyanto, Y., & Suryandari, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dan Ekosistem Siswa Kelas V Sd Raden Patah Surabaya. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 1(9), 2001-2008.

- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- 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.
- Ulfah, K. R., Santoso, A., & Utaya, S. (2016). Hubungan motivasi dengan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(8), 1607-1611.
- Listiani, N, M. (2017). Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 263. <https://doi.org/10.26740/jepk/v2n2.p263-275>
- marlina, E. (2020) Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104-110.
- Sulfemi, W. B. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor.