



---

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V SDN 241 PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

**Enturia Vahdila**

Universitas Sriwijaya

**Effendi Nawawi**

Universitas Sriwijaya

**David Saputra**

Universitas Sriwijaya

Alamat : Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang,  
Sumatera Selatan

Korespondensi penulis : [ppg.enturiavahdila01530@program.belajar.id](mailto:ppg.enturiavahdila01530@program.belajar.id)

**ABSTRAK** This research aims to improve the learning outcomes of students in class V in Indonesian language subjects by using interactive learning media in the form of PPT slides, learning videos and word wall games. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with the subjects namely class V.B students at SDN 241 Palembang, totaling 27 students. Data collection techniques use observation, interviews, tests and documentation. The research results showed a significant increase in the percentage of students reaching the Minimum Completeness Criteria (KKM) from cycle 1. The average value of students was 64.07 and in cycle 2 it was 80.92. So the research results show that the use of interactive learning media can improve student learning outcomes.

**Keywords :** *Learning Outcomes, Interactive Media*

**ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa slide PPT, video pembelajaran dan game word wall. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek yakni peserta didik kelas V.B SDN 241 Palembang yang berjumlah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada persentase peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari siklus 1 nilai rata-rata peserta didik sebesar 64.07 dan pada siklus 2 sebesar 80.92. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Interaktif

### PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini, teknologi berkembang sangat pesat sehingga orang-orang dari segala usia dapat mengakses segala informasi yang diperlukan dengan mudah. Memasuki era digital teknologi merupakan sebuah inovasi yang saat ini sudah menjadi hal yang lumrah, karena berkembangnya teknologi tentu dapat mempermudah pekerjaan dalam segala bidang salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh harapan dan pengetahuan serta dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan agar sebuah kondisi menjadi lebih baik. Hal ini sejalan juga dengan tujuan pendidikan Indonesia yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pada 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan fondasi yang penting dalam perkembangan generasi muda. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar semakin bervariasi, sehingga dapat memberikan daya tarik terhadap peserta didik. Menggunakan teknologi dalam pendidikan dapat berupa media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan begitu proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai salah satu mata pelajaran dasar, yang memerlukan pendekatan menarik untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Menurut Gunarta 2019 dalam (Athiya, dkk. 2022) pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dan didukung oleh teknologi yang semakin berkembang dalam meningkatkan kualitas manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Berbagai inovasi-inovasi dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan seperti pembaharuan kurikulum, perubahan sistem penilaian, model pembelajaran, metode belajar serta media pembelajaran (Irwanto, 2020). Pembelajaran ialah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan proses yang dirancang sedemikian rupa oleh tenaga pendidik untuk membantu aktivitas belajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Pengaruh proses pembelajaran yang baik dapat memberikan motivasi dan memberikan umpan balik untuk menyempurnakan kegiatan belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sebagai salah satu indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Apabila hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan baik maka dapat dikatakan proses pembelajaran efektif. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta

didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar yang dimaksud adalah aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu yang telah ditetapkan oleh guru setelah selesai mengikuti pembelajaran (Martindik, 2021). Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kualitas pengajaran. Guru memiliki peran dan tanggung jawab serta dapat merancang pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, dan memanfaatkan media pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran dengan baik

Media pembelajaran adalah alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran (Rohani, 2019). Media pembelajaran merupakan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran, maka dari itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik berpikir luas mendapatkan informasi yang makin banyak dan bervariasi. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu guru melainkan untuk membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi dan pesan yang dibutuhkan peserta didik. Sehingga guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas. Menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran yang tidak jelas menjadi lebih jelas, maka peserta didik akan menjadi lebih paham dalam pembelajaran.

Menurut Hakim dan Haryudo, 2014 dalam (Athiya, dkk. 2022) media pembelajaran interaktif merupakan sebuah metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak. Dikatakan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai atau respon peserta didik secara aktif. Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa fitur diantaranya, grafik, teks, audio, video, dan animasi.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik yang disajikan melalui *slide power point*, *game word wall* dan video pembelajaran, jadi peserta didik tidak hanya melihat gambar saja tetapi dapat mendengarkan materi yang disampaikan melalui video pembelajaran tersebut. Media dikatakan interaktif apabila terjadi

keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Dalam proses pembelajaran guru mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran hal ini sesuai dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara yaitu mendidik sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 241 Palembang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, dan hanya menggunakan buku pelajaran saja sebagai sumber belajar. Sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan menyebabkan proses belajar yang monoton, sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas V.B SDN 241 Palembang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih belum mencapai ketuntasan secara maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar peserta didik kelas V.B tahun ajaran 2024/2025, dari jumlah 27 peserta didik hanya ada 37.04% peserta didik yang telah mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti *slide power point*, *video pembelajaran*, dan *game word wall*. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan. Dari permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas V Sdn 241 Palembang Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini mempunyai beberapa tahapan yaitu, Perencanaan (*Plan*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observasi*), dan Refleksi

(*Reflecting*) (Leon, dkk. 2021). Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu, menyusun rencana belajar yang akan digunakan saat tindakan kelas, menyiapkan media ajar yang berbasis teknologi seperti slide power point, menggunakan juga media youtube serta game berbasis word wall, merancang asesmen untuk tes yang akan dilakuakn pada akhir siklus. Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan tindakan di kelas sesuai dengan modul yang telah dirancang dengan memanfaatkan media interaktif berupa slide power point, video pembelajaran youtube, serta game berbasis word wall. Pada tahap observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan peserta didik dalam kegiatan proses belajar, dan kurang-kekurangan dalam kegiatan belajar. Pada tahap refleksi, dilakukan agar guru dapat mengetahui kekurangan dan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan rencana tindak lanjut apa yang perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 241 Palembang kelas V.B. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V.B SD Negeri 241 Palembang yang berjumlah 27 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menggunakan pengolahan data melalui angkat rata-rata (mean), dan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang disesuaikan dengan hasil penelitian sebelumnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu: 1) Penelitian dikatakan berhasil apabila kriteria tingkat keberhasilan belajar peserta didik adalah  $\geq 75\%$ . Tingkat keberhasilan ini didasarkan pada pernyataan yang menyatakan bahwa apabila ketuntasan hasil belajar mencapai 75% maka penelitian ini dapat dihentikan/dinyatakan berhasil (Parahita dkk., 2019), dan 2) Nilai rata-rata kelas yang diperoleh harus  $\geq 75$ . Batas ketuntasan tersebut diterapkan peneliti sesuai KKM yang ada di SDN 241 Palembang .

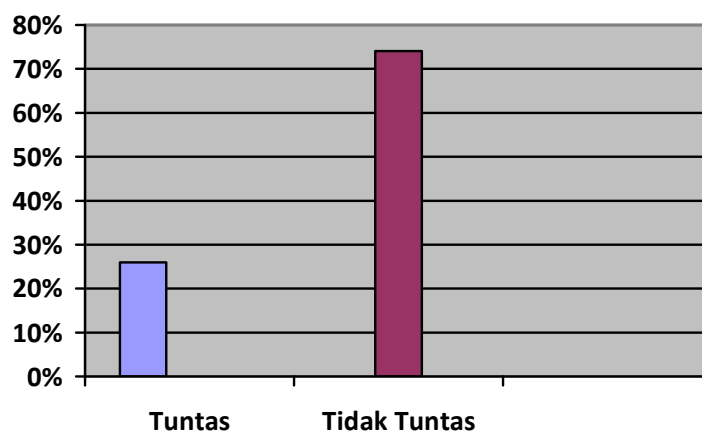
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan mendeskripsikan hasil analisi dan data penelitian tentang peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V.B SDN 241 Palembang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran, slide PPT dan game word wall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di

SDN 241 Palembang, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran di kelas V.B yang berjumlah 27 peserta didik, ditemukan: (1) sumber belajar hanya dari buku; (2) dalam pembelajaran peserta didik terlihat pasif; (3) guru lebih mendominasi dalam kegiatan belajar. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan sebuah upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bervariasi dan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi, sehingga dapat proses belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian pada tahap siklus 1 dan siklus 2 disajikan pada tabel dibawah ini.

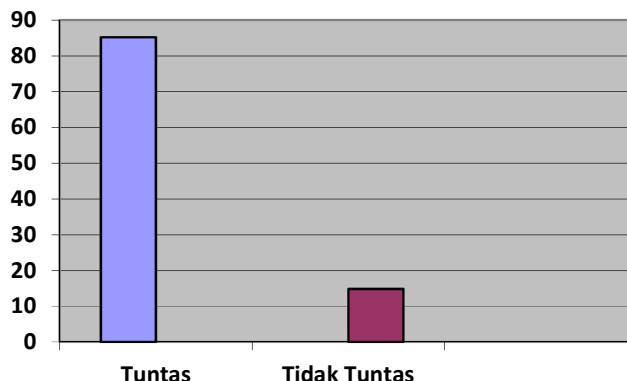
**Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus 1**



Berdasarkan diagram diatas mengenai capaian hasil belajar pada siklus 1 menunjukan bahwa indikator penelitian yaitu sebesar 75% belum tercapai, dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak fokus belajar dan bercanda dengan temananya. Hasil refleksi pada siklus 1 menunjukan masih terdapat banyak peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai KKM yaitu sebanyak 20 orang dengan presentase 74.07%, adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 64.07. Untuk memaksimalkan hasil belajar dan memperbaiki kekurangan pada siklus 1 maka peneliti kemudian dilanjutkan untuk

melaksanakan siklus 2. Pada siklus 2 diharapkan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1.

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus 2**



Berdasarkan diagram diatas capaian hasil belajar pada siklus 2 menunjukan bahwa indikator penelitian yaitu sebesar 75% sudah tercapai dengan baik karena pada siklus 2 menunjukan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dan peserta didik semuanya fokus belajar tidak adanya yang bercanda ataupun mengobrol. Sebanyak 23 peserta didik sudah mencapai KKM dengan presentase 85.19%, adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 80.92. Dengan demikian kriteria keberhasilan sudah tercapai, sehingga penelitian tidak melanjutkan siklus 3 atau selanjutnya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada peserta didik kelas V.B SDN 241 Palembang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran interaktif. Hasil belajar pada siklus 1 menggunakan video pembelajaran, silde PPT dan game word wall hasil belajar peserta didik belum mencapai target, dan beberapa peserta didik mulai aktif dalam pembelajaran, karena pembelajaran pada siklus 1 belum terlaksana dengan optimal, dikarenakan masih terdapat beberapa kendala-kendala. Kemudia peneliti melakukan evaluasi dan refleksi untuk memperbaiki pada siklus selanjutnya, maka peneliti melanjutkan pada siklus 2. Setelah diadakanya perbaikan pada siklus 2 ini proses belajar dapat berjalan dengan baik hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik sehingga semua peserta didik dapat terlibat aktif. Pada siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan yang

diharapkan, sehingga peneliti tidak melanjutkan pada siklus 3 atau selanjutnya. Sehingga penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berupa video pembelajaran, slide PPT dan game word wall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V.B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 241 Palembang. Indikator dari penilaian hasil belajar tersebut, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 64.07 dan pada siklus 2 mengalami peningkatan, nilai rata-rata peserta didik sebesar 80.92.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, dkk. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. 9(2)
- Arimbawa, I.G.P.A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpanduan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesia Journal of Educational Development*. 2(2)
- Auliah, N.L., Asrul & Ramadhani, I.A. (2023). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 5(1).
- Bahar, H.M.A., Septiana, I., & Sudadi. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Interaktif dan Benda Konkret pada Peserta Didik Kelas III SDN Keputran 06. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(4).
- Dian, dkk. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Discovery Learning. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*. 9(2)
- Firsta, dkk. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(2)

- Icha, dkk. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4).
- Indah, dkk. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kecamatan Guguak. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 1(9).
- Irwanto, I. (2020). Implementasi Multimedia I-Spring Dengan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Salat Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 65–78.
- Isnaeni, Neni & Hildayah, Dewi. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntx Transformation*, 1(5).
- Karmila, dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SD Negeri 240 Palembang Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Cakrawala Akademika (JCA)* 1(3)
- Leon, dkk. 2021. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Penerapannya. CV Adanu Abimata. Indramayu Jawa Barat
- Mahartinia, S.Q.G., Nuraini, N.L.S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB dan KPK untuk siswa kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6).
- Martini, dkk. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 7(1)
- Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. W. (2019). Learning Community untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan PC. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118–127.
- Putra, A.D., & Salsabila, Hasna. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2)
- Rihani, dkk. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *(JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 7(2)
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- Salsabila, Annisa & Nawawi Effendi. (2023). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Abad Ke-21 Di SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal Pengabdian West Science* 2(1)
- Tri, dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kelipatan Dan Faktor Peserta Didik Kelas IV Sd Negeri 240 Palembang. *Jurnal Cakrawala Akademika (JCA)* 1(3)