

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI STEROFOAM 3D GUNA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA DI SDN ANJIR PASAR KOTA II

## THE EFFECTIVENESS OF USING INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON 3D STEROFOAM ANIMATION TO IMPROVE STUDENT LEARNING COMPREHENSION AT SDN ANJIR PASAR KOTA II

Qurrata A'yuni Hasanah<sup>1</sup>, Eka Novita Sari<sup>2</sup>, Hanna Syajidah<sup>3</sup>, Ika Sartika<sup>4</sup>, Ilham Azzahrul Rahman<sup>5</sup>, Juhar Latifah<sup>6</sup>, Nadia Puteri<sup>7</sup>, Aswin Nur Saputra<sup>8</sup>, Rama Maulana<sup>9</sup>, Raudah<sup>10</sup>, Siti Sarah<sup>11</sup>

<sup>1-11</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Brigjend H. Hasan Basry, Kota Banjarmasin, Indonesia

**Abstrak.** Salah satu faktor penting yang menjadi pengaruh besar bagi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi. Kualitas pendidikan di era sekarang sangat dituntut untuk meningkat agar dapat mengikuti setiap perkembangan zaman yang berkembang dengan pesat. Media pembelajaran juga merupakan dasar yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar tercapai keberhasilan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan menggunakan metode percobaan pada beberapa mata pelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Langkah-langkah penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat menambah semangat para siswa sehingga saat pembelajaran siswa akan selalu aktif dan prestasi belajar siswa meningkat.

**Kata kunci:** observasi; refleksi; pembelajaran interaktif; aktif

**Abstract.** One important factor that has a major influence on the progress of the nation is the quality of human resources in mastering knowledge and technology. The quality of education in the current era is very much required to improve in order to keep up with every rapidly developing era. Learning media is also an indispensable basis in the learning process in order to achieve learning success. This study aims to improve students' understanding of learning by using experimental methods in several subjects using various learning media. The research steps were carried out in four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. In general, the learning model through interactive learning media can increase the enthusiasm of students so that when learning students will always be active and student learning achievement increases.

**Keyword:** Observation; Reflection; Interactive Learning; Active

### 1. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di era sekarang sangat dituntut untuk meningkat agar dapat mengikuti setiap perkembangan zaman yang berkembang dengan pesat. Pendidikan bermakna tidak hanya sebagai sarana untuk kecerdasan kognitif saja, tetapi juga kecerdasan afektif dan psikomotorik yang dimiliki oleh anak sehingga terbentuk individu yang mampu menghadapi perkembangan dinamika disemua ranah dan tantangan kehidupan. Pendidikan yang efektif terlihat pada siswa yang belajar secara aktif dan terlibat secara aktif-partisipatif dalam pengetahuannya dengan bimbingan dan didikan oleh guru serta fasilitasi guru. Pada Sekolah Dasar, guru memberi ruang kepada siswa untuk dapat mengasah potensi, talenta, keunikan, serta mampu mengembangkan dan menumbuhkan daya inovasi, kemampuan berfikir kritis, dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, guru pengajar hendaknya mampu memanfaatkan suatu inovasi atau multimedia sebagai sumber pengajaran secara tepat.

Belajar tidak hanya menguasai tentang konsep mengerti, tetapi sampai pemahaman pada menelaah dan menimbang-nimbang manfaat dan baik buruknya bahkan dapat mengamalkan atau mempraktikkan suatu pembelajaran tersebut sampai penerapannya. Sehingga guru hendaknya mengetahui ilmu dan cara mengajar yang baik, terutama pada anak Sekolah Dasar. Kebanyakan guru kurang dalam metode pengajaran saat di sekolah, hanya tertumpu pada buku atau menggunakan metode ceramah. Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa perlu

adanya media pembelajaran agar tercipta kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan (Setyaningsih S., Rusijono, Wahyudi A., 2020).

Saat perkembangan zaman dan pemikiran yang semakin tinggi, maka terciptalah ragam atau macam-macam pengajaran menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik dalam setiap pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami. Sehingga Media pembelajaran merupakan suatu faktor yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Apabila media membawa informasi atau pengetahuan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran setiap pelajaran maka media itu disebut media pengajaran. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran diharapkan kepada para siswa dapat mengembangkan kreatifitas dan aktivitas serta mudah mengingat pelajaran. Adanya hal tersebut membantu siswa mencapai prestasi, karena prestasi berkaitan dengan pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan itu kegiatan belajar dapat tercipta suasana yang aktif dan menarik. Media pembelajaran sebagai sarana fisik bagi mahasiswa dalam mengajar untuk penyampaian materi pembelajaran. Pada kondisi yang sulit teknologi komputer di sekolah Dasar Anjir Pasar Kota II, maka kami memberikan media pembelajaran interaktif berbentuk 3D sterofoam yang menarik, kreatif, dan terlihat secara nyata setiap permasalahan dan pengembangan materi pembelajaran. Sehingga, para siswa di Sekolah Dasar dapat dengan mudah mengakses pembelajaran, tanpa adanya jaringan internet atau komputer. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif animasi 3D sterofoam juga membuat lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif (Legina N., & Sari P.M., 2022).

Pembelajaran menggunakan media juga memberikan pemahaman yang lebih detail kepada siswa-siswi yang sulit atau kurang dalam memahami pelajaran. Ketika guru kelas menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah atau pemberian penjelasan menggunakan bacaan buku. Maka, adanya media dalam pembelajaran dapat meningkatkan esistensi mengajar para guru dan pemahaman belajar siswa di sekolah, pembelajaran lebih menarik dan prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media oleh guru didorong agar dapat menemukan dan memahami permasalahan nyata atau bentuk nyata yang dihadapi, mengerti kebutuhan pembelajarannya, dan merumuskan tujuan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan diri dan tanggung jawabnya dalam mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pembelajaran mereka (Wahyuni L., & Riyanto S., 2022).

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Anjir Pasar Kota II.2. metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang ditunjukkan untuk membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual, dan akurat melalui data populasi atau sekelompok orang sebagaimana adanya. SDN Anjir Pasar Kota II.2 ini merupakan sekolah yang tertinggal dalam sarana dan prasarana media pembelajaran. Walaupun pada sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar sesuai perkembangan zaman. Pengajaran saat di sekolah masih menggunakan metode ceramah dengan berbicara di depan kelas atau menjelaskan materi secara lisan kepada siswa, guru juga menggunakan metode tanya jawab dengan memberikan pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan teman-teman sekelasnya, kemudian jawaban dari siswa diperjelas oleh guru, lalu guru memberikan tugas tambahan terstruktur kepada siswa guna mengukur kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan.

Sikap siswa di SDN Anjir Pasar Kota II.2 juga menjadi penyebab kurangnya kualitas sekolah, karena siswa yang kurang peduli akan pentingnya sekolah. Kepala sekolah mengatakan "siswa yang sangat sedikit dapat mempengaruhi pengajaran di sekolah, contohnya saja saat cuaca hujan lebat di pagi hari membuat para siswa tidak datang ke sekolah dan meliburkan diri akibat hujan, maka membuat sekolah tidak ada murid di dalam kelas. Jika hanya ada satu sampai dua orang murid, maka murid yang lain akan ketertinggalan pelajaran dan guru akan mengulangi kembali pelajaran tersebut". Kebanyakan siswa yang tinggal di perdesaan menganggap mudah dalam hal sekolah atau menuntut ilmu. Siswa masih belum bisa menyerap akses teknologi atau mengakses perkembangan dunia luar, pengetahuan yang didapat sebatas

sekitar tempat tinggal mereka. Hal tersebut membuat suatu kendala terhambatnya perkembangan kualitas sekolah di SDN Anjir Pasar Kota II.2. Maka dari itu, adanya suatu upaya peningkatan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran diharapkan untuk meningkatkan kualitas sekolah dari keteringgalan pengetahuan (Yanto A, Imron A, Benty D.D.N., 2020).

Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan objek yang diteliti baik manusia, benda peristiwa maupun gejala yang akan terjadi. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di SDN Anjir Pasar Kota II.2, Tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah siswa dari kelas 1 sampai kelas 6.

Setiap ruangan kelas berisikan kurang dari 20 orang siswa, karena siswa yang bersekolah di SDN Anjir Pasar Kota II.2 sangat terbatas. Sehingga memudahkan peneliti dalam mengamati setiap perkembangan siswa saat diajarkan menggunakan media pembelajaran. Adanya hal tersebut, pengambilan sampel siswa atau pengamatan siswa dilaksanakan berdasarkan total sampling. Teknik total sampling dapat digunakan karena keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian (Yulisna R., Alyusfitri R., Jusar I. R. (2021).

Langkah-langkah dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam empat tahapan, yaitu:

#### **2.1. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan tahap pemilihan kegiatan dan keputusan selanjutnya yang harus dilakukan, waktu kegiatan, bagaimana kegiatannya, dan siapa saja yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

#### **2.2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan merupakan tahap melaksanakan kegiatan dalam tujuan mempermudah memecahkan suatu permasalahan, sehingga dapat dijelaskan metode atau cara-cara yang ditempuh selama proses penelitian.

#### **2.3. Tahap Observasi**

Tahap observasi merupakan tahap pengamatan yang bisa dilakukan dengan mengamati kejadian yang ada disekitar atau kejadian yang ingin diamati secara langsung dan mengangkat masalah yang ingin diteliti sebagai objek penelitian.

#### **2.4. Tahap Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahapan upaya evaluasi diri yang secara kritis dilakukan oleh peneliti untuk menetapkan langkah lebih lanjut. Refleksi dapat dilakukan secara terbuka dan dilakukan dengan cara melakukan diskusi antar peneliti.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil yang didapat dari pelaksanaan kegiatan dan melakukan observasi serta refleksi yang dilakukan secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, sedangkan bentuk refleksi yang dilakukan mengetahui saat pembelajaran telah berakhir. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan dengan alokasi waktu 60-90 menit pelajaran setiap pertemuan. Materi yang dipelajari dalam penelitian ini yaitu matematika, IPA, IPS, dan PPKN. Media pembelajaran yang diberikan yaitu Dadu pancasila, Tangga matematika, Bilik IPS, dan Pop up book IPA. Pada setiap pendahuluan pertemuan pembelajaran, guru memulai dengan salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa sebelum belajar, ice breaking sebagai penyemangat pagi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kemudian, guru memperlihatkan dan menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pada kegiatan belajar inti, guru memperbolehkan mengamati gambar, atau media 3D sterofoam secara dekat dengan sambil memahami pelajaran yang diajarkan dan menuangkan pemikirannya untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Guru mengarahkan saat proses penjawaban pertanyaan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa gambar atau animasi tersebut dengan cara mencocokkan, menjabarkan, dan menghubungkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Kemudian, guru meminta siswa memeriksa dan meninjau dugaan jawaban yang sudah mereka buat terkait dengan pertanyaan. Guru mendapat kesempatan untuk mengamati keaktifan setiap murid di kelas, kecepatan memahami materi yang diberikan, cepat pemikiran siswa dan dapat bersosial sesama teman dengan baik.

Sebelum adanya media pembelajaran, guru menyampaikan dengan metode ceramah maka membuat para siswa sering mengabaikan materi yang disampaikan oleh guru dan sibuk dengan kegiatannya masing-

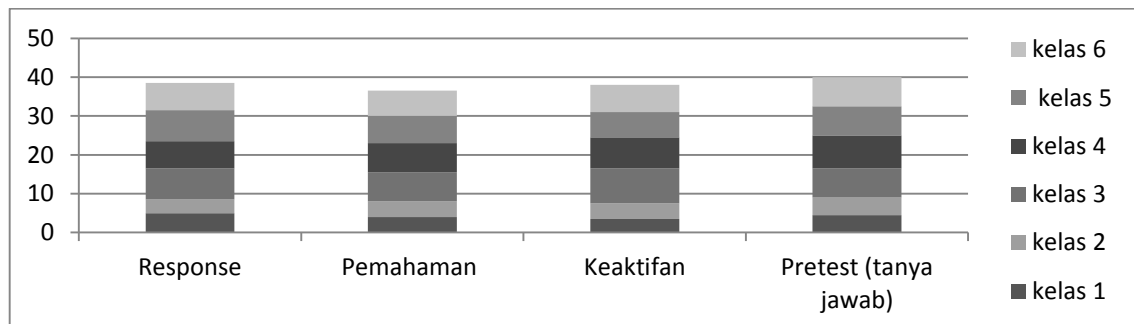
masing. Saat tahap pembuktian menggunakan media pembelajaran interaktif oleh guru untuk siswa agar kemampuan berpikir kritis, mudah mengingat pelajaran dan siswa dapat memahami dengan cepat pelajaran yang diberikan, maka guru meminta beberapa orang siswa menyimpulkan kembali pelajaran yang telah diajarkan diakhir pembelajaran tanpa melihat media yang digunakan. Adanya hal tersebut dapat membuat para siswa mudah mengingat pelajaran dan meningkatnya pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.

Keunggulan media pembelajaran interaktif bagi anak SD, sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar bagi guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang semenarik dan sebaik mungkin dengan harapan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa lebih terlibat. Media pembelajaran lebih kompleks dalam pengajarannya dan keterampilan siswa dalam berpikir kritis lebih objektif. Pembelajaran dengan media membantu siswa memahami subjek dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Muchtari F.Y., Nasrah, Ilham M., 2021).

Dari hasil analisis dalam 8 kali pertemuan, diketahui dengan adanya media pembelajaran membuat siswa mengalami peningkatan dalam hal komunikasi atau respon yang baik, keaktifan, respon tanya jawab yang cepat, dan pemahaman pembelajaran yang lebih mudah diingat. Hanya terdapat 1 orang siswa yang memerlukan perhatian khusus dan pengajaran khusus dalam jangka waktu yang lama untuk mengalami peningkatan dalam belajar.

Tabel 1. Perbedaan Kemampuan Setiap Kelas Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

| No | Progres               | Kelas 1 | Kelas 2 | Kelas 3 | Kelas 4 | Kelas 5 | Kelas 6 |
|----|-----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1  | Response              | 5       | 3.5     | 8       | 7       | 8       | 7       |
| 2  | Pemahaman             | 4       | 4       | 7.5     | 7.5     | 7       | 6.5     |
| 3  | Keaktifan             | 3.5     | 4       | 9       | 8       | 6.5     | 7       |
| 4  | Pretest (Tanya Jawab) | 4.5     | 4.5     | 7.5     | 8.5     | 7.5     | 7.5     |



Gambar 1. Grafik perbedaan kemampuan setiap kelas dalam penggunaan media pembelajaran interaktif

Respon siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan, sangat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran untuk dapat menemukan, siswa harus melakukan terkaan, dugaan, coba-coba dan usaha lainnya dengan menggunakan pengetahuannya, sehingga keterlibatannya siswa menjadi senang selama pembelajaran. Selain itu, guru membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media pembelajaran interaktif dan siswa menggunakan media tersebut dalam tanya jawab sehingga membuat siswa menjadi lebih semangat, mudah memahami pelajaran dan termotivasi dalam mengikuti setiap pembelajaran. Demikian, hal tersebut memberikan respon positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Mawaddah S., & Maryanti R., 2016).

Karakter siswa di setiap kelas berbeda-beda. Adanya media pembelajaran juga membuat suatu usaha pembentukan karakter yang terwujud dari hasil suatu tindakan. Karakter yang dihasilkan yaitu berupa kemampuan komunikasi yang baik antar teman dan guru, sikap berani mengemukakan pendapat dan berani melakukan sesuatu, dan sikap bekerjasama dengan baik (Shinta M., & Ain S.Q., 2021).

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran interaktif berbasis animasi 3D Sterofoam berbagai mata pelajaran seperti PKN, Matematika, IPA, dan IPS. Pemahaman siswa yang kurang terhadap metode ceramah guru sebelum ada media pembelajaran, membuat siswa cenderung bosan dan mudah mengabaikan pelajaran. Saat pembelajaran siswa di kelas, kadang siswa bermain-main saat guru menjelaskan. Media pembelajaran sebagai alat penunjang semangat dan menjadi titik perhatian semua siswa dalam belajar. Selama 8 kali pertemuan, terlihat bahwa siswa mengerti dan mudah mengingat pelajaran serta pemahaman tentang materi yang sulit mudah dimengerti dengan berbagai media pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran yang diberikan yaitu dadu pancasila, tangga matematika, bilik IPS, dan pop up book IPA. Siswa yang pendiam akan menjadi lebih aktif dalam belajar dan bersosial sesama teman dalam berdiskusi menggunakan media pembelajaran tersebut. Respon positif dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran sangat baik dan akan terus menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif agar pemahaman siswa terus meningkat dan prestasi siswa juga akan meningkat.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Legina N. & Sari P.M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 9(3):375-385.
- Mawaddah S. & Mayanti R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*). *Jurnal Pendidikan Matematika*.4(1):76-85.
- Muchtar F.Y., Nasrah, Ilham M., (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6):5520-5529.
- Setyaningsih S., Rusijono, Wahyudi A., (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. 20(2):144-156.
- Shinta, M., & Ain, S. Q. (2021). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5): 4045-4052.
- Wahyuni L., & Riyanto S., (2022). Model Sekolah Adiwiyata Melalui Program Asistensi Mengajar Berbasis Pembelajaran Experiential. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 9(4):616-628.
- Yanto A., Imron A., Benty D.D.N., (2020). Manajemen Pembelajaran Sekolah Dasar Di Daerah Tertinggal. *JAMP: Jurnal administrasi dan manajemen pendidikan*. 3(1):72-83.
- Yulisna R., Alyusfitri R., Jusar I. R. (2021). Analisis Dampak Pelaksanaan Program MBKM Terhadap IKU Perguruan Tinggi Pada Mahasiswa PGSD Universitas Bung Hatta Dalam Menghasilkan Lulusan yang Tangguh Bersaing di Era Global. *Jurnal CERDAS Proklamator*. 9(2):67-74.