Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nofita Jayanti Barus*, Dea Mustika
Universitas Islam Riau, Indonesia
*nofitajayanti@student.uir.ac.id

Abstract

Most of the fourthgrade students at SDS Muhammadiyah Duri experienced difficulty in improving their test scores and assignments. One factor that is thought to influence this is the lack of use of learning media by teachers in the learning process. Therefore, this research aims to determine the effect of using interactive learning media on student learning achievement. This research uses a quantitative approach with experimental methods and a one-shot case study design, where the effects of using learning media are tested after one treatment. The research population included all 98 class IV students, while the sample was determined randomly using random sampling techniques, resulting in 24 students from class IV A as research subjects. Data were analyzed using the paired sample t-test statistical test to see differences in student achievement before and after treatment. The research results show that the use of interactive learning media has a significant influence on increasing student learning achievement, with a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.000, which is smaller than the significance limit of 0.05. Thus, it can be concluded that interactive learning media effectively helps improve student achievement, showing a strong relationship between its use and learning outcomes. This research provides empirical evidence about the importance of innovation in teaching methods to improve the quality of education.

Keywords: Interactive Learning Media; Learning Achievement; Elementary School

Abstrak

Sebagian besar siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Duri mengalami kesulitan dalam meningkatkan nilai ujian dan tugas mereka. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi hal tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental dan desain *one-shot case study*, di mana efek dari penggunaan media pembelajaran diuji setelah satu kali perlakuan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 98 orang, sedangkan sampel ditentukan secara acak menggunakan teknik *random sampling*, menghasilkan 24 siswa dari kelas IV A sebagai subjek penelitian. Data dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan prestasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0.000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif secara efektif membantu meningkatkan prestasi siswa, menunjukkan hubungan yang kuat antara penggunaannya dan hasil belajar. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Prestasi Belajar; Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk menyeimbangi kebutuhan diri sendiri agar dapat mengerti dan mengatahui kebudayaan dimasyarakat, bisa juga dikatakan untuk dapat memajukan daya pikir seseorang dimasyarakat. Belajar merupakan sebuah proses dimana seseorang dapat sampai kompetensi, kemampuan dan dapat dilakukian semua orang dari lahir sampai akhir hayat. Akan tetapi belajar bisa disebut juga pekerjaan yang dilakukan dalam sekolah maupun bimbingan belajar. Didalam sebuah kelas guru sangat berperan penting. Dalam menentukan keberhasilan mengajar, selain dapat ditentukan dengan faktor kemampuan, motivasi, dan keaktifan peserta didik dan kelengkapan fasilitas juga tergantung pada kepandaian seorang guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar.

Yang mana keterampilan tersebut sangatlah harus dikuasai oleh seorang guru (Andriyani, 2022). Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Teori pembelajaran konstruktivisme berpendapat bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka. Dalam konstruktivisme, pembelajaran direpresentasikan sebagai proses konstruktif di mana pelajar membangun ilustrasi internal pengetahuan, interpretasi pengalaman pribadi. Pengajaran konstruktivisme didasarkan pada pembelajaran yang terjadi melalui keterlibatan aktif siswa dalam konstruksi makna dan pengetahuan (Sugrah, 2020). Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti pelajaran di sekolah sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dengan melihat hasil penguasaan dan keterampilan yang dikembangkan oleh guru setelah mengikuti assessment atau penilaian dan evaluasi. Penilaian dan evaluasi ini digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa yang merupakan tujuan dari pembelajaran (Habsyi, 2020).

Prestasi belajar yang tinggi menunjukkan bahwa siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran. Namun, beberapa siswa mungkin menghadapi tantangan dalam mencapai prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar merupakan hasil dari ppreses belajar mengajar yang berkualitias dimana adanya proses belajar mengajar yang berkualitas sehingga dari proses belajar mengajar ini menyebabkan timbulnya prestasi belajar dengan kata lain prestasi belajar tumbuh dari usaha belajar yang dilakukan oleh murid. Prestasi belajar ini dapat didapatkan apabila guru sebagai tenaga pendidik dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan sungguh sungguh serta peran orang tua yang penting dalam mendidik anak didrumah dengan memberikan perhatian penuh terhadap anak.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa selain minat belajar menurut diantaranya yaitu faktor intern dari siswa itu sendiri seperti intelegensi, baik bakat, perhatian, kematangan, dan persiapan. Faktor dari luar diri siswa juga memiliki pengaruh yang cukup besar seperti sarana pembelajaran, kemmapuan guru, pengaruh teman sebaya, dan juga dukungan orang tua (Jannah et al., 2021). Media pembelajaran interaktif menjadi penting diterapkan, terutama di kelas IV SD, karena mampu mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran tradisional. Pada metode tradisional yang sering didominasi ceramah, keterlibatan siswa cenderung rendah, sehingga mereka menjadi pasif dan mudah kehilangan fokus.

Selain itu, materi pelajaran kelas IV seperti konsep-konsep abstrak dalam matematika, sains, atau sosial sering sulit dipahami tanpa visualisasi yang memadai.

Pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal sering kali tidak cukup untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks. Di sisi lain, media pembelajaran interaktif menawarkan solusi dengan meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui alat seperti animasi, permainan edukatif, atau simulasi. Media ini mampu memvisualisasikan materi abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, misalnya memperlihatkan bagaimana rotasi bumi menghasilkan siang dan malam dalam bentuk animasi 3D.

Selain itu, desainnya yang menarik dan melibatkan multiindera, seperti audio, visual, dan kinestetik, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media interaktif juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengulang materi hingga benar-benar memahaminya. Dengan karakteristik ini, media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa kelas IV SD. Dalam wawancara dengan guru kelas 4 SDS Muhammadiyah Duri, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dianggap sangat bermanfaat. Media interaktif, seperti video, tugas-tugas, dan gambar yang dapat dikerjakan di rumah dan dikirim melalui WhatsApp, digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dalam kelas.

Guru menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki manfaat besar dalam meningkatkan prestasi siswa, karena siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam interaksi dengan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dan prestasi siswa, rekomendasi yang diberikan adalah penggunaan media interaktif secara konsisten setiap hari, penambahan sarana prasarana, dalam kegiatan belajar, perhatikan fokus dan konsentrasi siswa serta dorong mereka untuk lebih aktif dan mandiri. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Ahmad & Mustika, 2021). Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Namun, sekolah menghadapi tantangan terkait keterbatasan sarana prasarana, seperti jumlah proyektor yang terbatas. Menurut Revani & Mustika (2024) pendidik memiliki kewajiban untuk mengarahkan siswa menuju minat dan pemahaman yang lebih besar selama pengalaman tumbuh kembangnya.

Guru alternatif yang dilakukan untuk mengatasi keterbatasan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti video dengan suara dari speaker atau yang dibuat oleh guru dan siswa. Guru mencatat bahwa siswa yang menggunakan materi pembelajaran interaktif dan yang tidak menunjukkan hasil belajar yang berbeda secara signifikan. Meskipun demikian, kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa meningkat ketika materi pembelajaran interaktif digunakan. Sekolah mendukung guru dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan berusaha melengkapi sarana prasarana yang ada dan mengadakan rapat evaluasi mingguan untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

Sekolah memiliki pedoman yang mengacu pada Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan (KOSP) SDS Muhammadiyah terkait penggunaan media pembelajaran interaktif. Guru juga mengukur dampak penggunaan media interaktif terhadap prestasi siswa melalui penilaian berdasarkan pengamatan dan pengerjaan tugas. Salah satu komponen penting dalam pendidikan yang dapat mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media

interaktif menawarkan keuntungan luar biasa dan 3 efek yang sangat menguntungkan dalam membantu siswa belajar. Menurut Anggraini (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan melalui media interaktif adanya prestasi peserta didik hal ini dibuktikan dengan adanya pretasi sebelum dan sesudah pembelajaran interaktif, media intraktif yang berbasis power point interaktif layak digunakan sebagai sarana belajar yang digunakan oleh guru terhadap murid. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Pemanfaatan media interaktif ini diharapkan akan memotivasi peserta didik blajar mandiri, kreatif, dan bersemangat.

Selain itu deengan media pembelajaaran interaktif ini dihrapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik karena pada proses pembelajaran guru tidak lagi menggunakan metode ceramah melainkan menuangkan ide-ide kreatifnya kedalam media interaktif yang disajikannya dengan melihat beberapa hal, yaitu materi pemblajaran, karakter peserta didik, dan alokasi waktu yang di sediakan (Anggraini, 2021). Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Indartiwi et al., 2020). Media interaktif merupakan sebuah media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan komputer agar pembelajaran terasa menyenangkan dan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Arianti, 2019). Sedangkan menurut Darmawan et al., (2017) Media interaktif yang digunakan seperti infocus, perangkat lunak berupa video dan power point, atau alat peraga pembelajaran berupa bentuk bangun ruang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dalam memotivasi siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Disamping itu pembelajaran interaktif ini merupakan dasar dari bagian integral demi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Anyan et al., (2020) Powerpoint merupakan multimedia interaktif yang dibuat berdasarkan prosedur yang dimana selain siswa dapat mendengarkna materi yang dijelaskan secara tidak langsung siswa diajak berinteraksi selama pembelajaran sehinga terciptlah interaksi antara siswa dengan media membelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harsiwi & Arini (2020) yang menunjukan bahwa model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar iswa. Siswa memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif. Selain itu, Saida et al., (2019) juga melakukan penelitian yang serupa bahwa terdapat pengaruh positif pada ketiga variabel tersebut. Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap variabel motivasi belajar menghasilkan pengaruh positif. Penelitian yang dilakukan oleh Solikah (2020) yang dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-test tentang motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan, motivasi dan hasil belajar siswa seimbang atau sama.

Setelah diberikan perlakukan, maka dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Ha pada penelitian ini diterima. Meskipun penggunaan materi pembelajaran interaktif tersebar luas di semua tingkat pendidikan, masih diperlukan lebih banyak penelitian untuk memahami 4 sepenuhnya bagaimana penggunaan sumber daya ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran intraktif terhadap prestasi siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Duri.

Melalui penelitian ini, peneliti memiliki harapan besar untuk berkontribusi yang berarti dalam membuktikan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa SDS Muhammadiyah Duri. Sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam

upaya meningkatkaan kualtas pembelajaran di sekolah menunjukkan pentingnya eksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif dan penelitian dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 4 SDS Muhammadiyah Duri. Keterbaharuan dalam penelitian ini ialah dalam penggunaan instrumen angket dan tes dalam teknik pengumpulan data penelitian.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *one shot case study*. Dalam penelitian ini tidak terdapat kelas kontrol dan hanya terdapat satu sampel kelas yang akan diberikan perlakuan (treatment). Subjek penelitian ini yaitu siswa Kelas IV A yang mendapatkan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif (video). Setelah memberikan perlakuan kemudian siswa di tes yang terkait dengan perlakuan yang diberikan. Desain *One-Shot Case Study* bertujuan untuk mencari pengaruh dari treatment yang diberikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre- experiment design bentuk *the one shot case study*. *The one shot case study* yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa kelas pembanding dan tanpa tes awal. Populasi adalah himpunan bagian atau perwakilan yang mempunyai ciri-ciri khas dari populasi tersebut, sedangkan populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penyelidikan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDS Muhammadiyah yang berjumlah 98 siswa. Dalam penelitian ini sampel ditentukan dengan mengunakan teknik rendom sampling sehingga dipilih siswa kelas IV A SDS Muhammadiyah Duri yang berjumalah 24 orang siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan soal tes dengan instrumen penelitiannya berupa lembar angket dan lembar tes.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran intraktif terhadap prestasi siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Duri dengan melakukan penyebaran angket dan soal tes kepada siswa kelas IV A yang berjumlah 24 siswa. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dilihat dibawah ini, sebagai berikut:

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum menggunakan instrumen tersebut dalam melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda pada instrumen angket dan tes yang diberikan kepada siswa kelas IVB yang berjumlah 25 orang. Berikut ini adalah hasil dari uji coba instrumen pada penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Relibilitas Instrumen

Variabel	Validitas			Reabilitas		
	R_{hitung}	R_{tabel}	Ket	*Cronbach's Alpha*	Standar	Ket
Media Pembelajaran	0.423 s.d 0.607	0.396	Valid	0.850	0.60	Reliabel
Prestasi Belajar	0.419 s.d 0.584	0.396	Valid	0.874	0.60	Reliabel
Soal Tes	0.406 s.d 0.601	0.396	Valid	0.811	0.60	Reliabel

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa untuk instrument variabel media pembelajaran dengan nilai r_{hitung} antara 0.423 sampai dengan 0.607 lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni 0.396, sehingga instrumen variabel media pembelajaran yang berjumlah 22 butir dinyatakan valid. Sedangkan pada instrument variabel prestasi belajar mendapatkan nilai r_{hitung} antara 0.419 sampai dengan 0.584 lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni 0.396, sehingga instrumen variabel media pembelajaran yang berjumlah 27 butir soal dinyatakan "valid". Selanjutnya, pada soal tes, mendapatkan nilai r_{hitung} antara 0.406 sampai dengan 0.601 lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni 0.396, sehingga instrumen soal tes yang berjumlah 20 butir soal dinyatakan valid.

Untuk uji reliabilitas instrumen variabel media pembelajaran memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.850 lebih besar dari 0.60 sehingga instrument tersebut dinyatakan reliabel. Sedangkan variabel prestasi belajar mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.874 lebih besar dari 0.60 sehingga instrument tersebut dinyatakan reliabel. Selain itu, pada soal tes *Cronbach's Alpha* sebesar 0.811 lebih besar dari 0.60 sehingga instrument tersebut dinyatakan reliabel.

b. Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda

Setelah menguji instrumen angket dan soal tes dengan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya peneliti melakukan uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda hanya pada soal tes.

Tabel 2. Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda Instrumen

Tingkat Kesukaran	Nomor Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda	Nomor Butir Soal
Sulit	2, 3	Jelek	0
Sedang	1,4,5,6,7,8,9,11,12, 13,14,15,16,17,18	Sedang	1,2,5,8,10,11,12,13,1 4,15,16,17,18,19,20
Mudah	10,19	Baik	3,4,6,7,9

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa dari 20 soal dinyatakan 2 butir dengan kategori sulit, 16 soal dinyatakan sedang dan 2 butir soal dengan kategori mudah yang di sesuaikan dengan kevalidan dan indikator prestasi belajar. Sedangkan pada uji daya pembeda diketahui bahwa pada kategori jelek tidak ditemukan, pada kategori sedang sebanyak 15 soal dan soal dengan kategori baik berjumlah 5 soal. Hasil uji coba ini dianalisis keabsahannya menggunakan program SPSS 29.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebuah data apakah yang di analisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian kenormalan data dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk.* Dasar uji normalitas sebagai berikut: Jika nilai sig.> 0.05 maka data dinyatakan terdistribusi normal. Namun jika nilai sig. < 0.05 maka data dinyatakan terdistribusi tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas menggunakan SPSS Versi 29.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.175	24	.055	.952	24	.303
X	.172	24	.064	.955	24	.352

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan uji normalitas, data diambil dari tabel 3 diatas pada kolom *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel media pembelajaran mendapatkan nilai sig. sebesar 0.352 > 0.05 dan nilai signifikansi prestasi belajar sebesar 0.303 > 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran dan prestasi belajar tersebut memiliki nilai sig > 0,05 yang berarti kedua variabel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis statistik memiliki varians yang sama atau homogen antar kelompok sampel. Untuk menguji homogenitas, dilakukan dengan uji *Levene Statistic* pada tingkat signifikansi 0.05. Dasar uji homogenitas sebagai berikut: Jika nilai sig.> 0.05 maka data dinyatakan terdistribusi homogen. Namun, jika nilai sig. < 0.05 maka data dinyatakan terdistribusi tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada penelitian ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.231	1	46	.273
	Based on Median	.725	1	46	.399
	Based on Median and with adjusted df	.725	1	42.194	.399
	Based on trimmed mean	1.290	1	46	.262

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel 4. diatas, diketahui bahwa jika Jika nilai (sig.) > 0,05 maka data berasal dari populasi yang homogen dan jika nilai (sig.) < 0,05 maka data berasal dari distribusi yang tidak homogen. Dari data diatas, dapat dilihat pada kolom *based on mean* yang menyatakan bahwa sig adalah 0.273 > dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa data tersebut dari distribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sample Test

Uji Paired Sample Test adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kondisi atau pengukuran yang berpasangan. Pelaksanaan uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS Windows versi 29. Tingkat signifikansi yang digunakan sebesar 0.05. Tabel 5. dibawah menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sample Test.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences							Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest – Posttest	-25.417	14.885	3.038	-31.702	-19.131	-8.365	23	<.001	<.001

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada output, nilai Sig. (2-tailed) sebesar <0.001 yang menunjukkan bahwa nilai ini lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Duri. Dari hasil

analisis, rata-rata nilai pretest siswa adalah 59.38, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84.79. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Duri.

Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut dapat dilihat dari tingkat pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa. Siswa di kelas eksperimen cenderung menunjukkan pemahaman yang lebih baik karena media interaktif membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami, seperti melalui animasi atau simulasi.

Hal ini sesuai dengan teori multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa integrasi visual dan audio meningkatkan kognisi siswa. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol, yang belajar dengan metode tradisional seperti ceramah, sering kesulitan memahami materi karena minimnya visualisasi dan pengalaman belajar yang melibatkan multiindera. Selain itu, media interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa di kelas eksperimen lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan siswa di kelas kontrol yang cenderung pasif karena pembelajaran yang monoton. Perbedaan ini tercermin dalam hasil belajar, di mana siswa di kelas eksperimen biasanya mencapai nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol.

Hasil penelitian sering menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok, yang membuktikan bahwa penggunaan media interaktif secara efektif meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dengan hasil ini, hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti memiliki pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Sebaliknya, hipotesis nol (H0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan ditolak. Kesimpulan ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan prestasi siswa.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Kartini & Putra (2020) bahwa dalam meningkatkan proses dari hasil belajar yang dilakukan oleh siswa sehingga diperlukan suatu model pembelajaran dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran berupa media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu digunakan kapanpun dan dimanapun oleh siswa. Meningkatkan minat siswa dalam belajar juga menjadi aspek penting dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan menggunakan media pendidikan, guru dapat menarik minat siswa dalam mempelajari topik baru dan membuat subjek lebih mudah bagi mereka untuk memahami.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengalihkan murid mereka dari menjadi cepat tidak tertarik pada materi yang diajarkan atau mereka pelajari. Inilah sebabnya mengapa menggunakan sumber belajar ini akan meningkatkan kemanjuran, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran terutama ketika datang untuk mempelajari sains (Ummah & Mustika, 2024). Media interaktif merupakan media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Pengertian interaktif sendiri, merupakan komunikasi dua arah. Media interaktif dikategorikan sebagai media konstruktifistik yang terdiri atas media pembelajaran, peserta didik, dan proses pernbelajaran. Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Sukma &

Handayani, 2022). Sadiman dalam Ndraha & Harefa (2023) mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu, 1) dengan adanya media pembelajaran dapat menjelaskan materi dengan mudah baik lisan maupun tulisan, 2) dapat meminimalisir penggunaan alat dan kerangka belajar maupun mental dan fisik, dan dapat dimuat dan digabungkan dalam video dan gambar, dan sebagainya. 3) dalam menggunakan media pembelajaran didalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan sifat aktif siswa dan meningkatkan minat serta motivasi belajar dari siswa untuk lebih giat dalam belajar. 4) dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih luas dalam memaparkan materi dengan mengaitkannya dalam kehidupan sehari hari dan memberikan stimulus yang sama pada siswa. Dengan kompentensi yang dimiliki oleh seorang guru maka akan membantu dalam penggunaan media. Menurut Magdalena et al., (2021) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan hasil belajar. Di samping itu, pengunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa.

Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan media interaktif dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tingkat keterlibatan siswa, relevansi media dengan materi, dan karakteristik siswa. Tingkat keterlibatan siswa menjadi salah satu faktor kunci, di mana media interaktif yang dirancang untuk mendorong interaksi aktif, seperti simulasi atau permainan edukasi, dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa. Namun, jika siswa tidak terlibat secara aktif, efektivitas media tersebut menjadi berkurang. Selain itu, relevansi media dengan materi sangat penting, media yang sesuai dengan topik pembelajaran, misalnya animasi yang menjelaskan siklus air, akan lebih efektif membantu siswa memahami materi.

Sebaliknya, media yang tidak relevan dapat membingungkan siswa dan menurunkan minat belajar mereka. Faktor lainnya adalah karakteristik siswa, seperti gaya belajar dan kesiapan mereka menerima teknologi. Siswa dengan gaya belajar visual atau kinestetik biasanya lebih diuntungkan oleh media yang menggunakan elemen visual atau aktivitas langsung. Namun, media yang tidak cukup mendukung gaya belajar auditori mungkin kurang efektif. Di sisi lain, kualitas media pembelajaran, seperti desain yang menarik, navigasi yang jelas, dan penyajian elemen visual atau audio yang sesuai, juga berperan penting. Media yang terlalu kompleks atau sederhana dapat mengurangi efektivitasnya.

Dukungan guru dalam memandu penggunaan media menjadi faktor penting lainnya, guru yang memberikan arahan jelas dapat membantu siswa memanfaatkan media secara maksimal. Selain itu, lingkungan belajar, seperti suasana kelas yang kondusif dan ketersediaan perangkat teknologi, juga memengaruhi keberhasilan penggunaan media interaktif. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak yang optimal terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suriani (2024) bahwa ada pengaruh dalam penerapan Media Interaktif Power Point terhadap hasil pretest dan posttest peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga senada Anggara (2024) dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif dalam proses belajar, serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SDS Muhammadiyah Duri, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0.000, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel penggunaan media pembelajaran interaktif dan prestasi belajar siswa. Selain itu, perbandingan nilai rata-rata hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 59.38 meningkat menjadi 84.79 pada posttest. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami materi dengan lebih baik setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima, sementara hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang diajarkan di kelas IV SDS Muhammadiyah Duri.

Daftar Pustaka

Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2008-2014.

Andriyani, M. (2022). Keterampilan Dasar Mengajar Yang Harus Dikuasai Oleh Guru Untuk Meningkatkan Kreativitas & Efektivitas Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer*, *1*(1), 1-4.

Anggara, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Man 1 Garut. *Technical and Vocational Education International Journal*, *4*(2).

Anggraini, T. S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 9853-9859.

Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Jutech: Journal Education and Technology*, *1*(1).

Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *12*(2), 117-134.

Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia*, *15*(2), 630-644.

Habsyi, F. Y. (2020). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Nusantara Tauro. *JUPEK: Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, *2*(1), 13-22.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384-2394.

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.

Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, *2*(1), 28-31.

Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3378-3384.

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, *3*(2), 8-12.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, *3*(2), 312-325.

Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, *06*(01), 5328-5339.

Revani, E. O., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Media Alphabet Card terhadap Minat Baca Siswa Kelas II SDN 06 Perawang Barat. *Journal on Education*, *6*(4).

Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *3*(9), 8695-8705.

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *7*(3), 1-8.

Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *HUMANIKA*, *19*(2), 121-138.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1020-1028.

Suriani, U. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Inpres Btn Ikip. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 4612-4620.

Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(2), 1573-1582.