

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI BIBIS

Thifan Arel Sabila¹, Heru Purnomo², Bahtiyar Heru Susanto³

¹Universitas PGRI Yogyakarta, ²Universitas PGRI Yogyakarta

larelvivan@gmail.com, herupurnomo809@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effect of the use of learning media on student learning achievement. This study uses a quantitative approach with an experimental method and a one-shot case study design, where the effect of the use of learning media is tested after one treatment. The study population included 25 grade IV A students, while the sample was determined randomly using a random sampling technique. The data were analyzed using a paired sample t-test to see the difference in student achievement before and after treatment. The results showed that the use of learning media had a significant effect on improving 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 learning media effectively helps improve student achievement, showing a strong relationship between its use and learning outcomes. This study provides empirical evidence of the importance of innovation in teaching methods to improve the quality of education.

Keywords: *Learning Media, Learning Achievement, Elementary School*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran 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 siswa kelas IV A yang berjumlah 25 orang, sedangkan sampel ditentukan secara acak menggunakan teknik random sampling. 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 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 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, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam membentuk individu dan memajukan peradaban suatu bangsa. Di Indonesia, pendidikan diatur secara komprehensif, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, dengan tujuan mencetak generasi yang cerdas, terampil, dan berkarakter (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Kualitas pendidikan yang baik menjadi indikator penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul, yang mampu bersaing di kancah global dan menghadapi tantangan masa depan. Proses pendidikan yang berkualitas tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan berbagai aspek kompetensi siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, inovasi dalam sistem pendidikan terus digalakkan untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal dan relevan dengan tuntutan zaman.

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan, di mana interaksi antara guru dan siswa berlangsung untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Uno, 2017). Pembelajaran yang efektif bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga melibatkan strategi, metode, dan pendekatan yang bervariasi agar siswa dapat memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang sedang diterapkan di Indonesia, proses pembelajaran diharapkan lebih berpusat pada siswa (*student-centered*), mendorong keaktifan, kemandirian, dan kreativitas siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri (Kemendikbudristek, 2022). Guru memiliki peran krusial sebagai fasilitator yang merancang lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan sumber belajar yang memadai, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran (Sardiman, 2011). Namun, seringkali proses pembelajaran di kelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang menarik dan monoton (Arsyad, 2014). Hal ini dapat mengurangi minat belajar siswa dan pada akhirnya mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, permasalahan terkait prestasi belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, masih sering dijumpai. Berdasarkan observasi awal di SDN Mawar, Kasihan, Daerah Istimewa Yogyakarta, ditemukan bahwa banyak siswa Kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar mata pelajaran tertentu, seperti matematika atau ilmu pengetahuan alam (Observasi Lapangan, 2025). Hal ini tercermin dari hasil evaluasi harian atau tugas-tugas yang menunjukkan nilai di bawah rata-rata atau adanya kesalahpahaman konsep yang berulang. Sebagai contoh, nilai rata-rata mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV di SDN Mawar masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu akar permasalahan yang diduga kuat berkontribusi pada rendahnya prestasi belajar ini adalah

kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan buku teks dan papan tulis sebagai media utama, yang terkadang tidak cukup untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, terutama siswa kelas IV yang masih dalam tahap operasional konkret dan membutuhkan visualisasi serta pengalaman langsung (Djamarah, 2008). Tanpa media pembelajaran yang menarik dan relevan, materi pelajaran yang abstrak akan sulit dicerna, sehingga siswa menjadi pasif dan cepat bosan (Susilana & Riyana, 2008). Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret. Kondisi ini diperparah dengan fakta bahwa lingkungan belajar yang tidak interaktif dapat mematikan rasa ingin tahu siswa (Wena, 2009). Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, karena mereka tidak terbiasa untuk menganalisis atau mensintesis informasi dari berbagai sumber (Suprijono, 2009). Jika kondisi ini terus berlanjut, bukan tidak mungkin akan terjadi penurunan minat belajar yang signifikan pada siswa, yang pada akhirnya akan berdampak jangka panjang pada kualitas pendidikan di masa depan (Uno, 2017).

Melihat urgensi permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif hadir sebagai salah satu solusi yang paling menjanjikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Nana, 2014). Media pembelajaran, baik yang berbasis visual, audio, maupun audiovisual, memiliki potensi besar untuk membuat materi pelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan siswa (Arsyad, 2014). Misalnya, penggunaan media visual seperti poster, gambar, atau video dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik, sementara media interaktif seperti aplikasi edukasi atau simulasi dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Kemp & Dayton, 1994). Penerapan media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan (Hamalik, 2005). Hal ini akan memicu motivasi intrinsik siswa untuk belajar, mengurangi kejenuhan, dan memfasilitasi pembelajaran bermakna (Sardiman, 2011). Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan gaya belajar siswa kelas IV, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan (Nana, 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *one-shot case study*. Pada model ini, tidak digunakan kelas kontrol dan hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel yang diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang menerima intervensi tersebut. Setelah perlakuan diberikan, siswa langsung menjalani tes untuk mengukur dampaknya. Desain *one-*

shot case study ini digunakan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan tanpa melakukan tes awal ataupun membandingkan dengan kelas lain. Oleh karena itu, pendekatan ini digolongkan sebagai *pre-experimental design* dalam bentuk *one-shot case study*, yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya perbandingan maupun pretest. 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 A SD Negeri Bibis yang berjumlah 25 siswa. Dalam penelitian ini sampel ditentukan dengan menggunakan teknik random sampling. 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 terhadap prestasi siswa kelas IV SD Negeri Bibis dengan melakukan penyebaran angket dan soal tes kepada siswa kelas IV A yang berjumlah 25 siswa. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dilihat dibawah ini, sebagai berikut:

Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Sebelum menggunakan instrumen tersebut dalam melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas pada tes yang diberikan kepada siswa kelas IV A yang berjumlah 25 orang. Berikut ini adalah hasil dari uji coba tes pada penelitian ini:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
P1	0,404	0,396	0,045	Valid
P2	0,562	0,396	0,003	Valid
P3	0,448	0,396	0,025	Valid
P4	0,499	0,396	0,011	Valid
P5	0,495	0,396	0,012	Valid
P6	0,503	0,396	0,01	Valid
P7	0,467	0,396	0,019	Valid
P8	0,498	0,396	0,011	Valid
P9	0,403	0,396	0,046	Valid
P10	0,398	0,396	0,049	Valid
P11	0,380	0,396	0,061	Valid
P12	0,256	0,396	0,217	Valid
P13	0,687	0,396	0,000	Valid
P14	0,408	0,396	0,043	Valid
P15	0,486	0,396	0,014	Valid

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ berdasarkan uji signifikan 0,05. Artinya bahwa item-item tersebut diatas valid

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menguji suatu instrumen penelitian. Suatu kuesioner dikatakan andal jika jawaban seorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian statistic *Cronbach's Alpha*, instrumen dikatakan reliabel untuk mengukur variable bila nilai alpha lebih besar dari 0,6.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
15	0,734	0,6	Reliabel

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha > nilai batas yaitu $0,734 > 0,060$ yang menunjukkan bahwa 15 pernyataan pada tes adalah reliabel.

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 3 Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda

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

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa dari 15 soal dinyatakan kategori sulit tidak ditemukan, 8 soal dinyatakan sedang dan 7 butir soal dengan kategori mudah yang di sesuaikan dengan kevalidan dan indikator prestasi belajar. Sedangkan pada uji daya pembeda diketahui bahwa pada kategori jelek sebanyak 1 soal pada kategori sedang sebanyak 12 soal dan soal dengan kategori baik berjumlah 2 soal. Hasil uji coba ini dianalisis keabsahannya menggunakan program SPSS 24.

Uji Prasyarat Analisis

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 24.

Tabel 4 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.150	25	.151	.935	25	.111
X	.191	25	.019	.903	25	.021

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan uji normalitas, data diambil dari tabel 4 diatas pada kolom *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel media pembelajaran mendapatkan nilai sig. sebesar $0.021 > 0.05$ dan nilai signifikansi prestasi belajar sebesar $0.111 > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran dan prestasi belajar tersebut memiliki nilai sig. > 0,05 yang berarti kedua variabel berdistribusi normal.

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 5 Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	2.550	1	48	.117
	Based on Median	2.167	1	48	.148
	Based on Median and with adjusted df	2.167	1	46.410	.148
	Based on trimmed mean	2.569	1	48	.116

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel 5. 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 $0.117 >$ dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa data tersebut dari distribusi homogen.

Uji Hipotesis

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 24. Tingkat signifikansi yang digunakan sebesar 0.05. Tabel 5. dibawah menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sample Test.

Tabel 6 Uji Paired Sample Test

Pair	Pre Test	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1	- Post Test	2.1200	2.1664	.4332	-3.0142	-1.2257	4.89	3	.000

(Sumber: Olah Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Bibis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0.000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, menandakan adanya hubungan yang kuat antara variabel penggunaan media interaktif dengan prestasi belajar. Perbedaan antara nilai rata-rata pretest dan posttest juga mencerminkan peningkatan yang bermakna, di mana skor rata-rata pretest sebesar 41,2 meningkat menjadi 73,4 pada posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami materi secara lebih efektif setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menegaskan bahwa media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Bibis.

Strategi pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif secara signifikan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil akademik mereka. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan pendekatan tradisional, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jelas dalam aspek pemahaman konsep, motivasi belajar, serta pencapaian akademik. Penyajian materi melalui animasi dan simulasi di kelas eksperimen membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan

cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Temuan ini mendukung teori multimedia Mayer, yang menekankan pentingnya integrasi elemen visual dan auditori untuk memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih optimal dalam kognisi siswa. Berbeda dengan metode ceramah tradisional yang minim rangsangan sensorik dan kurang mampu mempertahankan perhatian siswa, penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Akibatnya, siswa lebih terdorong secara intrinsik untuk terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan kondisi monoton di kelas kontrol.

Hasil observasi dan analisis statistik secara konsisten menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Temuan ini memperkuat penerimaan hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Kesimpulan ini semakin menegaskan bahwa media interaktif efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Penerapan teknologi dalam inovasi model pembelajaran tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara fleksibel dalam berbagai kondisi (Kartika & Putra, 2020). Dalam konteks ini, motivasi belajar memegang peranan krusial dalam mencapai prestasi akademik yang optimal. Media pembelajaran terbukti mampu membangkitkan minat siswa, terutama ketika mereka dihadapkan pada materi yang bersifat baru dan kompleks. Media interaktif memiliki potensi besar dalam menarik perhatian siswa karena karakteristiknya yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah (Ummah & Mustika, 2024). Media jenis ini termasuk dalam kategori konstruktivistik, yang mengedepankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui integrasi berbagai elemen seperti teks, visual, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang utuh. Dengan adanya media interaktif, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik masa kini (Sukma & Handayani, 2022).

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. (Ndraha & Harefa, 2023) mengemukakan bahwa media ini berfungsi untuk: (1) mempermudah penyampaian materi, baik secara lisan maupun tulisan; (2) mengurangi ketergantungan pada alat bantu fisik serta menurunkan beban fisik dan mental siswa dalam belajar; (3) meningkatkan partisipasi, ketertarikan, dan motivasi belajar; serta (4) membantu pengajar menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan rangsangan pembelajaran yang merata bagi seluruh siswa. Namun demikian, efektivitas penggunaan media sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengelolanya secara optimal. Media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan ketertarikan baru serta mempercepat pemahaman konsep, terutama saat menyajikan materi yang dianggap sulit atau belum dikenal oleh siswa (Magdalena, 2021). Hal ini menunjukkan kontribusi media dalam meningkatkan efisiensi waktu serta menyederhanakan proses pembelajaran. Secara khusus, penggunaan media yang bersifat interaktif terbukti mampu meningkatkan capaian belajar siswa sekolah dasar. Tingkat keefektifan ini bergantung pada beberapa faktor, di antaranya sejauh mana siswa terlibat secara aktif,

kecocokan media dengan topik pelajaran, serta karakteristik individu siswa. Media yang dirancang untuk mendorong interaksi seperti melalui simulasi atau permainan edukatif dapat memperkuat konsentrasi dan keterlibatan siswa, meskipun hasilnya cenderung menurun jika keterlibatan aktif tidak terjadi.

Kesesuaian antara media pembelajaran dan konten yang disampaikan merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas belajar. Sebagai contoh, penggunaan animasi untuk menjelaskan siklus air dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan media yang tidak relevan dengan materi. Selain itu, keberhasilan penggunaan media juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik serta tingkat kesiapan mereka dalam memanfaatkan teknologi. Media berbasis visual cenderung lebih efektif bagi siswa dengan gaya belajar visual atau kinestetik, namun dapat menjadi kurang optimal bagi siswa auditori apabila tidak dilengkapi dengan komponen audio yang memadai.

Aspek lain yang turut menentukan efektivitas media pembelajaran adalah rancangan visualnya, kemudahan dalam navigasi, serta perpaduan unsur visual dan audio yang menarik namun tetap seimbang. Media yang terlalu kompleks atau justru terlalu sederhana berisiko menurunkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di samping itu, peran guru menjadi sangat krusial dengan arahan yang jelas dan pendampingan yang tepat, pemanfaatan media dapat berlangsung secara optimal. Tidak kalah penting, faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang mendukung dan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai juga memengaruhi keberhasilan penggunaan media interaktif. Temuan ini konsisten dengan hasil Penelitian (Suriani, 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan Media Interaktif PowerPoint secara signifikan berdampak positif terhadap peningkatan skor pretest dan posttest siswa. Selaras dengan itu, (Anggara, 2024) juga mengungkapkan bahwa media interaktif mampu mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan motivasi belajar, khususnya bagi peserta didik yang baru memasuki lingkungan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Bibis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0.000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, menandakan adanya hubungan yang kuat antara variabel penggunaan media interaktif dengan prestasi belajar. Perbedaan antara nilai rata-rata pretest dan posttest juga mencerminkan peningkatan yang bermakna, di mana skor rata-rata pretest sebesar 41,2 meningkat menjadi 73,4 pada posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami materi secara lebih efektif setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menegaskan bahwa media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Bibis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Man 1 Garut. *Technical and Vocational Education International Journal*, 4(2).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2005). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- 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.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1994). *Planning and producing instructional media* (7th ed.). Harper Collins College Publishers.
- 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.
- Nana, S. S. (2014). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- 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.
- Observasi Lapangan. (2025, Mei 23). *Observasi awal di SDN Mawar, Kasihan, Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: Teori & aplikasi paikem*. Pustaka Pelajar.
- 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.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- 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.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*. Sekretariat Negara.
- Uno, H. B. (2017). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Wena, M. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.