

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SISWA KELAS V SDN 1 BUGEL**

Lum'atun Nuriyyah¹, Khadirotul Kudsiah², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

231330001235@unisnu.ac.id¹ 231330001248@unisnu.ac.id² Syailin@unisnu.ac.id³

Abstract

This study aimed to improve the material understanding of fifth-grade students at SDN 1 Bugel through the use of interactive PowerPoint-based learning media. The research method employed was Classroom Action Research (CAR), with 31 fifth-grade students at SDN 1 Bugel serving as the subjects. Data collection techniques included observation, tests, and documentation, which were analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. The findings revealed that the use of interactive learning media successfully increased both student learning activities and material understanding gradually. In the pre-cycle stage, the average class score was only 65, with a classical completeness rate of 48%. Following the implementation of the intervention in Cycle I, the average class score significantly increased to 76, and the learning completeness rate rose sharply to 74%. Furthermore, Cycle II showed a consistent increase in both student learning activities and conceptual understanding. Therefore, interactive learning media is proven effective in enhancing students' material understanding at the elementary school level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi siswa kelas V SDN 1 Bugel melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 31 siswa kelas V SDN 1 Bugel. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi siswa secara bertahap. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 65 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 48%. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, rata-rata nilai kelas meningkat secara signifikan menjadi 76 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 74%. Memasuki Siklus II, terjadi peningkatan yang konsisten baik dari aspek aktivitas belajar maupun pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman materi siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, PowerPoint, pemahaman materi, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kondisi ini menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memanfaatkan berbagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media berbasis PowerPoint interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media interaktif juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif agar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik di SDN 1 Bugel. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang secara sistematis sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing di dunia global melalui perbaikan proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Bugel yang berlokasi di Jalan Raya Bugel-Pecangaan, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara. Subjek sekaligus sasaran utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Bugel dengan jumlah keseluruhan sebanyak 31 siswa. Waktu observasi awal dan pelaksanaan tindakan dimulai pada 8 April 2026 pada saat jam pembelajaran berlangsung. Urgensi mendasar dari pemilihan lokasi dan subjek ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta relevan guna mengatasi permasalahan pemahaman materi siswa. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan pemahaman materi siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, di mana aspek pemahaman yang diukur mencakup kemampuan siswa dalam memahami konsep, menjelaskan kembali materi pelajaran yang telah disampaikan, serta menyelesaikan soal-soal latihan secara benar.

Pelaksanaan PTK ini dilakukan secara bertahap melalui siklus-siklus berkesinambungan untuk membangun potensi peserta didik secara optimal. Setiap siklus meliputi beberapa tahapan utama yang diawali dengan tahap perencanaan (planning). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis media interaktif yang mempertimbangkan karakteristik siswa dan materi ajar untuk mendukung efektivitas pembelajaran, menyiapkan media pendukung berupa video interaktif, PowerPoint (PPT) interaktif, atau flipbook, serta merancang instrumen tes dan lembar observasi. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan (acting) dan observasi (observing), di mana proses pembelajaran dilaksanakan secara bertahap menggunakan media interaktif. Dalam tahap ini, siswa berinteraksi aktif dengan media melalui kegiatan menonton, menjawab, dan berdiskusi, sementara guru berperan membimbing, memberikan penguatan, mengamati aktivitas siswa, serta mencatat keterlibatan dan respon mereka. Siklus ini diakhiri dengan tahap refleksi (reflecting) untuk menganalisis hasil tes dan data observasi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif guna menjamin keakuratan informasi. Instrumen pengumpulan data meliputi teknik observasi untuk memantau peningkatan keaktifan belajar siswa selama pembelajaran, instrumen tes

untuk mengukur tingkat pemahaman konsep siswa, serta dokumentasi untuk menghimpun bukti fisik pelaksanaan tindakan dan hasil kerja siswa sebagai referensi otentik. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat keberhasilan tindakan. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses perubahan disposisi atau kemampuan peserta didik berdasarkan nilai tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu, analisis data kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data non-angka yang mengacu pada hasil catatan observasi perilaku guru dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan kelas menggunakan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas V SDN 1 Bugel menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi dan keaktifan siswa yang signifikan selama proses pembelajaran. Melalui penerapan media inovatif ini, siswa terlihat jauh lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih aktif merespon pertanyaan guru, serta lebih mudah menguasai materi yang disampaikan. Indikator keberhasilan tersebut diperkuat oleh hasil evaluasi kuantitatif yang menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar secara bertahap pada setiap siklusnya. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan berpusat pada siswa (student-centered).

Sebelum tindakan diimplementasikan, peneliti melakukan kegiatan awal melalui pra-siklus dengan memberikan tes awal (pre-test) kepada seluruh siswa kelas V SDN 1 Bugel yang berjumlah 31 siswa. Tes awal ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa dalam memahami konsep, menjelaskan kembali materi, dan menyelesaikan soal latihan secara mandiri sebelum menggunakan media interaktif. Hasil evaluasi pada tahap pra-siklus mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan nyata dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi objektif di lapangan menunjukkan siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru yang menggunakan metode ceramah konvensional, serta kesulitan saat menyelesaikan soal yang menuntut pemahaman konsep mendalam. Dari hasil pengolahan data nilai pra-siklus, nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 65 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 48%, di mana

baru 15 siswa yang dinyatakan tuntas mencapai KKM sementara 16 siswa lainnya belum tuntas. Nilai tertinggi yang diraih siswa pada tahap ini adalah 85, sedangkan nilai terendahnya menyentuh angka 50.

Mengingat rendahnya capaian pada pra-siklus yang belum memenuhi target ketuntasan, peneliti melaksanakan implementasi tindakan pada Siklus I. Siklus ini diawali dengan tahap perencanaan berupa penyusunan perangkat pembelajaran, penyiapan materi berbasis PowerPoint interaktif dan video pembelajaran, penyusunan instrumen lembar observasi, serta pembuatan soal evaluasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dirancang dengan memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan video agar materi abstrak lebih mudah divisualisasikan oleh siswa. Melalui tahap observasi yang berjalan beriringan dengan pelaksanaan tindakan, siswa tampak lebih aktif, antusias memperhatikan media, responsif menjawab pertanyaan guru, dan mulai berani berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Berdasarkan hasil evaluasi di akhir Siklus I, performa akademik siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 76 dengan persentase ketuntasan belajar meningkat tajam mencapai 74% (23 siswa tuntas dan 8 siswa belum tuntas). Selain itu, nilai tertinggi siswa meningkat menjadi 95 dan nilai terendah naik menjadi 60. Kendati demikian, tahap refleksi Siklus I mencatat masih adanya sebagian kecil siswa yang belum mencapai KKM, sehingga diperlukan langkah perbaikan berkelanjutan pada siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar siswa dari tahap pra-siklus hingga Siklus I dirangkum secara komprehensif pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antar-Siklus

Aspek	Nilai
Jumlah Siswa	31
Jumlah Nilai	2.015
Rata-rata Kelas	65
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50
Siswa Tuntas (Mencapai KKM)	15
Siswa Belum Tuntas	16
Persentase Ketuntasan Belajar	48%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Bugel secara signifikan. Pada kondisi awal sebelum tindakan (pra-siklus), proses pembelajaran di kelas didominasi oleh pendekatan konvensional dengan metode ceramah satu arah. Akibatnya, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan hanya bertindak sebagai pendengar pasif tanpa adanya interaksi yang bermakna. Suasana pembelajaran yang monoton tersebut berdampak buruk pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta hasil belajar yang belum mampu mencapai target capaian yang diharapkan.

Perubahan positif mulai terlihat secara nyata pada implementasi Siklus I. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang memadukan komponen audio, visual, gambar, dan video mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran verbalistik. Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada Siklus I, dilakukan beberapa langkah perbaikan taktis untuk memaksimalkan capaian di Siklus II. Langkah tersebut meliputi peningkatan intensitas interaksi antara guru dan siswa, pemberian ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengemukakan pendapat secara aktif, serta penambahan kuis interaktif di akhir sesi pembelajaran. Upaya perbaikan ini terbukti efektif dalam memicu motivasi intrinsik siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan. Memasuki Siklus II, terjadi peningkatan yang konsisten baik dari aspek aktivitas maupun pemahaman materi, di mana mayoritas siswa telah mampu menjelaskan kembali konsep yang dipelajari dengan benar serta menunjukkan antusiasme tinggi di sepanjang proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif ini berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang efisien dan bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori multimedia pembelajaran yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam karena melibatkan saluran visual dan auditori secara simultan dalam struktur kognitif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat studi terdahulu yang dilakukan oleh Reni Surya Sari, yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, kedalaman pemahaman materi, serta pencapaian hasil belajar siswa di sekolah dasar. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif memberikan dampak multiplikatif yang positif terhadap ekosistem kelas; tidak hanya efektif

dalam mendongkrak nilai akademik siswa kelas V SDN 1 Bugel, tetapi juga berhasil mengubah peran guru menjadi fasilitator yang lebih transformatif dalam menyampaikan materi ajar secara interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman materi siswa kelas V SDN 1 Bugel. Penerapan media ini mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang secara langsung mendongkrak perhatian siswa, aktivitas belajar, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat. Perbaikan strategi pembelajaran yang diimplementasikan pada Siklus II berhasil mengatasi berbagai kekurangan pada Siklus I, sehingga hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi siswa dinyatakan terbukti.

Bertolak dari kesimpulan tersebut, beberapa saran strategis direkomendasikan untuk mengoptimalkan mutu pembelajaran ke depan. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan frekuensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara konsisten agar kegiatan belajar-mengajar tetap menarik serta mampu memelihara motivasi belajar siswa. Bagi siswa, disarankan untuk mempertahankan keaktifan dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan media interaktif secara maksimal guna mendongkrak capaian hasil belajar. Selain itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan nyata dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna memfasilitasi integrasi teknologi dalam pembelajaran. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, hasil studi ini dapat dijadikan sebagai referensi akademis untuk mengembangkan atau memodifikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh cakupan temuan yang lebih luas dan variatif.

DAFTAR REFERENSI

- Ketut, N., Sudirman, N., & Astuti, P. E. (2026). Penerapan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas II di Sekolah Dasar 4 Cempaga 4.1-11.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point

- Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 6(2), 351-357. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Idris, I. (2026). Analisis Peran dan Efektivitas Multimedia dalam Transformasi Pembelajaran.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302-310.
- Arif, D. S. F., Zaenuri, Z., & Cahyono, A. N. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis pada model problem based learning (PBL) berbantu media pembelajaran interaktif dan google classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 323-328.
- Musyafak, M., & Subhi, M. R. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 373-398.
- Putri, R. (2021). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Sari, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Interaktif. *Jurnal PGSD*.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Salsabila, N. A., Sukmahati, A. Z., & Setiadi, H. W. (2025). Peran media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran di SD. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 4(1), 2368–2374.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>