

## Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

### *Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media*

Junika Indar Sawitri\*<sup>1</sup>, Tria Novita Br Karo Sekali<sup>2</sup>, Cahaya Mutiara Br Barus<sup>3</sup>,  
Rahma Adinda Sahara<sup>4</sup>, Vierca Cantika Budi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

[junikaindarsawitri@umnaw.ac.id](mailto:junikaindarsawitri@umnaw.ac.id)<sup>1</sup>, [trianovitabrkarosekali@umnaw.ac.id](mailto:trianovitabrkarosekali@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>,  
[cahayamutiarabrbarus@umnaw.ac.id](mailto:cahayamutiarabrbarus@umnaw.ac.id)<sup>3</sup>, [rahmaadindasahara@umnaw.ac.id](mailto:rahmaadindasahara@umnaw.ac.id)<sup>4</sup>, [vierecantikabudi@umnaw.ac.id](mailto:vierecantikabudi@umnaw.ac.id)<sup>5</sup>

Alamat : Jl. Garu II A No.93, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20147

Korespondensi Penulis : [sawitrijunika@gmail.com](mailto:sawitrijunika@gmail.com)

#### **Article History:**

Received: November 23, 2024;

Revised: Desember 09, 2024;

Accepted: Desember 29, 2024;

Published: Desember 31, 2024;

**Keywords :** *Interactive learning media, learning quality, technology-based education*

**Abstract:** *The use of interactive learning media is an innovative solution to improve the quality of learning, especially in the digital era. This study uses a qualitative method with a case study approach that focuses on elementary school students. The results of the study show that interactive learning media can improve students' understanding of the material, learning motivation, and active involvement in the learning process. With the integration of technology, such as the use of infocus and educational videos, students can learn in a more dynamic and interesting way. In addition, interactive learning also helps develop students' social skills and critical thinking skills. However, the implementation of this method faces challenges in the form of limited technological infrastructure, so additional support is needed for optimization.*

#### **Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di era digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan integrasi teknologi, seperti penggunaan infocus dan video edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, pembelajaran interaktif juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, penerapan metode ini menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi, sehingga diperlukan dukungan tambahan untuk optimalisasi.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran interaktif, kualitas pembelajaran, pendidikan berbasis teknologi.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan suatu bangsa, dan kualitas pendidikan sangat menentukan kemajuan dan daya saing negara tersebut di kancah global. Salah satu tantangan besar yang dihadapi oleh sistem pendidikan di banyak negara, termasuk Indonesia, adalah bagaimana memastikan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pencarian dan penerapan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi suatu keharusan (Mulyasa, 2013).

Salah satu solusi yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif, yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi digital, dapat membantu memecahkan berbagai masalah dalam pendidikan tradisional. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan belajar secara lebih aktif.

Di era digital seperti sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merubah cara hidup masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Internet, perangkat komputer, tablet, smartphone, dan perangkat digital lainnya memberikan akses kepada siswa dan pengajar untuk terhubung dan berbagi informasi dengan lebih cepat dan mudah. Teknologi ini juga menyediakan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada penyediaan informasi secara online, tetapi juga mencakup penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan platform yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Di sinilah peran media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting, karena teknologi tersebut memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui simulasi, permainan pendidikan, dan berbagai jenis aplikasi interaktif lainnya.

Sistem pembelajaran tradisional yang cenderung mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks sering kali tidak cukup efektif untuk mengakomodasi kebutuhan dan minat semua siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan pendengar pasif tidak selalu dapat memotivasi siswa, terutama di era di mana mereka terbiasa dengan lingkungan yang dinamis dan penuh stimulasi visual serta interaktif. Akibatnya, proses pembelajaran dapat menjadi monoton, membosankan, dan kurang memicu rasa ingin tahu atau kreativitas siswa.

Di samping itu, berbagai faktor seperti kurangnya perhatian individual, keterbatasan sumber daya, serta perbedaan gaya belajar antar siswa juga turut mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas. Sebagian besar siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda, ada yang lebih menyukai pembelajaran visual, ada yang lebih cenderung kepada pembelajaran kinestetik, dan ada pula yang lebih nyaman dengan metode auditori. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk memenuhi beragam gaya belajar tersebut.

Media pembelajaran interaktif merujuk pada alat atau perangkat yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, baik secara langsung maupun melalui teknologi. Media ini bisa berupa aplikasi berbasis komputer, perangkat lunak, video pembelajaran interaktif, permainan edukatif, atau bahkan platform online yang memungkinkan

siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, pembelajaran menjadi lebih berbasis pada partisipasi aktif siswa, bukan sekadar pasif menyerap informasi (Kusuma, 2020).

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan kajian studi kasus dengan menggunakan metode kualitatif. Metode ini didasarkan untuk menggali lebih dalam tentang persepsi, pandangan, atau pengalaman masyarakat terhadap suatu masalah. Jenis penelitian ini berfokus pada pemahaman, penjelasan, dan interpretasi fenomena sosial atau perilaku manusia dalam konteks yang lebih luas. Penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran kuantitatif atau angka, melainkan pada pemahaman mendalam mengenai makna, pengalaman, persepsi, dan perspektif subjek yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada siswa sekolah dasar sebagai objek kajian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muslim Nusantara yang kali ini dilakukan di Kabupaten Deli Serdang. Pada kelompok 47 berkesempatan untuk membuat kegiatan disuatu desa di Kecamatan STM Hilir yaitu Desa Talun Kenas. Kelompok 47 membuat salah satu program kerja yaitu mengajar di Sekolah SD Harapan Islami dan mengajar les privat di Posko. Dalam program ini selama 3 minggu sekitar 3 kali dalam seminggu kelompok 47 melaksanakan mengajar dan memperkenalkan pembelajaran berbasis interaktif.

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan aktif berpartisipasi dalam merancang, memproses, dan menerapkan informasi yang mereka pelajari. Pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan berbagai metode, teknik, dan alat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi baik dengan materi pembelajaran, guru, maupun teman-temannya (Syaiful Sagala, 2018).

Dalam proses mengajar ini menggunakan alat bantu seperti infokus yang digunakan untuk menampilkan gambar ataupun video pembelajaran yang menarik sehingga para siswa bisa terfokus pada pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa pembelajaran yang disampaikan salah satunya yaitu mempelajari memilah sampah sesuai dengan sifatnya seperti sampah organik,

nonorganik dan B3. Pengabdian masyarakat ini sudah dilaksanakan sejak hari ke 3 saat berada di Desa Talun Kenas bersama Guru dan Siswa/Siswi. Pada Gambar 1 dan Gambar 2 adalah jalan nya kegiatan yang dilakukan pada saat

**Gambar 1.** Penyuluhan Tentang Sampah Organik, Non Organik dan B3



**Gambar 2.** Foto bersama Siswa/Siswi Tentang Pemilahan Sampah

**Gambar 3.** Simulasi Pemilahan Sampah

Pada gambar ke 3 membuat simulasi kepada siswa/siswi dalam pemilahan sampah dengan metode pengenalan melalui gambar yang dicetak dengan bentuk yang sesuai dengan jenis sampah tersebut.

Sampah organik merujuk pada jenis sampah yang berasal dari makhluk hidup, baik tumbuhan maupun hewan, yang dapat terurai secara alami oleh mikroorganisme dalam tanah. Sampah ini terdiri dari bahan-bahan yang dapat terdekomposisi atau diuraikan menjadi senyawa yang lebih sederhana, sehingga tidak meninggalkan dampak jangka panjang terhadap lingkungan jika dikelola dengan baik. Sampah nonorganik adalah jenis sampah yang berasal dari bahan-bahan yang tidak dapat terurai secara alami atau memiliki proses penguraian yang sangat lama jika dibandingkan dengan sampah organik. Sampah ini umumnya terbuat dari

bahan sintesis, logam, plastik, kaca, dan bahan-bahan lain yang tidak dapat terdekomposisi oleh mikroorganisme dalam waktu singkat. Oleh karena itu, sampah nonorganik sering kali membutuhkan waktu yang sangat lama untuk terurai di alam, dan jika dibuang sembarangan, dapat menyebabkan pencemaran yang serius terhadap lingkungan. Sampah B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun) adalah jenis sampah yang mengandung bahan-bahan yang dapat membahayakan kesehatan manusia, hewan, dan lingkungan jika tidak dikelola dengan baik. Sampah B3 memiliki sifat tertentu yang berbahaya, seperti mudah terbakar, beracun, korosif, reaktif, atau berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan dan lingkungan dalam jangka panjang.

Dalam penyampaian ini digunakannya infokus dengan membuat video menarik yang membuat seluruh siswa dapat cepat untuk memahaminya dan tanggap untuk menjawab pertanyaan. Hal ini dapat membuat siswa untuk melatih kefokusannya saat pembelajaran berlangsung. Metode ini sebenarnya sangat bagus untuk digunakan disekolah terutama pada sekolah dasar tetapi keterbatasan teknologi membuat pembelajaran interaktif dengan menggunakan media gambar ataupun video tidak dapat dilaksanakan.

Salah satu hasil yang paling signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan media yang menyajikan informasi secara visual, audio, dan interaktif, siswa dapat memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah. Misalnya, video animasi yang menjelaskan proses-proses ilmiah atau penggunaan simulasi interaktif untuk mempelajari konsep matematika. Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, atau proyek berbasis teknologi, membantu siswa untuk lebih terlibat dan berpartisipasi dalam proses belajar. Ini juga membantu siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran interaktif sering kali melibatkan kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa, baik secara langsung di dalam kelas maupun melalui platform online. Kerja sama dalam kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar berbagi ide, berpikir kritis bersama, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka. Hal ini sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk dunia kerja yang semakin menekankan pentingnya kolaborasi tim.

Media pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis teknologi, cenderung lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama generasi yang lebih muda yang sudah sangat terbiasa dengan penggunaan gadget dan perangkat digital. Dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik misalnya menggunakan game, simulasi, atau video motivasi siswa

untuk belajar meningkat, karena mereka merasa lebih tertantang dan menikmati proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif sering kali melibatkan perangkat teknologi yang mengajarkan siswa cara menggunakan alat dan aplikasi digital. Ini memberi siswa kesempatan untuk mengasah keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Melalui penggunaan perangkat lunak atau aplikasi, siswa belajar untuk mengelola informasi, berkomunikasi, serta berkolaborasi dalam lingkungan digital.

Media pembelajaran interaktif sering kali memberikan siswa kebebasan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara mereka sendiri. Dengan akses ke platform pembelajaran online atau aplikasi edukasi, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk mengatur waktu dan gaya belajar mereka sendiri. Hal ini sangat membantu dalam mengembangkan sikap mandiri dalam belajar.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan teknologi dan keterampilan kolaboratif. Dengan teknologi yang terus berkembang, media pembelajaran interaktif menjadi semakin efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun, untuk mencapai hasil yang maksimal, perlu adanya pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan media ini secara optimal serta pemilihan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi pelajaran.

Dalam rangka memaksimalkan potensi media pembelajaran interaktif, penting untuk mengintegrasikan metode ini dengan pendekatan pedagogis yang baik, serta mendukungnya dengan infrastruktur teknologi yang memadai. Pembelajaran yang berbasis interaktif tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga lebih mendalam dan relevan dengan kebutuhan zaman yang terus berkembang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani, M. (2016). *Strategi pembelajaran yang efektif*. Bandung: Penerbit CV. Pustaka Setia.
- Harsono, H. (2019). *Prinsip-prinsip pengelolaan sumber daya alam*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2019). Pedoman pengelolaan sampah organik. Jakarta: Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.
- Kurniawan, D. (2020). Penerapan teknologi dalam pembelajaran di era digital. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 123–135.
- Mulyasa, E. (2013). Manajemen berbasis sekolah: Konsep, strategi, dan implementasi (hlm. 45). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, D. (2015). Evaluasi pembelajaran: Pendekatan, teknik, dan implementasi. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Sagala, S. (2018). Pembelajaran interaktif: Teori dan aplikasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Supriyanto, M. (2017). Manajemen pendidikan: Teori dan praktik di sekolah. Jakarta: Rajawali Press.
- Winarno, I. (2018). Desain pembelajaran berbasis teknologi informasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, M. (2021). Manajemen kelas dan pembelajaran inovatif. Malang: UMM Press.
- .