



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2398 - 2409

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem

Melisa Pratiwi Sijabat^{1✉}, Krisdianti Hutabarat², Lestari Sitorus³, Salsabilla⁴, Khairunnisa⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail: ²melisasijabat7@gmail.com¹, krisdiantihutabarat23@gmail.com², lestarisitorus63@gmail.com³, Salsabillavivo49@gmail.com⁴, khairunnisa@unimed.ac.id⁵

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di UPT SDN 064973 Bhayangkara menunjukkan masalah utama yang ditemukan bahwa pada dasarnya program sekolah menekankan pada penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan teknologipendidikan. Tujuan dari penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem memakai media pembelajaran interaktif aplikasi rantai makanan. Penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan pendekatan sistematis dalam meningkatkan praktik pendidikan melalui siklus perencanaan dan tindakan. Penelitian ini melibatkan beberapa siklus, yang mana semua siklus mencakup 2 tahap utama (1) perencanaan, mencakup identifikasi masalah dan pengembangan rencana tindakan, dan (2) tindakan, yaitu implementasi dari rencana berdasarkan temuan. Hasil penelitian menunjukkan kalau hasil tes dari siklus I memperlihatkan pemahaman belajar siswa terjadi peningkatan. Pemahaman belajar nilai rata-rata siswa pra siklus 36,4 naik jadi 72,3. Pemahaman belajar siswa mencakup hasil nilai dari hasil tes formatif dan hasil pengamatan peneliti dalam menilai kegiatan belajar siswa. Sesudah membuat penelitian pada siswa Kelas V UPT SDN 064973 peneliti bisa tahu kalau kemampuan siswa untuk mempelajari pembelajaran IPAS di kelas V SD/ MI dengan topik “ Memakan dan Dimakan ” sangat tinggi antusiasnya.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, harmoni dalam ekosistem, hasil belajar.

Abstract

Based on the results of observations by researchers at UPT SDN 064973 Bhayangkara, the main problem found is that basically the school program emphasizes the use of learning media, especially in the use of educational technology. The aim of this research is to improve the learning outcomes of class V students on harmony in ecosystems using interactive learning media, food chain applications. . This research uses the Classroom Action Research method which is a systematic approach in improving educational practices through a cycle of planning and action. This research involves several cycles, all of which include 2 main stages (1) planning, including problem identification and development of an action plan, and (2) action, namely implementation of the plan based on the findings. The research results showed that the test results from cycle I showed that students' understanding of learning had increased. Learning comprehension, the average pre-cycle student score was 36.4, rising to 72.3. Understanding student learning includes the results of formative test results and the results of researchers' observations in assessing student learning activities. After conducting research on Class V students at UPT SDN 064973, researchers could see that the students' ability to learn science and technology lessons in class V SD/MI with the topic "Eating and Being Eaten" was very enthusiastic.

Keywords: Interactive learning, harmony in the ecosystem, learning outcomes.

Copyright (c) 2024 Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Salsabilla, Khairunnisa

✉ Corresponding author :

Email : melisasijabat7@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus berkembang karena pengaruh perkembangan zaman sehingga akan memunculkan berbagai teknologi yang baru. Oleh karena manfaatnya yang banyak dan dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, maka IPTEK akan terus berkembang dan akan mempengaruhi kehidupan manusia sehingga kehadirannya tidak dapat dihindari (Mulyani & Halina, 2021). Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak perubahan yang positif pada bidang pendidikan, sehingga persaingan yang baik dan berdaya saing tinggi akan muncul dan memberikan jaminan kompetensi yang baik dan membanggakan negeri tercinta. Pendidikan merupakan serangkaian proses untuk menggali pengetahuan, kebiasaan hidup, bahkan keterampilan yang dilakukan oleh individu bahkan suatu kelompok, berlangsung secara terus menerus dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui proses pembelajaran (Mulyani & Halina, 2021).

Proses pendidikan telah menunjukkan progresifitas semenjak dipengaruhi adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Beberapa perubahan banyak terjadi dari dulu sampai saat ini karena pengaruh teknologi. Hal ini terlihat dari adanya perubahan materi belajar dan bahan ajar, perubahan cara belajar peserta didik, bahkan cara pendidik mengajar juga mengalami perubahan. Perkembangan proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara bertatap muka antara pendidik dan peserta didik (Mulyani & Halina, 2021)

Tenaga pendidik sebagai fasilitator kegiatan belajar mengajar di sekolah harus kompeten dan berintegritas sesuai dengan makna dan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, tenaga pendidik dituntut untuk memenuhi beberapa komponen pembelajaran untuk menjadi stimulus proses pembelajaran maka dibutuhkan salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media menjadi salah satu yang mendukung proses pembelajaran itu dapat berhasil dan wujudnya dapat dibaca, dilihat dan didengarkan (Arda et al., 2015). Media menurut National Education Association (2016) media diartikan sebagai komunikasi yang berwujud audio visual maupun berbentuk cetak yang dapat dibaca, dilihat dan didengar. Saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peserta didik seringkali mengalami kejenuhan ketika diberikan media pembelajaran yang tidak menarik dan monoton. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh terhadap motivasi bagi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Basri et al., 2013).

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai wujud media untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dikendalikan oleh teknologi seperti computer dan smartphone, dimana wujudnya tidak hanya dapat dilihat dan didengar tetapi dapat memberikan semangat dan umpan balik yang diperoleh peserta didik dalam penggunaan media interaktif (Arsyad & Fatmawati, 2018). Dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta didik akan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas belajar individual peserta didik juga meningkat, diantara peningkatan itu yaitu peserta didik mampu melakukan simulasi pembelajaran yang bahkan objeknya tidak ada di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN 064973 Bhayangkara ,masalah utama yang ditemukan bahwa pada dasarnya program sekolah menekankan pada penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Karena, media teknologi di sekolah tersebut mulai ditekankan dengan melengkapi fasilitas- fasilitas yang mendukung pembelajaran di lingkungan sekolah. Namun, penerapannya belum optimal dilaksanakan oleh guru yang terkendala pada pengembangan media ajar yang mengarah terhadap pemanfaatan teknologi yang dimana dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS khususnya materi harmoni dalam ekosistem tetap terfokus sama guru (*teacher centered*) melalui metode ceramah serta guru jadi sumber belajar peserta didik. Situasi itu menjadikan pembelajaran seutuhnya cuma dikuasai sama guru, siswa cuma diam, duduk, mendengarkan, serta mencatat apa yang dikatakan sama guru. Siswa tidak belajar hingga di tingkat pemahaman, hingga baru bisa menghafal materi yang diberikan guru

serta tidak bisa mengimplementasikan pengetahuan yang dia pelajari dalam menyelesaikan persoalan pada kehidupannya. Hal tersebut mengakibatkan di hasil belajar peserta didik belum mencapai secara optimal dan tidak memenuhi skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Persoalan lainnya yang ditemukan pada lapangan ialah guru kurang memiliki variasi ketika memakai media atas alasan menyita banyak waktu dalam menyiapkan media. Meskipun siswa memiliki sikap dingin serta selalu fokus sama pemaparan guru, selalu aja materi tidak bisa dimengerti dengan cara optimal sebab penyampaian yang kurang menarik serta membosankan. Selain itu terdapat pula siswa yang kurang konsentrasi ketika belajar, ia sibuk sama aktivitasnya, namun sesudah menyelesaikan tugas, nilai yang ia peroleh begitu rendah. Seterusnya tuntutan orang tua siswa yang memberikan tuntutan sama anaknya agar memperoleh nilai bagus namun orang tua kurang mempelajari kemampuan siswa, terdapatnya siswa yang memang merasakan kesusahan untuk mengerti pelajaran serta malas membaca.

Media pembelajaran yang perlu dilakukan inovasi dengan cara dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang akan peneliti digunakan dalamnya tersusun atas gambar, audio, video, animasi, serta materi pembelajaran yang sudah diatur sedemikian rupa sehingga dapat memberikan gambaran utuh dan pemahaman yang jelas kepada peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif yang peneliti gunakan bernama media pembelajaran interaktif rantai makanan karena media pembelajaran interaktif rantai makanan merupakan gabungan dari berbagai elemen media yang terdiri media visual, media audio, dan media audio visual didalamnya terdapat materi mengenal ekosistem makhluk hidup yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Biologi et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Komponen ekosistem Kelas X". media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi komponen ekosistem kelas X dapat meningkatkan hasil belajar; (PGRI Semarang et al., 2023) dengan judul " Penggunaan Media Powerpoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VSD Supriyadi Semarang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dengan menggunakan media PowerPoint.; (Husna et al., n.d.) dengan judul " Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar". Hasilnya multimedia interaktif materi ekosistem pada kelas V sekolah dasar yang dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lain karena pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi Rantai makanan dan wordwall. Perbedaan lainnya terletak pada desain penelitian, Objek dan Sampel penelitian. Penelitian penting dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem.

Tujuan penelitian ini, mempunyai tujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem dengan memakai media pembelajaran interaktif aplikasi rantai makanan. Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu bisa menambah serta melakukan pengembangan pemahaman mengenai pemakaian aplikasi rantai makanan selaku media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, Pada bahan informasi untuk peneliti lainnya yang mau melakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, Selaku bahan referensi yang bisa dipakai dalam mendapatkan deskripsi tentang pemakaian aplikasi rantai makanan pada hasil belajar peserta didik, Seterusnya yang jadi manfaat untuk siswa ialah diinginkan bisa mengatasi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar, dengan dipakainya media pembelajaran dengan basis aplikasi rantai makanan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik hingga hasil belajar akan meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan sistematis untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui siklus perencanaan dan tindakan. Dilaksanakan di UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara Indra Kasih Kecamatan Medan Tembung pada siswa kelas 5A dengan sampel 22 siswa, penelitian ini berlangsung selama tiga hari. Setiap siklus mencakup empat tahap: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada hari pertama, dilakukan identifikasi masalah dan pengembangan rencana tindakan, kemudian implementasi rencana tindakan pertama. Hari kedua meliputi observasi dan dokumentasi tindakan pertama, analisis hasil untuk evaluasi, dan implementasi tindakan kedua. Hari ketiga terdiri dari observasi dan dokumentasi tindakan kedua, serta analisis hasil untuk menyusun rekomendasi tindakan berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan pre-test, post-test, wawancara dengan guru kelas, dan kuesioner untuk mengumpulkan informasi mengenai tahapan pembelajaran serta hasil belajar siswa. Instrumen yang dikembangkan mencakup lembar kuesioner, panduan wawancara, soal pre-test dan post-test, serta angket siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan statistik sederhana untuk mengidentifikasi perubahan dalam praktik pengajaran dan hasil belajar siswa. Keabsahan data penelitian dijamin melalui proses triangulasi sumber dan teknik, dengan menggabungkan hasil dari pre-test, post-test, wawancara, dan kuesioner untuk memastikan validitas data. Alat yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kamera untuk dokumentasi proses pembelajaran, infocus, dan laptop untuk menjelaskan topik rantai makanan serta pengerjaan soal pre-test dan post-test. Bahan yang digunakan meliputi materi ajar, aplikasi rantai makanan yang telah diunduh, dan angket siswa yang dirancang sesuai rencana tindakan. Penelitian ini dilakukan di kelas 5A UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara, yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang memadai, perangkat teknologi, dan bahan ajar terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ialah PTK sama siswa Kelas V Semester 2 UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara dengan melalui media interaktif aplikasi rantai makanan. PTK merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan tindakan yang dilakukannya, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan . (Kompetensi et al., n.d.). Media ini ialah alat bantu pada pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” , tetapi guru tidak pernah memakai media ini sebelumnya. Selaku pedoman, dialain memakai KKTP pembelajaran IPAS dengan interval 68-78 (kategori cukup) , peneliti memakai Kriteria Ketuntasan Klasikal ialah sebanyak 85%. Pada penelitian ini memakai evaluasi yang mencakup tes formatif. Berikut hasil tes formatif di pra siklus pembelajaran IPAS siswa Kelas V Semester 2 UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara sebelum menggunakan media interaktif aplikasi rantai yang disajikan pada tabel 1 :

Tabel 1. Nilai Pembelajaran IPAS di Kelas V SD/MI dengan Topik “Memakan dan Dimakan” Pra Siklus

No Absen Siswa	Nilai	Keterangan
1.	40	Tidak Tuntas
2.	20	Tidak Tuntas
3.	30	Tidak Tuntas
4.	10	Tidak Tuntas
5.	50	Tidak Tuntas

- 2402 *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem – Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Salsabilla, Khairunnisa*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>

6.	30	Tidak Tuntas
7.	40	Tidak Tuntas
8.	40	Tidak Tuntas
9.	30	Tidak Tuntas
10.	40	Tidak Tuntas
11.	30	Tidak Tuntas
12.	60	Tidak Tuntas
13.	70	Tuntas
14.	40	Tidak Tuntas
15.	40	Tidak Tuntas
16.	20	Tidak Tuntas
17.	20	Tidak Tuntas
18.	30	Tidak Tuntas
19.	30	Tidak Tuntas
20.	20	Tidak Tuntas
21.	70	Tuntas
22.	40	Tidak Tuntas
Jumlah siswa tuntas		2
Presentase ketuntasan		9%

Nilai 68 – 78 : Tuntas

Nilai 0 – 67 : Tidak Tuntas

Berdasarkan data itu bisa diambil kesimpulan kalau peserta didik yang tuntas belajar sejumlah 2 anak maupun 9%, Namun siswa yang tidak tuntas belajar 20 anak 91% atas nilai rata- rata kelas 36,4. Nilai itu memperlihatkan secara klasikal nilai pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” mereka tidak terpenuhi kriteria ketuntasan. Ketuntasan siswa masih rendah cuma 2 anak tuntas belajar maupun 9% serta selebihnya tetap memperoleh nilai dibawah ketuntasan minimum. Dalam penerapan siklus I sudah diimplementasikan pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” menggunakan media interaktif aplikasi rantai makanan. Tampilan media interaktif aplikasi rantai makanan pada tabel 2 :

Tabel 2. Tampilan yang Ada Pada Media Interaktif Aplikasi Rantai Makanan

Gambar	Keterangan
	<p>Menampilkan tampilan awal ketika membuka aplikasi rantai makanan, Siswa langsung dihadapkan sama cover. Pada cover diperlihatkan tombol dalam memulai menu yang hendak dikasihkan.</p>

Gambar

Keterangan



Ketika siswa mengklik tombol “MULAI” pada cover langsung diberikan slide pendahuluan. pada slide pendahuluan ada pilihan menu ialah materi dan permainan.

Saat siswa mengklik tombol materi , maka akan ditampilkan berbagai subbab materi yaitu materi ekosistem, rantai makanan dan jaring-jaring makanan yang merupakan bagian dari topik “Memakan dan Dimakan” .


Saat siswa mengklik tombol ekosistem maka akan terdapat definisi dari ekosistem dan pembagian dari kelompok ekositem yaitu ekosistem darat dan ekositem air.

Terdapat penjelasan dari pembagian dari kelompok ekositem darat yang bisa memudahkan siswa dalam memahamai materi serta pembelajaran lebih beragam.

Terdapat penjelasan dari pembagian dari kelompok ekositem air yang dapat mempermudah siswa untuk mendalami materi dan pembelajaran lebih bervariasi.

Saat siswa mengklik tombol rantai makanan maka akan terdapat penjelasan dari materi rantai makanan.

Saat siswa mengklik tombol jaring-jaring makanan maka akan terdapat penjelasan dari materi jaring-jaring makanan.

Gambar	Keterangan
	<p>Saat siswa mengklik tombol permainan maka akan muncul perintah menuliskan nama yang akan bermain permainan .</p> <p>Setelah menuliskan nama,akan ditampilkan permainan rantai makanan dan jaring-jaring makanan mulai dari level 1 sampai level 3, pada menu permainan juga terdapat keterangan dari setiap gambar.</p>

Sepanjang tahapan pembelajaran peneliti membuat pengamatan pada kegiatan siswa sepanjang tahapan pembelajaran berjalan. Aktivitas pembelajaran berakhir lewat mengerjakan soal tes atas tujuan dalam meninjau tingkat kesuksesan siswa untuk mendalami materi pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan”. Tes adalah salah satu alat ukur paling efektif yang digunakan guru untuk mengukur kuantitas dan kualitas pembelajarannya. (M.Pd, 2022) . Hasil nilai siswa itu dibuat selaku indikator kesuksesan pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” dengan menggunakan media interaktif aplikasi rantai makanan. Dari instrumen soal tes didapatkan data pada tabel 3 :

Tabel 3. Nilai Pembelajaran IPAS di Kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” Siklus I

No Absen Siswa	Nilai	Keterangan
1.	60	Tidak Tuntas
2.	60	Tidak Tuntas
3.	70	Tuntas
4.	80	Tuntas
5.	70	Tuntas
6.	60	Tidak Tuntas
7.	70	Tuntas
8.	70	Tuntas
9.	70	Tuntas
10.	70	Tuntas
11.	60	Tidak Tuntas
12.	90	Tuntas
13.	60	Tidak Tuntas
14.	80	Tuntas
15.	80	Tuntas
16.	90	Tuntas
17.	80	Tuntas
18.	70	Tuntas
19.	70	Tuntas
20.	90	Tuntas

21.	70	Tuntas
22.	70	Tuntas
Total siswa tuntas		17
Presentase ketuntasan		77%

Pada pengamatan data, peneliti memperoleh kalau siswa berminat sama materi pelajaran. Minat siswa terhadap mata pelajaran dapat dijadikan sebagai penentu untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat untuk giat dalam belajar diharapkan akan mencapai prestasi belajar yang optimal (Piska et al., n.d.). Berdasarkan data siklus I bisa diambil kesimpulan kalau ada peningkatan pemahaman belajar siswa. Kondisi itu diperlihatkan sama nilai rata-rata siswa atas hasil tes yang naik berdasarkan pra siklus 36,4 serta terjadi kenaikan di siklus I jadi 72,3. Berdasarkan hasil tes di siklus I naik ada 17 siswa dikatakan tuntas ialah 77%, yang sebelumnya ada 2 siswa yang tuntas belajar maupun 9%.

Atas perolehan pemahaman belajar tersebut belum menggapai ketuntasan yang optimal. Hasil yang diperoleh berdasarkan siklus I ialah pemakaian media interaktif aplikasi rantai makanan bisa dinyatakan belum berlangsung dengan optimal, hal ini dikarenakan diantara faktor berikut:

1. Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan pemaparan guru dengan cara optimal.
2. Siswa masih ragu-ragu dalam bertanya.
3. Masih terdapat siswa yang bicara serta bermain sendiri.
4. Tujuan pembelajaran tidak optimal serta pengkoordinasian kelas yang masih kurang.
5. Guru masih kurang untuk mewujudkan situasi kelas yang aktif serta menyenangkan.
6. Siswa tidak seutuhnya terpusat sama materi pelajaran.

Dalam menuntaskan persolan ini, peneliti butuh menyediakan media interaktif aplikasi rantai makanan semenarik mungkin semisal menambahkan pemaparan materi dengan bentuk yang lebih menarik untuk anak-anak, peneliti juga lebih tegas sama siswa yang bermain sendiri dengan mengasihkan pemahaman kalau bermain sendiri ketika aktivitas pembelajaran bisa memberikan kerugian bagi diri sendiri. Seterusnya, peneliti juga mengasihkan motivasi maupun sokongan supaya siswa memiliki keberanian memberikan pertanyaan mengenai materi yang tidak dimengerti. Metode guru dalam memancing keberanian peserta didik agar mengeluarkan pertanyaan lewat mengasihkan hadiah sama siswa yang berani memberikan pertanyaan yang berhubungan sama materi. Untuk itu peneliti tetap meneruskan penelitian untuk tindakan kelas siklus II sebab tidak terpenuhi kriteria yang diinginkan.

Dalam siklus ini selain mengoptimalkan pengimplemtasian media interaktif aplikasi rantai makanan sama peserta didik, dalam siklus II berpedoman sama rencana pembelajaran yang sudah dibuat serta memakai instrumen penelitian lembar pengamatan guru serta lembar pengamatan siswa. Peneliti menaikkan motivasi belajar siswa supaya siswa jadi lebih antusias untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Semisal tindakan siklus I peneliti juga mengasihkan soal tes dalam menilai pemahaman belajar siswa. Hal ini ialah hasil tes yang telah diperoleh:

Tabel 4. Nilai Pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” Siklus II

No Absen Siswa	Nilai	Keterangan
1.	70	Tuntas
2.	70	Tuntas
3.	80	Tuntas
4.	90	Tuntas

5.	80	Tuntas
6.	70	Tuntas
7.	80	Tuntas
8.	80	Tuntas
9.	80	Tuntas
10.	80	Tuntas
11.	70	Tuntas
12.	90	Tuntas
13.	70	Tuntas
14.	90	Tuntas
15.	90	Tuntas
16.	90	Tuntas
17.	90	Tuntas
18.	80	Tuntas
19.	80	Tuntas
20.	90	Tuntas
21.	80	Tuntas
22.	80	Tuntas
Jumlah siswa tuntas		22
Presentase ketuntasan		100%

Berdasarkan data pada tabel 4 memperlihatkan kalau pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” pada siklus II pemahaman belajar siswa memuaskan. Siswa memperlihatkan terdapatnya perkembangan yang lebih bagus begitupun pula sama pemahaman belajar siswa naik dibedakan sama siklus sebelumnya. Dalam siklus II ini peneliti sukses meningkatkan pemahaman belajar siswa atas indikator ketuntasan 85% lewat media interaktif aplikasi rantai makanan di siswa Kelas V UPT SDN 064973 Bhayangkara. Hal ini diperlihatkan sama nilai rata-rata hasil tes siswa naik dari siklus sebelumnya ialah 72,3 di siklus II naik jadi 80,9. Atas hasil tes siswa yang tuntas belajar terjadi kenaikan jadi 22 siswa maupun 100%. Untuk itu peneliti tercukupi PTK hingga disini serta tidak meneruskan ke tindakan selanjutnya.

Hasil PTK yang dilakukan peneliti memperlihatkan pemahaman belajar siswa naik dari sebelum dilakukan tindakan. Pemahaman belajar siswa itu mencakup hasil perolehan nilai di hasil tes formatif dan hasil pengamatan peneliti dalam mengukur aktivitas belajar siswa. Sesudah mengerjakan penelitian sama siswa Kelas V UPT SDN 064973 peneliti bisa meninjau kalau aslinya kemampuan siswa untuk memahami pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” begitu tinggi antusiasnya. Meskipun di siklus I masih terdapat siswa yang tidak terpenuhi KKTP. Hal ini muncu sebab siswa tidak seutuhnya fokus sama materi pelajaran, masih terdapat siswa yang berbicara serta bermain sendiri. namun siswa begitu antusias serta ingin pembelajaran diteruskan di pertemuan yang mendatang.

Tabel 5. Perbandingan nilai prasiklus dan siklus I

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I
1.	Tuntas	2 (9%)	17 (77%)
2.	Tidak Tuntas	20 (91%)	5 (23%)

Berdasarkan hasil tes di siklus I memperlihatkan pemahaman belajar siswa terjadi peningkatan. Pemahaman belajar nilai rata-rata siswa pra siklus 36,4 naik jadi 72,3. Pemahaman belajar siklus I jumlah

belajar yang tuntas belajar 17 siswa dan 5 siswa tidak tuntas belajar. Pada pelaksanaan siklus I ini masih banyak kekurangan yang wajib dilakukan perbaikan. Seterusnya, walaupun ketuntasan belajar siswa sudah teradi peningkatan, tetapi tidak menggapai target ialah sejumlah kurang lebih 85% ketuntasan siswa. maka penelitian akan diteruskan untuk siklus II.

Pada siklus II ini peneliti tetap memakai media pembelajaran yang sama dengan melakukan perbaikan atas kekurangan yang terdapat di siklus I. Beda sama siklus I sebelumnya, pembelajaran pada siklus II ini bisa berlangsung lebih kondusif serta siswa lebih memiliki semangat lagi ketika pembelajaran di siklus sebelumnya. Manajmeen situasi serta kondisi kelas dengan cara baik mendorong berlangsungnya siklus II lebih lancar, dengan siswa yang di siklus sebelumnya tetap tidak seutuhnya fokus memperhatikan materi pelajaran yang diberikan sama guru.

Tabel 6. Perbandingan nilai Siklus I dan Siklus II

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	17 (77%)	22 (100%)
2.	Tidak Tuntas	5 (23%)	0

Menurut hasil tes di siklus II memperlihatkan terdapatnya peningkatan, bisa ditinjau dari siklus I ke siklus II serta siswa yang tuntas kalau pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” atas presentasi 100% maupun 22 siswa sudah menggapai KKTP hingga terlampaui target KKTP kelas. Maka dari itu, pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI dengan topik “Memakan dan Dimakan” dengan media interaktif aplikasi rantai makanan dianggap sudah berhasil serta pelaksanaan terhenti di siklus II.

Bisa tinjau nilai rata-rata siswa Kelas V UPT SDN 064973 Bhayangkara meningkat. Dari pra siklus sebelum memakai media aplikasi rantai makanan nilai rata-rata siswa 36,4. Namun nilai rata-rata siklus I ialah 72,3. Hal ini memperlihatkan peningkatan pemahaman belajar dari pra siklus, siklus I serta siklus II. Pada pra siklus ada 2 siswa tuntas belajar, siklus I naik jadi 17 siswa, serta siklus II naik 22 siswa tuntas belajar. Adapun presentase ketuntasan siswa terjadi peningkatan ialah pra siklus siswa yang tuntas belajar 9%, Siklus I siswa yang tuntas belajar sejumlah 77%, siswa yang tidak tuntas belajar sejumlah 23%. Siklus II ialah sejumlah 100% siswa tuntas belajar. Dalam siklus II PTK dengan memakai media video dikatakan sukses sebab sudah menggapai target ketuntasan ialah 85% siswa sudah dikatakan tuntas.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dengan penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dapat mengubah proses pembelajaran dikelas, pada umumnya siswa mengikuti pembelajaran hanya dengan mendengarkan atau melihat saja. Pada saat menggunakan media berbasis multimedia interaktif guru dapat memadukan media-media lainnya saat proses pembelajaran, maka pada saat itu proses pembelajaran akan lebih berkembang dengan baik, sehingga dapat membantu pendidik menciptakan penyajian materi yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Menurut (Munir, 2015) pada saat penyampaian informasi kepada pesertadidik pendidik harus menggunakan alat. Salah satu alat tersebut adalah media pembelajaran. Menurut Munadi, (Yumini & Rakhmawati, 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efektif. sarana teknologi tersebut juga dapat membantu guru untuk memudahkan pembelajaran, termotivasi dan meningkatkan belajar siswa dengan baik menurut (Fanny & Suardiman, 2013).

Proses pengembangan pembelajaran yang dimungkinkan oleh teknologi penginderaan sadar konteks dapat dieksplorasi, sehingga lebih mudah mengungkapkan cara-cara spesifik untuk menerapkan teknologi baru di lingkungan formal dan informal (Lin et al., 2022). Berdasarkan analisis hasil pembelajaran yang

dimaksudkan menunjukkan bahwa lebih banyak upaya harus diarahkan untuk mendorong kompetensi dalam menganalisis dan menciptakannya dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, semua jenis pembelajaran, perlu diorientasikan kepada penggunaan teknologi. Salah satu ragam teknologi yang sampai hari ini marak digunakan adalah ragam teknologi dari segi multimedia yang merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah belajar peserta didik (Baso, 2008), karena dengan menggunakan teknologi multimedia, hal ini dapat bermanfaat. Yaitu peserta didik sehingga peserta didik mampu belajar secara mandiri, lebih mudah, nyaman, dan belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal. Dan kedua, untuk pengajar sehingga pengajar dapat fokus berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Yasmar et al., 2017).

Media interaktif aplikasi rantai makanan ini memiliki kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian mengenai media interaktif dalam bentuk aplikasi rantai makanan memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pendidikan, penggunaan media interaktif akan membuat siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran. Penelitian tentang media interaktif dalam bentuk aplikasi rantai makanan menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman siswa tentang konsep ekologi. Namun, tantangan-tantangan seperti akses teknologi, keterbatasan konten, dan evaluasi jangka panjang perlu diatasi untuk memaksimalkan manfaat dari teknologi ini. Penelitian yang berkelanjutan dan kolaborasi antara pengembang teknologi, pendidik, dan peneliti sangat penting untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian PTK yang dilakukan peneliti memperlihatkan pemahaman belajar siswa naik dari sebelum dilakukan tindakan. Pemahaman belajar siswa itu mencakup hasil perolehan nilai di hasil tes formatif dan hasil pengamatan peneliti dalam mengukur aktivitas belajar siswa. Sesudah mengerjakan penelitian pada siswa Kelas V UPT SDN 064973 peneliti bisa meninjau kalau aslinya kemampuan siswa untuk memahami pembelajaran IPAS di kelas V SD/ MI dengan topik “ Memakan dan Dimakan ” begitu tinggi antusiasnya. Meskipun di siklus I masih terdapat siswa yang tidak terpenuhi KKTP. Hal ini muncul sebab siswa tidak seutuhnya fokus sama materi pelajaran, masih terdapat siswa yang berbicara serta bermain sendiri. namun siswa begitu antusias serta ingin pembelajaran diteruskan di pertemuan yang mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan rasa terima kasih yang mendalam sama segala pihak yang telah mengasihikan bantuan serta dukungan selama penulisan jurnal ini. Secara khusus, penulis mengapresiasi dosen atas bimbingan, saran, dan pengetahuan yang telah dikasihikan sepanjang proses penelitian serta penulisan jurnal. Terima kasih juga diberikan sama rekan peneliti atas kerja sama dan diskusi konstruktif yang telah memberikan banyak wawasan dan ide baru. Penulis juga tidak lupa ucapkan terima kasih pada keluarga dan sahabat atas dukungan moral dan motivasi yang terus menerus sehingga jurnal ini bisa dituntaskan secara baik. Tanpa bantuan serta dukungan dari semua pihak tersebut, jurnal ini tidak bisa dituntaskan secara baik. Semoga jurnal ini bisa mengasihikan kontribusi yang berarti untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di masa depan.

- 2409 *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem – Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Salsabilla, Khairunnisa*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>

DAFTAR PUSTAKA

- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii.*
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, D. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa Ikip Budi Utomo Malang. In *188 /Jurnal Agastya* (Vol. 8).
- Baso, Y. S. (2008). *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Issue 2*
- Basri, H., Waspodo, & Sri Sumarni. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Moyivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Inovasi Pendidikan*, 3(1), 35–44.
- Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Biologi, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas X Development Of Powerpoint Based Interactive Learning Media To Improve Students Learning Outcomes On The Material Component Ecosystem Of The Class X Rosiana Dwi Rukmana Herlina Fitrihidajati* (Vol. 11, Issue 3). <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Bioedu>
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V Interactive Multimedia Development For Lesson Social Sciences (Ips) Fifth Grade Elementary School. In *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 1).
- Husna, L., Zunaidah, F. N., Primasatya, N., Guru, P., Dasar, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (N.D.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem Pada Kelas V Sekolah Dasar.*
- Kompetensi, P., Asrori, G., Penerbit, R., & Pena Persada, C. V. (N.D.). *Classroom Action Research.*
- Lin, V., Liu, G. Z., Hwang, G. J., Chen, N. S., & Yin, C. (2022). Outcomes-Based Appropriation Of Context-Aware Ubiquitous Technology Across Educational Levels. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 30, Issue 8, Pp. 1515–1538). Routledge. <https://Doi.Org/10.1080/10494820.2019.1703012>
- M.Pd, Prof. Dr. S. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109. <https://Doi.Org/10.32585/Jp.V31i1.2269>
- Mulyani, F., & Halina, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan* (Vol. 3).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan.* www.Cvalfabeta.Com
- Pgri Semarang, U., Anwar Asrori, L., Istikomah, A., & Adi Lesmana, R. (2023). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penggunaan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Supriyadi Semarang.*
- Piska, O. :, Andira, A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (N.D.). *Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. 11, 2022.*
- Yasmar, R., Tinggi, S., Islam, A., & Curup, N. (2017). Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah. In *Jurnal Bahasa Arab* (Vol. 1, Issue 2).
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto.*