



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Studio* pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 6 Salain Toba

Darma Faskaris¹, Masta Marselina Sembiring²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: darma.f004002@gmail.com

Abstract

The aim of this study is to assess the effectiveness of learning media for theme 8 subtheme 1 learning 1 among sixth-grade students at SDN 6 Salaon Toba, Ronggurnihuta District, Samsir Regency. This research utilizes the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, involving 20 students. The study was conducted at SDN 6 Salaon Toba. The research design employs a single cycle with pretest and posttest evaluations. The instruments used in this research include initial observations to identify problems, media design, media development, media implementation, and evaluation. The results of the study indicate an improvement in student learning outcomes, with the average student score on the pretest being 12, which increased to 17.56 on the posttest with the classical passing rate is 80%. These findings suggest that the developed interactive learning media are effective in enhancing student learning outcomes.

Keyword: Interactive Learning Media, Visual Studio, Learning Media Development, Learning Outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas media pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 pada peserta didik kelas VI di SDN 6 Salaon Toba, Kecamatan Ronggurnihuta, Kabupaten Samsir. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan melibatkan 20 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Salaon Toba. Desain penelitian ini menggunakan siklus tunggal dengan uji *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi awal untuk mendeteksi permasalahan, desain media, pengembangan media, implementasi media, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik, di mana nilai rata-rata siswa pada *pretest* adalah 12 dan meningkat menjadi 17,56 pada *posttest*. dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Visual Studio, Pengembangan Media Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai variabel penentu kualitas belajar. Penentuan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat penting untuk menciptakan mutu pelaksanaan pembelajaran yang baik (Fitria et al., 2023). Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi alat yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik (Ansya, 2023; Ansya & Salsabilla, 2024).

Salah satu tujuan utama media pembelajaran adalah untuk memperjelas isi pesan yang disampaikan. Selain itu, media ini dirancang untuk merangsang minat belajar dan memfasilitasi proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pagarra et al (2022), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat utama, seperti memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Bastian et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi terbaru dalam pendidikan. Media ini dirancang untuk memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat memanipulasi objek virtual, melakukan simulasi, bermain permainan

edukatif, atau mengikuti kuis (Setiawan et al., 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi yang bermakna.

Perkembangan teknologi telah menciptakan peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran interaktif. Generasi muda saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan stimulasi visual dan interaktif (Khasanah et al., 2024). Mereka terbiasa menggunakan gadget, bermain video game, dan mengakses platform media sosial yang menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Lingkungan ini membuat mereka lebih responsif terhadap media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual dan interaktif (Ansya et al., 2024; Wibowo, 2023).

Selain itu, media pembelajaran interaktif selaras dengan preferensi belajar modern siswa. Media ini menyediakan materi dalam format yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memenuhi kebutuhan belajar siswa yang mencari pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan adanya media ini, siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing (Dewantara et al., 2020; Sari et al., 2023). Hal ini memungkinkan fleksibilitas dalam belajar dan memotivasi siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.

Efektivitas media pembelajaran interaktif telah terbukti dalam berbagai penelitian. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Ketika siswa lebih tertarik pada materi yang disampaikan, mereka akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi tersebut. Dengan

demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Sukma & Handayani, 2022).

Dalam penerapannya, media pembelajaran interaktif sering menggunakan aplikasi atau platform digital. Salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi Visual Studio dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengembang untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Dengan fitur-fitur yang canggih, Visual Studio dapat membantu menciptakan simulasi dan animasi yang relevan dengan materi pembelajaran (Putra et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif juga menawarkan solusi untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam pembelajaran konvensional. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, media ini dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik melalui animasi, video, atau simulasi. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks secara lebih sederhana (Hermawan & Hadi, 2024).

Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi akademik tetapi juga mengembangkan kemampuan teknis mereka. Kemampuan ini sangat penting di era digital saat ini, di mana penguasaan teknologi menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi Visual Studio. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Dengan mengevaluasi efektivitas media ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang lebih baik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran interaktif juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa bahwa proses belajar mereka menyenangkan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Motivasi ini, pada gilirannya, akan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari.

Sebagai kesimpulan, media pembelajaran interaktif adalah inovasi yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan kemampuannya untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan hasil belajar siswa, media ini menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti aplikasi Visual Studio dalam pengembangan media pembelajaran interaktif semakin memperkuat peran media ini sebagai komponen utama dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Ke depan, pengembangan media pembelajaran interaktif perlu terus ditingkatkan. Inovasi-inovasi baru harus terus dilakukan untuk memastikan bahwa media ini tetap relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya menjadi alat bantu belajar tetapi juga

menjadi pendorong utama dalam menciptakan pendidikan yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai untuk mengkonduksi hasil penelitian adalah penelitian kuantitatif. Menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D) dengan pengujian efektivitas produk yang dikembangkan bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas produk setelah di ujicoba

Metode penelitian Berjenis *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang mendorong inovasi. Menurut Sugiyono (2011) penelitian R&D merupakan kegiatan yang meliputi penelitian ilmiah dasar yang dilakukan di universitas dan laboratorium hingga proses pengujian dan penyempurnaan produk sebelum siap untuk dijual atau digunakan secara komersial. Pendapat lain tentang penelitian pengembangan dikemukakan oleh Slamet (2022) menyatakan penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang dipakai untuk menciptakan dan memverifikasi produk-produk yang digunakan dalam bidang pendidikan.

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dicetuskan oleh Reiser dan Mollanda pada tahun 1967. Adapun ADDIE adalah akronim dari langkah penelitian itu sendiri yaitu Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Subjek penelitian ini terdiri atas seluruh 20 peserta didik kelas VI semester genap 2023/2024 yang kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1.

Hasil penelitian dihimpun menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket tes yang mencakup *pretest* dan *posttest*, yang dikerjakan oleh subjek penelitian, selanjutnya dianalisis untuk menilai tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif. Tingkat efektivitas media dapat diketahui melalui penerapan uji coba yang dilaksanakan di SDN 6 Salaon Toba. Soal tes sebanyak 20 butir soal diberikan sebelum dan sesudah penerapan produk yang ditandai dengan hasil *pretest* dan *posttest*

Tingkatan efektivitas dari media diperoleh melalui uji ketuntasan belajar keseluruhan peserta didik yang mana setiap peserta didik setidaknya-tidaknya memperoleh hasil *posttest* sebesar 16 butir soal benar atau 80% dari total soal. Ketuntasan belajar siswa kemudian dijumlahkan untuk memperoleh ketuntasan kelompok atau ketuntasan klasikal dengan rumus:

$$TK = \frac{\Sigma T}{\Sigma S} \times 100\%$$

Ket:

TK: Ketuntasan Klasikal

ΣT : Jumlah siswa tuntas belajar

ΣS : Total keseluruhan siswa

Ketuntasan klasikal yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan tabel kategori efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat:

Tabel 1. Kriteria Efektivitas

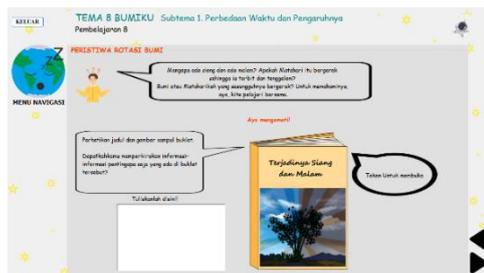
Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat efektif
70% - 84%	Efektif
55% - 69%	Cukup efektif
40% - 54%	Kurang efektif
0% - 39%	Sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

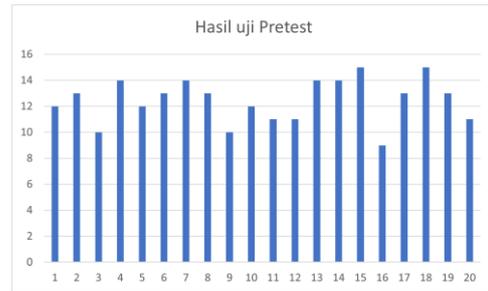
Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam bentuk software berbasis komputer dengan kelengkapan fitur fitur seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, simulasi materi, animasi, video. Dirancang dengan konsep user friendly untuk memastikan kemudahan dalam pengoperasian media. Produk ini diterapkan pada saat pembelajaran operasi penuh dari guru dengan opsi interaksi langsung dengan peserta didik.

Tampilan dari media pembelajaran yang dirancang yang akan diuji tingkat efektivitasnya ditampilkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media

Data yang diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu data hasil uji *pretest* dan hasil uji *posttest*. Data *pretest* merupakan data hasil uji test sebelum media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diaplikasikan dalam pembelajaran. Data hasil *pretest* menunjukkan skor yang diperoleh peserta didik rata rata adalah 12,45 dengan modus skor adalah 14. Persebaran data normal dari skor yang diperoleh peserta didik meliputi skor 9 sampai skor 15. Adapun hasil uji *pretest* dapat ditampilkan sebagai berikut:

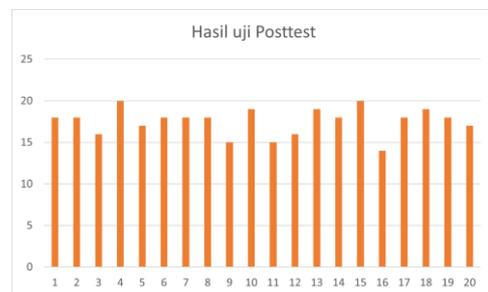


Gambar 2. Grafik Hasil Pretest

Data *Posttest* ialah data yang diperoleh melalui uji test yang dilakukan setelah pengaplikasian media pembelajaran interaktif. Data hasil *posttest* menampilkan hasil perolehan skor peserta didik dengan skor rata-rata sebesar 17,55 yang mana modus skor ialah 18, dengan persebaran data normal diantara skor 14 dan 20. Jumlah peserta didik yang lulus atau yang memperoleh skor lebih atau sama dengan 16 adalah sebanyak 17 orang. Menggunakan rumus untuk mencari nilai ketuntasan klasikal dan tabel kategori efektivitas media maka:

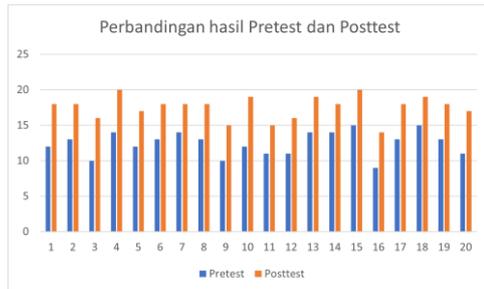
$$TK = \frac{\sum T}{\sum S} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal adalah sebesar 85% atau dalam kategori tabel dinaytakan sebagai “sangat efektif”. Adapun hasil *posttest* dapat dilihat dari gambar 3:



Gambar 3. Grafik hasil Posttest

Perbandingan hasil uji *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari peserta didik dapat diamati dalam gambar diagram 4 berikut:



Gambar 4. Perbandingan Uji Pretest dan Posttest

Merujuk pada hasil temuan pada penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang diterapkan memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang diprakarsai oleh Afifah et al (2022) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada subjek penelitian dengan skor rerata 89,7%. Rambe et al (2024) dalam penelitiannya menyatakan multimedia interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, tetapi juga mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Harsiwi dan Arini (2020) menyatakan media pembelajaran dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Adapun pendapat lain menyatakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat mampu menarik minat dan memotivasi peserta didik untuk ikut aktif belajar karena sifat media pembelajaran interaktif yang responsif, fleksibel, user friendly, memiliki visual menarik, terlibat langsung pada peserta didik

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas VI sekolah dasar. Kesimpulan ini didasarkan pada serangkaian uji coba dan pengujian yang melibatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Pengujian meliputi tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik, serta observasi terhadap penerapan media tersebut di dalam kelas. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Visual studio* mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, dengan tingkat efektivitas yang sangat tinggi. Selain itu, penelitian ini juga mengamati respon dan feedback dari guru. Guru merasa bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya bermanfaat dalam tema yang diuji, tetapi juga berpotensi diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. Hasil penelitian ini memberikan acuan yang kuat untuk pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif dalam berbagai konteks pendidikan, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah

- Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Bastian, A., Mantovan, M. R., Syifanabila, K., Aquila, Z., & Marhamah, M. (2024). Penggunaan Media Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(2), 220–223.
- Dewantara, A. H., B, A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340.
- Khasanah, S., Janah, S. R., & Safitri, A. S. (2024). TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PENGAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA DIGITAL. *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 5(3), 31–40.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34. <https://ejournal.techcartpress.com/index.php/chain/article/view/29>
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas IV Sdn 19 Rantau Utara Ta 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 715–726.

Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>

Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*.

Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*, 62, 70.

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

Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.