

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar

Yuli Hartani Kusnindar
Guru SMP Negeri 32 Makassar

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dikatakan berhasil jika pencapaian aktivitas belajar peserta didik mencapai 70,00% dari seluruh peserta didik untuk setiap indikator aktivitas belajar dan indikator pencapaian hasil belajar peserta didik mencapai skor rata-rata 70,00% dari skor ideal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I 73,33% sedangkan pada siklus II 84,58%, sedangkan skor rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II berturut-turut 63,00% dan 71,50%. Berdasarkan indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik sudah memenuhi standar yang ditetapkan dimana pencapaian aktivitas belajar peserta didik mencapai 70,00% dari seluruh peserta didik untuk setiap indikator aktivitas belajar, begitu pula dengan indikator keberhasilan hasil belajar IPA peserta didik dimana skor rata-rata hasil belajar telah mencapai 70,00% dari skor ideal, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 11,25% dan hasil belajar peserta didik sebesar 8.50%.

Kata kunci: *Media pembelajaran interaktif, Aktivitas belajar dan Hasil belajar.*

Abstract

This study is a Classroom Action Research which aims to describe the process of using interactive learning media that can increase the activity and learning outcomes of science in class VIII B of SMP Negeri 32 Makassar in the academic year 2017/2018. The subjects of this study were students of class VIII B of SMP Negeri 32 Makassar in the academic year of 2017/2018. This study is said to be successful if the achievement of learning activities of students reaches 70.00% of all students for each indicator of learning activities and indicators of achievement of learning outcomes of students achieving an average score of 70.00% of the ideal score. The results showed that the percentage of learning activities of students in the first cycle was 73.33% while in the second cycle 84.58%, while the average score of the learning outcomes of students in the first and second cycle respectively 63.00% and 71.50 %. Based on the indicators of success of learning activities students have met the established standards where the achievement of learning activities of students reaches 70.00% of all students for each indicator of learning activities, as well as indicators of success of students' learning outcomes where the average score of learning outcomes has reached 70.00% of the ideal score, then this study was stopped in cycle II. The results showed that the use of interactive learning media could increase the learning activities of students by 11.25% and the learning outcomes of students by 8.50%.

Keywords: *Interactive Learning Media, Learning Activities And Learning Outcomes.*

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini masih berorientasi pada pembelajaran yang didominasi oleh guru. Metode mengajar yang sering dilakukan oleh guru masih berlangsung satu arah saja dan menempatkan guru sebagai sumber belajar (*teacher centered*), sehingga aktivitas kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi berkurang. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah guru terlalu aktif dalam menjelaskan materi pembelajaran akan tetapi kurang memperhatikan kemampuan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Akibatnya, peserta didik hanya mampu mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga peserta didik hanya sebagai penerima informasi pasif.

Kondisi proses pembelajaran yang monoton di kelas juga akan membosankan peserta didik, sehingga peserta didik menjadi kurang bersemangat dan kurang aktif serta sulit untuk berkonsentrasi dalam menerima materi pelajaran. Hal ini menyebabkan hanya sedikit materi yang dapat diingat dan tersimpan pada memori peserta didik. Apabila hal ini terjadi secara terus-menerus dan dalam waktu yang lama maka akan mengakibatkan menurunnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian pada peserta didik di SMP Negeri 32 Makassar, yaitu dari 20 peserta didik yang mengikuti ulangan harian sekitar 30 % peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 70% peserta didik belum tuntas, akibatnya masih banyak peserta didik yang harus ikut remedial setelah dilaksanakannya ulangan harian. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam mengambil tindakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang pada akhirnya nanti akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru perlu merancang pembelajaran yang dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran IPA. Berdasarkan beberapa pertimbangan, maka penulis memilih salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan

untuk mengatasi masalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPA yang terjadi di kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar yaitu dengan menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan media, memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang disusun dengan baik akan menarik dan membangkitkan perhatian, minat, dan motivasi peserta didik. Disamping itu media yang baik juga dapat memberi dorongan partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik. Menurut Rusman (2013:145) bahwa media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisiensikan proses belajar.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi saat ini adalah media pembelajaran interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mengaktifkan peserta didik yang mendukung bagi peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Mudhofir dalam Asyhar (2012:30) media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran interaktif dibuat dengan bantuan teknologi *software* komputer. Salah satu *software* yang mudah dan umum digunakan adalah *software Microsoft PowerPoint*. Dalam *Microsoft PowerPoint* sebagaimana perangkat lunak pengelola presentase lainnya, objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya dimasukkan dalam beberapa halaman yang disebut dengan "*slide*". Penggunaan *Microsoft PowerPoint* akan membantu dalam menyusun sebuah media pembelajaran interaktif membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, efektif, dan juga mudah.

Menurut Arsyad (2014:65), manfaat *software PowerPoint* diantaranya adalah : 1)Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, 2)Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, dan 3)Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi. Oleh karena itu, *Microsoft PowerPoint* menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer.

Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* ini dilengkapi dengan beberapa elemen, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif, sehingga dengan adanya perpaduan dari elemen tersebut dapat memudahkan guru berupaya merancang media pembelajaran dengan sistematis dan sebaik-baiknya, maka akan menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis *PowerPoint* ini berisi tentang slide-slide materi yang ditampilkan secara terpisah-pisah dalam suatu menu yang dilengkapi dengan gambar, animasi dan video yang menarik dan memudahkan peserta didik materi pembelajaran. Pada bagian akhir dari media juga dilengkapi dengan evaluasi yang bertujuan melatih kemampuan dan memberikan penguatan serta apresiasi bagi peserta didik .

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui penggunaan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar Tahun Pelajaran 2017/2018?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui penggunaan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi dan refleksi secara langsung yang selanjutnya tahapan-tahapan tersebut dirangkai dalam suatu siklus kegiatan.

Defenisi Operasional Variabel (1) Aktivitas belajar peserta didik adalah persentase setiap indikator aktivitas yang diperoleh melalui obsevasi aktivitas peserta didik meliputi : bertanya pada guru, menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, diskusi dengan kelompok, menuliskan jawaban LKPD dan tidak melakukan kegiatan diluar pembelajaran. (2) Hasil belajar IPA adalah skor tes yang menunjukkan tingkat penguasaan materi pelajaran IPA pada aspek kognitif yang diperoleh peserta didik pada hasil tes. (3) Media pembelajaran interaktif adalah media presentase interaktif yang dibuat berbasis komputer.

Lokasi dan Subjek Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 32 Makassar, pada kelas VIII semester genap tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar tahun ajaran 2017/2018, yang berjumlah 20 orang, laki-laki berjumlah 10 orang dan perempuan berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu lembar obsevasi dan tes hasil belajar. (1) Data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan langsung (observasi) pada setiap pertemuan. (2) Data hasil belajar IPA diperoleh dari jawaban tes hasil belajar peserta didik pada tiap akhir siklus. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu : (1) Analisis data uji kesahihan (validitas), (2) Analisis data aktivitas belajar peserta didik, (3) Analisis hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Data Siklus I

Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

Data aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3. Rangkuman Data Aktivitas pada Proses Pembelajaran pada Siklus I

No	Kegiatan	Pertemuan						Optimum Aktivitas	
		I		II		III		Σ	%
		Σ	%	Σ	%	Σ	%		
1	Bertanya kepada guru	8,50	42,00	10,00	50,00	11,00	5,50	1,10	5,50
2	Menjawab pertanyaan Guru	12,00	62,00	13,00	67,00	14,00	7,00	1,00	7,00
3	Mengemukakan pendapat	11,00	57,00	13,00	65,00	13,00	6,50	11,00	6,50
4	Diskusi dengan kelompok	16,00	80,00	17,00	85,00	18,00	9,00	1,20	9,00
5	Menuliskan jawaban pada LKPD	10,00	52,00	12,00	62,00	13,00	6,50	1,30	6,50
6	Tidak melakukan kegiatan diluar pembelajaran	15,00	77,00	17,00	85,00	17,00	8,50	1,70	8,50
Persentase Total									

Tabel 4.3. menunjukkan data bahwa aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada siklus I optimum aktivitas indikator bertanya kepada guru mencapai 57,50% termasuk kategori rendah, indikator menjawab pertanyaan guru 70,00% kategori sedang, indikator mengemukakan pendapat 67,50% kategori sedang, indikator diskusi dengan kelompok 92,50% kategori tinggi, indikator menuliskan jawaban pada LKPD sebesar 65,00% termasuk kategori sedang, dan indikator tidak melakukan kegiatan diluar pembelajaran (tidur, cerita,

mengganggu teman) sebesar 87,50% kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik belum tercapai karena masih adanya beberapa indikator aktivitas belajar peserta didik yang tidak mencapai 70,00%.

Berdasarkan hasil pengamatan ternyata masih ada beberapa kekurangan yakni masih ada beberapa peserta didik yang kurang memberikan pertanyaan, beberapa peserta didik yang kurang mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru tentang hasil diskusi mengenai video atau animasi yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif, hal ini disebabkan para peserta didik baru beradaptasi dengan metode pembelajaran interaktif yang diterapkan.

Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Hasil analisis deskriptif skor tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 Statistik Skor Tes Hasil Belajar Materi Tekanan pada Siklus I

No	Parameter	Nilai Statistik
1	Subjek Penelitian	20
2	Skor Ideal	100
3	Rata-rata	63,00
4	Standar Deviasi	11,85
5	Skor Minimum	35,00
6	Skor Maksimum	85,00

Analisis deskriptif hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa dari 20 orang peserta didik yang mengikuti tes, skor rata-rata tes adalah 63,00 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 85,00 dan nilai terendah adalah 35,00.

Distribusi frekuensi skor tes hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Tes Hasil Belajar Materi Tekanan pada Siklus I

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Tinggi	1	5,00
2	61-80	Tinggi	11	55,00
3	41-60	Sedang	6	30,00
4	21-40	Rendah	2	10,00

5	0-20	Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah			20	100,00

Data pada Tabel 4.5 menunjukkan hasil belajar peserta didik yaitu tidak terdapat peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah 0(0,00%), 2(10,00%) peserta didik termasuk pada kategori rendah, 6(30,00%) peserta didik termasuk pada kategori sedang, 11(55,00%) peserta didik termasuk pada kategori tinggi, 1(5,00%) peserta didik termasuk pada kategori sangat tinggi.

b. Hasil Analisis Data Siklus II

Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

Data aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.6. berikut:

Tabel 4.6. Rangkuman Data Aktivitas pada Proses Pembelajaran pada Siklus II

No	Kegiatan	Pertemuan						Optimum Aktivitas	
		V		VI		VII		Σ	%
		Σ	%	Σ	%	Σ	%		
1	Bertanya kepada guru	12,00	60,00	13,50	67,50	4,50	22,50	1,50	7,50
2	Menjawab pertanyaan Guru	15,00	75,00	15,00	77,00	6,50	32,50	1,50	7,50
3	Mengemukakan pendapat	14,00	70,00	14,50	72,50	5,50	27,50	1,50	7,50
4	Diskusi dengan kelompok	19,00	95,00	20,00	100,00	0,00	0,00	2,00	10,00
5	Menuliskan jawaban pada LKPD	13,50	67,50	14,50	72,50	5,00	25,00	1,00	5,00
6	Tidak melakukan kegiatan diluar pembelajaran	19,00	95,00	20,00	100,00	0,00	0,00	2,00	10,00
Persentase Total								8	40,00

Tabel 4.6. menunjukkan data bahwa aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada siklus II optimum aktivitas indikator bertanya kepada guru mencapai 72,50% termasuk kategori sedang, indikator menjawab pertanyaan guru 82,50% kategori tinggi, indikator mengemukakan pendapat 77,50% kategori sedang, indikator diskusi dengan kelompok 100,00% kategori tinggi, indikator menuliskan jawaban pada LKPD sebesar 75,00% termasuk kategori sedang, dan indikator tidak melakukan kegiatan diluar pembelajaran sebesar 100,00% kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik telah tercapai karena beberapa indikator aktivitas belajar peserta didik mencapai 70,00%. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dari siklus I, beberapa indikator mengalami kenaikan yang signifikan. Kenaikan persentase indikator yang melebihi indikator keberhasilan ini menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Hasil analisis hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada data sebelumnya digambarkan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 63,00 dan setelah dilakukan beberapa evaluasi dan tindak lanjut dengan berbagai perbaikan-perbaikan proses, maka hasilnya mengalami peningkatan seperti terlihat pada Tabel 4.8. di bawah ini.

Tabel 4.7. Statistik Skor Tes Hasil Belajar Materi Tekanan pada Siklus II

No	Parameter	Nilai Statistik
1	Subjek Penelitian	20
2	Skor Ideal	100
3	Rata-rata	71,50
4	Standar Deviasi	9,88
5	Skor Minimum	55,00
6	Skor Maksimum	90,00

Analisis deskriptif hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa dari 20 orang peserta didik yang mengikuti tes,

skor rata-rata tes adalah 71,50 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 90,00 dan nilai terendah adalah 55,00.

Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Tes Hasil Belajar Materi Tekanan pada Siklus II

N o	Rentang Skor	Kategori	Frekue nsi	Persent ase
1	81-100	Sangat Tinggi	2	10,00
2	61-80	Tinggi	15	75,00
3	41-60	Sedang	3	15,00
4	21-40	Rendah	0	0,00
5	0-20	Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah			20	100,00

Data pada Tabel 4.8 menunjukkan hasil belajar peserta didik yaitu tidak terdapat peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah dan rendah. 3(15,00%) peserta didik termasuk pada kategori sedang, 15(75,00%) peserta didik termasuk pada kategori tinggi, dan 2(10,00%) peserta didik termasuk pada kategori sangat tinggi.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Aktivitas belajar peserta didik

Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I, maka guru perlu merekomendasikan perbaikan sebagai tindak lanjut pada siklus II yaitu : 1) Memberikan motivasi pada peserta didik bahwa penilaian tidak hanya didasarkan pada nilai tes hasil belajar melainkan juga melalui pengamatan aktivitas-aktivitas selama pembelajaran berlangsung. 2) Peneliti memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menambah kepercayaan diri agar peserta didik tidak takut dan malu untuk bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan pendapat di dalam kegiatan pembelajaran. 3) Lebih banyak melibatkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif untuk belajar. 4) Pada saat proses, pembelajaran penekanan pada pemberian stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah yang ditampilkan dengan bantuan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk memberikan jawaban dari permasalahan

yang diberikan. 5) Penunjukan langsung oleh guru secara acak kepada peserta didik dari setiap kelompok untuk mengemukakan pendapat terhadap permasalahan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. 6) Pada saat peserta didik berdiskusi dalam kelompok, guru hendaknya melakukan pengawasan dengan cara berkeliling memperhatikan setiap kelompok, penekanan informasi kelompok yang kurang dalam bekerjasama serta pengumuman terhadap kelompok yang hasil kerjanya terbaik di setiap akhir pembelajaran. Disamping itu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam berdiskusi bersama rekan kelompoknya masing-masing. 7) Menambah jumlah LKPD yang dibagikan ke setiap kelompok agar peserta didik dalam satu kelompok aktif dalam menuliskan jawaban pada LKPD masing-masing. 8) Memanggil dan menasehati peserta didik yang kurang disiplin (bercerita, mengganggu teman) di luar jam pelajaran, agar lebih fokus dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. 9) Melakukan pertukaran anggota kelompok dengan cara membagi kelompok secara merata antara peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir tinggi, sedang dan rendah. Hal ini dilakukan agar terjalin interaksi yang baik antara sesama anggota kelompok untuk mampu bekerjasama dalam memecahkan atau mendiskusikan suatu masalah yang diajukan oleh guru.

Pada pertemuan pertama siklus I ada beberapa peserta didik yang kurang berani untuk mengemukakan pertanyaan kepada guru. Salah satu hal penyebabnya yakni peserta didik masih beradaptasi dengan teknik pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Terbukti, di beberapa pertemuan selanjutnya sampai pada siklus II aktivitas ini meningkat. Disamping memotivasi peserta didik untuk lebih berani dan percaya diri untuk bertanya, guru juga telah mampu memotivasi peserta didik dengan bantuan media pembelajaran interaktif dengan cara menampilkan gambar, animasi atau video terkait dengan konsep penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk bertanya kepada guru. Hal ini menyebabkan aktivitas ini meningkat dari

57,50% pada siklus I menjadi 72,50% pada siklus II.

Aktivitas menjawab pertanyaan guru sangat bergantung pada kemampuan peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, selain itu juga diperlukan kepercayaan diri dan keberanian peserta didik untuk tampil menjawab pertanyaan guru. Oleh karena itu, guru memotivasi peserta didik untuk tidak takut salah, lebih berani dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru. Tindakan lain dilakukan adalah pada saat proses pembelajaran penekanan pada pemberian stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah yang ditampilkan dengan bantuan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk memberikan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Melalui media pembelajaran interaktif, guru mendesain materi ajar berupa gambar, animasi dan video agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemp dan Dayton dalam Rusman (2013) salah satu kontribusi media pembelajaran adalah pembelajaran dapat lebih menarik dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Aktivitas ini mengalami peningkatan dari kategori sedang yaitu 70,00% pada siklus I menjadi kategori tinggi 82,50 pada siklus II.

Pada siklus II aktivitas diskusi dengan kelompok belajar mencapai peningkatan persentase 100,00%. Aktivitas bekerja sama dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan LKPD masing-masing merupakan salah satu indikator yang paling tinggi diantara aktivitas lainnya. Pada saat peserta didik berdiskusi dalam kelompok, guru melakukan pengawasan dengan cara berkeliling memperhatikan setiap kelompok, penekanan informasi kelompok yang kurang dalam bekerjasama serta pengumuman terhadap kelompok yang hasil kerjanya terbaik disetiap akhir pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan aktivitas ini meningkat yaitu peserta didik di sekolah sudah terbiasa dengan berkelompok meskipun teknik pembelajaran yang digunakan berbeda, akan tetapi menjadikan peserta didik tidak terlalu sulit untuk beradaptasi dengan model yang digunakan. Peserta didik merasa lebih mudah

belajar bersama temannya, ini terjadi karena peneliti juga telah memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya bekerja sama dalam diskusi kelompok dan berinteraksi dalam memecahkan masalah agar peserta didik mampu mengetahui tingkat keberhasilan dan efektifitas yang telah dilakukannya. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan materi ajar yang disajikan dengan gambar, animasi dan video terbukti mampu menarik perhatian peserta didik untuk berpikir dan kreatif sehingga berdampak baik pada aktivitas siswa. Peserta didik merasa tertarik untuk menyelesaikan soal dalam LKPD yang diberikan dan menimbulkan motivasi serta semangat bagi peserta didik, karena ketika motivasi belajar siswa tinggi maka akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang akhirnya akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Aktivitas menuliskan jawaban pada LKPD pada siklus I tergolong sedang disebabkan karena jumlah LKPD yang dibagikan oleh guru masih terbatas, akan tetapi pada siklus II diadakan perbaikan dengan menambah jumlah LKPD pada setiap kelompok. Disamping itu pada saat peserta didik mengerjakan soal pada LKPD, guru berkeliling melihat aktivitas peserta didik pada setiap kelompok sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam menuliskan jawaban pada LKPD. Aktivitas ini mengalami peningkatan dari siklus I 65,00% menjadi 75,00% pada siklus II.

Peningkatan persentase aktivitas peserta didik pada siklus II tersebut menandakan bahwa peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik yang meningkat tampaknya disebabkan karena dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menarik perhatian dan membantu peserta didik lebih fokus dalam pelajaran. Hal tersebut tentunya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap setiap aktivitas belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan

meningkatnya persentase jumlah peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Banyaknya peserta didik yang aktif dikarenakan peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibuat dalam bentuk *powerpoint* didalamnya terdapat gambar, animasi dan video yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, hal ini mempengaruhi peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peran aktif peserta didik lebih ditingkatkan lagi dengan cara memberikan pembelajaran yang bersifat interaktif bagi peserta didik, dimana soal-soal disajikan dalam slide yang bersifat interaktif bagi peserta didik di setiap pertemuan sehingga peserta didik lebih aktif dan tertantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam latihan soal, dengan demikian akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Keaktifan sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Untuk dapat secara efektif mengelola dan memproses bahan ajarnya maka peserta didik dituntut untuk secara fisik, intelektual dan emosional. Sehubungan dengan itu Piaget dalam Sardiman (2018) mengemukakan bahwa selama anak beraktivitas, proses berpikir juga berlangsung pada diri anak. Agar anak dapat berlatih berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk beraktivitas sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah itu anak berpikir pada perbuatan. Kaitan antara berpikir verbal dan berpikir perbuatan akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Hasil belajar peserta didik

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh skor rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 63,00%, kemudian setelah dilakukan refleksi dan perbaikan-perbaikan pada siklus II diperoleh pencapaian skor rata-rata sebesar 71,50%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70,00%. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran

interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar.

Adapun bentuk perubahan tindakan yang dilakukan pada siklus II yaitu 1) Memperbaiki media pembelajaran yang digunakan dengan cara banyak menampilkan materi berupa video-video yang terkait dengan materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan karena penggunaan video dalam penyampaian materi lebih memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan. 2) Pada awal kegiatan pembelajaran guru harus lebih kreatif lagi memotivasi peserta didik melalui penggunaan media dalam memberikan motivasi awal kepada peserta didik dengan menampilkan gambar, animasi atau video yang berkaitan dengan kejadian-kejadian yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan, sehingga dapat lebih membangkitkan pengalaman dan pengetahuan awal peserta didik. 3) Memotivasi peserta didik untuk senantiasa mengulang mempelajari materi yang telah dipelajari dari sekolah dan mempelajari materi yang akan dipelajari untuk pertemuan berikutnya di rumah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang juga memberikan kontribusi yang positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat materi lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik karena materi pembelajaran disajikan dengan menarik, adanya gambar, animasi dan audio visual yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi tekanan dengan baik, adanya soal-soal latihan interaktif di dalam slide yang dapat membuat peserta didik lebih bergairah untuk belajar.

Menurut penelitian, pembelajaran dengan menggunakan soal-soal yang bersifat interaktif pada media yang digunakan dapat melatih pemahaman serta menjadi tolak ukur bagi diri peserta didik terhadap penguasaan konsep materi yang telah diterima setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan

adanya materi ajar yang disertai gambar, animasi dan audio visual serta soal-soal interaktif pada media pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar dan membuktikan tentang perlunya penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting diterapkan di sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan kreativitas guru dalam merancang materi pelajaran IPA dalam bentuk media pembelajaran interaktif agar proses dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang diberikan untuk pencapaian indikator keberhasilan penelitian dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik adalah:

1. Pengelolaan kelas

Pengelolaan kelas yang dilakukan peneliti pada kelas VIII B SMP Negeri 32 Makassar adalah memperbaiki media pembelajaran yang digunakan dengan cara banyak menampilkan materi berupa video-video yang terkait dengan materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan karena penggunaan video dalam penyampaian materi lebih memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan. lebih banyak melibatkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif untuk belajar, dengan menambah jumlah LKPD yang dibagikan ke setiap kelompok agar peserta didik dalam satu kelompok aktif dalam menuliskan jawaban pada LKPD masing-masing, melakukan pertukaran anggota kelompok dengan cara membagi kelompok secara merata antara peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir tinggi, sedang dan rendah, dan penunjukan langsung oleh guru secara acak kepada peserta didik dari setiap kelompok untuk mengemukakan pendapat terhadap permasalahan yang ditampilkan pada media ini mampu membuat peserta didik mempersiapkan diri secara maksimal dan lebih memperhatikan materi pembelajaran.

2. Struktur alur pembelajaran

Pada kegiatan pendahuluan penggunaan media ini diterapkan lebih kreatif lagi dalam

memberikan motivasi awal kepada peserta didik dengan menampilkan gambar, animasi atau video berkaitan dengan kejadian-kejadian yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan pengalaman dan pengetahuan awal peserta didik. Pada kegiatan inti pembelajaran, adanya penekanan pada pemberian stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan masalah ditampilkan dengan bantuan media pembelajaran interaktif dapat mengarahkan peserta didik untuk mengajukan jawaban dari permasalahan yang disajikan. Melakukan pengawasan dan pembimbingan kepada peserta didik saat berdiskusi dan penekanan informasi kelompok yang kurang dalam bekerjasama serta mengumumkan kelompok yang hasil kerjanya terbaik disetiap akhir pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bekerjasama melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing. Memotivasi peserta didik untuk senantiasa mengulang mempelajari materi yang telah dipelajari dari sekolah dan mempelajari materi yang akan dipelajari untuk pertemuan berikutnya di rumah.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2014. *Evaluasi Progam Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Hamalik, O. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Cipta Aditya Bakti
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Komara, E. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung : PT. Revika Aditama
- Kusnandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta didik*

- Berdasarkan Kurikulum 2013*). Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Nasution. 1999. *Didaktik Azas-azas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ruslan. 2009. *Validasi Isi :Buletin Pa'biritta No. 10 Tahun IV*
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung :Alfabeta
- Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sanaky, H. AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Sardiman, A. M. 2015. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J, D. (2011). *Instructional Tekchnology and Media for Learning:, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta : Kencan Prenada Media Group.
- Tania.2017. *Media Pembelajaran Interaktif (Online)*, (<http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif/>, diakses tgl 28 Desember 2017)
- Trianto. 2009. *Mendesain Model pembelajaran Inovatif Progresif. Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada media Group
- Wiriaatmadja, R. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya