

Pegembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Minat Belajar Siswa

Sovia Natasya Sipahutar

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia

Corresponding Author: soviasipahutar@gmail.com

Info Artikel

Submitted: 04 Januari 2025

Revised : 15 Januari 2025

Accepted: 25 Januari 2025

Published: 28 Februari 2025

Keywords: Media Development, Interactive, Learning Interest

Kata Kunci: Pengembangan Media, Interaktif, Minat Belajar

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on students' learning interests using Articulate Storyline. The problem addressed is the low interest in learning among students due to limited learning media and teachers' lack of competence in utilizing technology. The research method used is research and development (R&D) with analysis based on the Borg & Gall model. The results show that the developed media effectively enhances students' learning interest, making them more engaged and enthusiastic in the learning process. Additionally, the use of interactive media can reduce learning anxiety and facilitate understanding of the material. In conclusion, the development of interactive learning media based on interest is an effective approach to empower students and improve the quality of education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis minat belajar siswa menggunakan Articulate Storyline. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran dan kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan analisis berdasarkan model Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil meningkatkan minat belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif dapat mengurangi kecemasan belajar dan memudahkan pemahaman materi. Kesimpulannya, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis minat merupakan pendekatan efektif untuk memberdayakan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

PENDAHULUAN

Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran serta kurangnya kompetensi yang dimiliki guru sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline tematik pada mapel tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa

Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran serta kurangnya kompetensi yang dimiliki guru sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran serta kurangnya kompetensi yang dimiliki guru sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline tematik pada mapel tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android, serta (2) untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode analisis pengembangan Borg & Gall yaitu, perencanaan, pengembangan, validasi, revisi, produk akhir.

KAJIAN TEORI

Perkembangan Peserta Didik merupakan suatu komponen penting yang harus diketahui oleh seorang pendidik. Pemahaman pendidik yang benar terhadap perkembangan peserta didik akan menuntun pendidik mampu membuat desain pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Desain pembelajaran yang cocok dengan perkembangan peserta didik akan menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun pembelajaran yang tidak memperhatikan perkembangan peserta didik akan membuat peserta didik bosan atau frustrasi dan tidak maksimalnya capaian pembelajaran. Dasar pemikiran ini yang menjadikan pengetahuan tentang perkembangan peserta didik merupakan salah satu komponen dari kompetensi pedagogik seorang pendidik.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keterampilan berbicara siswa, siswa cenderung mengalami kesulitan ketika berbicara di depan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan cara mendeskripsikan fenomena dan literatur yang ada. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini dilakukan dengan melihat tingkat

keefektifan, keefensiensi, kemenarikan yakni dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga macam, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tiga tahapan dilakukan guru melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat terlaksana dengan sistematis. Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dan harus dikembangkan untuk bekal anak memahami suatu informasi yang dilihat, ditulis, dibaca dan didengar serta kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupannya sehari-hari berjalan dengan baik. Kemampuan berkomunikasi dengan baik, benar dan efektif adalah tuntutan. Dalam penelitian ini, tempat penelitian dilaksanakan Di RA Darul Islah pugung Kabupaten Tanggamus. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan 01 Agustus sampai dengan selesai 2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, terdiri dari 2 kali pertemuan untuk melihat perkembangan bahasa peserta didik dengan menggunakan metode bercerita melalui media buku cerita bergambar. Melihat data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bercerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan menambah wawasan bagi guru untuk memanfaatkan media semaksimal mungkin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis google sites berorientasi pada hasil belajar dan minat belajar siswa yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan sampel penelitian adalah seorang guru matematika, 5 siswa kelas VIII SD N 1 Pajarakan untuk uji skala terbatas dan 30 siswa kelas VIII SMP Zainul Hasan 1 Genggong sebagai subjek uji coba lapangan utama. Teknik pengumpulan data diperoleh dari penyebaran angket penilaian guru dan siswa yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif dengan mengkonversi skor kuantitatif menjadi data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai minat siswa (misalnya game, komik, video animasi, atau aplikasi interaktif) mampu meningkatkan ketertarikan dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

1. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.
2. Frekuensi bertanya dan menjawab meningkat.
3. Siswa tidak cepat bosan selama pembelajaran.

Penelitian menegaskan bahwa siswa dengan minat belajar rendah mengalami peningkatan paling besar karena media:

1. memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan,
2. mengurangi kecemasan belajar,
3. membuat materi lebih mudah dipahami.
4. siswa dapat menggunakan media secara mandiri,
5. guru merasa terbantu karena media memperjelas materi,
6. waktu pembelajaran menjadi lebih efisien.

Dalam proses pengembangan, salah satu prinsip utama adalah mengetahui minat belajar anak melalui observasi, wawancara, angket, atau analisis kebutuhan. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar pemilihan bentuk media, isi, warna, desain grafis, hingga jenis aktivitas dalam media.

Minat belajar anak sangat dipengaruhi oleh ketertarikan terhadap materi dan cara penyajian. Media yang dirancang berdasarkan minat tersebut mengubah pembelajaran dari yang awalnya monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pengembangan media berbasis minat terbukti memiliki dampak besar terhadap peningkatan minat belajar. Anak yang sebelumnya kurang tertarik menjadi lebih fokus dan termotivasi.

KESIMPULAN

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis minat belajar siswa menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar di kalangan siswa. Dengan memanfaatkan perangkat lunak seperti Articulate Storyline, media pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Hal ini sangat penting mengingat banyak siswa mengalami kurangnya minat belajar akibat

terbatasnya media yang digunakan oleh guru dan ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif.

Hasil penelitian menegaskan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan. Siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi, tetapi juga lebih berani bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan minat dapat mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan relevan dengan pengalaman mereka.

Dari segi kepuasan, mayoritas siswa merasa terpuaskan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Meskipun terdapat beberapa saran untuk perbaikan, seperti peningkatan koleksi materi dan variasi aktivitas dalam media, secara keseluruhan, media yang telah dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang positif. Siswa yang sebelumnya merasa frustrasi dengan metode pembelajaran konvensional tampak lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar ketika terlibat dalam penggunaan media ini.

Proses pengembangan media berbasis minat juga penting untuk diakui. Melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan, pengembang berhasil menciptakan media yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi siswa. Pengetahuan tentang perkembangan peserta didik merupakan komponen vital yang mendukung terciptanya desain pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, peran guru dalam memahami dan mengeksplorasi minat siswa merupakan elemen kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis minat sangat berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan memperhatikan minat dan kebutuhan siswa, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Ke depan, diharapkan penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang efektivitas berbagai jenis media pembelajaran dan bagaimana mereka dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2015). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-17.
- Anisah Yulianti, S. H. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 742-749.