

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya

Rifki Zakiyah
PGSD FKIP UPR, Indonesia

Jl. Yos Sudarso, Indonesia
Korespondensi penulis: rifkizakiyah@gmail.com*

Abstract. *Based on initial observations before conducting the research, the researcher found that teachers had not been using learning media. Therefore, this study aims to determine the effect of interactive media usage as a learning source in Bahasa Indonesia learning, specifically focusing on the topic of wise money usage, for Grade II-A students at SDN 6 Menteng. The method used in this research is an experimental research method. The design employed in this study is the One-group Pretest-Posttest Design. Pre-tests and post-tests were used to determine students' learning outcomes, which consisted of fill-in-the-blank questions. Then, the data were analyzed using the t-test for two means to determine the research results. Based on the calculation results, the average pre-test score was 54.5, and the average post-test score was 79.5, with a difference of 25 between the average pre-test and post-test scores. From the t-test for two means, the obtained t-value was 5.554, and the t-table value was 1.729 with a significance level of 5% and degrees of freedom (df) = 19. The criteria for the hypothesis were that the calculated t-value was greater than the table t-value, thus rejecting the null hypothesis (Ho) and accepting the alternative hypothesis (Ha). Therefore, it can be concluded that there is a positive influence of using interactive learning media on the learning outcomes of Grade II-A students at SDN 6 Menteng in Bahasa Indonesia learning, specifically on the topic of wise money usage.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Indonesian Language, Learning Outcomes*

Abstrak. Berdasarkan observasi awal sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif sebagai sumber belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi bijak menggunakan uang pada peserta didik kelas II-A SDN 6 Menteng. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group Pretest-Posttest Design*. *Pre-test* dan *Post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu berupa soal dengan bentuk soal isian. Kemudian data dianalisis menggunakan Uji t-test dua mean untuk mengetahui hasil penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata *pre-test* adalah 54,5 dan hasil rata-rata *post-test* adalah 79,5 selisih nilai rata-rata *pre-test* dengan nilai *post-test* adalah 25. Dari hasil uji t dua mean diperoleh t_{hitung} sebesar 5,554 dan t_{tabel} sebesar 1,729 dengan taraf signifikan 5% dan db = 19. Kriteria hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas II-A SDN 6 Menteng Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Bijak Menggunakan Uang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Kebijakan baru yang diberikan oleh Kemendikbudristek tentang kurikulum yang bisa digunakan dalam satuan pendidikan yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan Kurikulum Merdeka (Maulida, 2022: 132). Kurikulum Merdeka menjadi gagasan dalam transformasi bidang pendidikan Indonesia sehingga mampu mencetak generasi di masa depan yang unggul (Angga *et al.*, 2022: 5878). Kurikulum Merdeka sangat mengutamakan kebutuhan dan minat anak atau siswa sehingga dapat menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat (Anwar, 2021: 212). Cakupan dimensi yang tertuang dalam kurikulum merdeka antara lain yaitu bertakwa

kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, beriman, mandiri, berkebinekaan global, bergotong-royong, kreatif, dan bernalar kritis (Lestarinigrum, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang dimuat dalam kurikulum merdeka yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, sehingga bahasa dan sastra Indonesia merupakan salah satu aspek penting untuk diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar.

Metode pembelajaran konvensional pada saat ini masih banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton, cenderung kaku, dan mengurangi semangat siswa. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru belum sepenuhnya dapat dicerna oleh siswa dan belum melekat secara rasional, kognitif, dan afektif. Secara teoritis, pendidik diharapkan menguasai kompetensi pedagogik dalam mengelola kelas dengan baik. Secara operasional, pengelolaan pembelajaran yang diharapkan menyangkut tiga fungsi manajerial, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian. Supaya kegiatan pembelajaran bisa terlaksana secara efektif, efisien, serta mencapai hasil yang diharapkan, maka diperlukan manajemen sistem pembelajaran dalam pelaksanaannya.

Diharapkan pendidik mampu mengelola kelas dengan baik dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan fasilitas belajar bagi peserta didik, seperti buku-buku bacaan sebagai media pembelajaran dan benda lainnya. Informasi dari internet juga dianggap sebagai sumber belajar yang memberikan kemudahan dalam mendapat informasi dan ilmu pengetahuan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik adalah untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk memahami, memaknai, serta mengingat apa yang sedang dipelajari.

Hal tersebut senada dengan Rusman (2012) dalam (Sitepu, 2021: 244) media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik, dimana dapat mengubah pendekatan pembelajaran menjadi lebih menarik, merangsang rasa ingin tahu, dan membantu dalam mengulang pelajaran serta memberikan umpan balik. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan mengatasi

keterbatasan yang ada secara konkret, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan penjelasan kepada peserta didik.

Peran penting media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: memperjelas penyampaian pesan, membatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif siswa, serta menjadi perantara dalam pemahaman materi. Dengan mengamati cara belajar peserta didik, dapat diketahui bahwa dalam satu kelas terdapat perbedaan cara belajar peserta didik. Ada yang dengan cepat memahami materi dengan sarana audio atau pendengaran, ada juga dengan visual atau penglihatan, serta dengan cara melihat bentuknya secara konkret. Dengan melihat kondisi yang ada disekolah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan perpaduan antara teks, suara, dan tiruan bentuk nyata dari sebuah benda yang diaplikasikan dalam bentuk *slide* PowerPoint, video pembelajaran, dan buku flanel atau *busy book*, yang bertujuan agar peserta didik yang memiliki perbedaan cara belajar dapat menyesuaikan diri dengan media pembelajaran ini sehingga pembelajaran akan lebih efektif terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang. Hal ini tentunya akan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian di kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya, pada proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan 20 peserta didik. Proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran variatif sehingga terjadi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang di kelas II-A SDN 6 Menteng, belum tersedia media pembelajaran interaktif, dan Guru hanya menggunakan media buku LKS dan belum pernah menggunakan media interaktif kepada peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata kelas 52 dengan KKM pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 76. Dari nilai rata-rata kelas ini terlihat kurang maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang kelas II SD semester genap terdapat 4 bab yang akan dipelajari yaitu: 1) Berteman dalam Keragaman; 2) Bijak Menggunakan Uang; 3) Sayang Lingkungan; 4) Hobi yang Menjadi Prestasi (Hartiningtyas & Priyanti, 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD pada Bab II dengan tujuan pembelajaran dari Bab II Bijak Menggunakan Uang yaitu: 1) Menjelaskan kosakata baru sesuai gambar; 2) Menuliskan nama-nama profesi; 3) Menyebutkan peribahasa dan maknanya. Dengan adanya

materi ini, peserta didik diharapkan mendapat pemahaman tentang cara-cara mendapatkan uang, menebak nama profesi yang sering ditemui sehari-hari dengan melihat peralatan yang berhubungan dengan profesi tersebut, serta menjelaskan peribahasa dan maknanya.

Berdasar latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya”.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *one group pre-test post-test design* yang dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan yang setiap pertemuan alokasi waktunya sebanyak 2×35 menit. Pada penelitian ini dimulai dengan melaksanakan *pre-test*. Memberikan soal *pre-test* diberikan untuk mengetahui seberapa tercapainya tujuan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran apapun sesuai dengan keadaan sehari-hari mereka.

Penelitian ini dilanjutkan dengan memberikan *treatment* atau perlakuan kepada peserta didik sebanyak 3 kali. *Treatment* dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *slide* PowerPoint, Buku Flanel, video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*. Setelah *treatment* dilaksanakan, dilanjutkan dengan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang menggunakan media pembelajaran interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di sini didukung oleh deskripsi hasil penelitian yang merupakan gambaran dari data yang diperoleh. Dalam deskripsi hasil penelitian ini terlihat kondisi awal hingga akhir dari variabel yang diteliti. Dari penelitian ini diperoleh data hasil belajar peserta didik kelas II-A pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya.

Peserta didik yang ada pada kelas II-A SDN 6 Menteng kota Palangka Raya berjumlah 20 peserta didik. Sebelum peserta didik diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran interaktif, mereka terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengukur hasil belajar mereka.

Setelah dilaksanakan *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar mereka yaitu 54,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 10% peserta didik yang mencapai KKM 76 atau tuntas, dan sebanyak 90% peserta didik belum tuntas atau belum mencapai KKM. Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti mulai memberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berupa *slide* PowerPoint, buku flanel, dan video pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pembukaan, memberikan salam kepada peserta didik, mengecek kebersihan dan kerapian diri dan lingkungan kelas, memimpin doa sebelum melaksanakan pembelajaran, melaksanakan presensi, memberikan dorongan kepada peserta didik dan mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran, dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan *slide* PowerPoint.

Peneliti memulai kegiatan inti pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Peneliti menanyakan kepada peserta didik apakah mereka mendapatkan uang saku? berapa jumlah uang saku? Peserta didik menjawab pertanyaan tersebut dengan antusias. Selanjutnya peneliti mulai untuk menyampaikan materi tentang Bijak Menggunakan Uang melalui media pembelajaran interaktif. Peneliti menayangkan video pembelajaran, kemudian peserta didik menyimak video dengan senang dan semangat kemudian peneliti menanyakan beberapa pertanyaan tentang video yang telah ditayangkan, kemudian peserta didik sangat bersemangat dan berebut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbentuk buku flanel yang berisi peralatan-peralatan yang berkaitan dengan profesi yang menghasilkan uang, peserta didik berebut untuk menebak lalu menuliskan nama di papan tulis profesi apa yang menggunakan alat tersebut, peserta didik terlihat sangat antusias dan mudah untuk menebak nama profesi yang menggunakan alat tersebut. Terakhir peneliti mengaitkan dengan video pembelajaran yang telah ditayangkan tadi terdapat amanat yang berisi peribahasa tentang menghemat uang dan peneliti menghubungkan dengan materi selanjutnya yaitu peribahasa, peserta didik menyimak dan memperhatikan *slide* yang sedang ditayangkan di depan kelas. Pada kegiatan pembelajaran ini peserta didik terlihat sangat antusias, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif (*pre-test*).

Banyak peserta didik yang terlihat sangat jenuh, memilih untuk berbincang dengan teman sebangku atau malah mengganggu teman yang lainnya, sibuk sendiri dengan alat tulis yang ada disekitarnya terkesan acuh dengan materi apa yang disampaikan. Jal tersebut sejalan dengan Kurniawan dan Trisharsiwi (2016) dalam (Agustira & Rahmi, 2022: 73) mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, peserta didik akan merasa senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil belajar dapat diperoleh dapat maksimal dan lebih baik.

Peneliti memberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran interaktif sebanyak 3 kali dan diperoleh rata-rata nilai tiap pertemuan saat diberikan *treatment* yaitu, pada *treatment* pertama diperoleh rata-rata 68,5 dilanjutkan dengan *treatment* kedua diperoleh rata-rata 79,5 mengalami peningkatan dari *treatment* yang pertama, dan pada *treatment* ketiga mengalami peningkatan kembali dengan rata-rata 83. Setelah dilaksanakannya *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran interaktif, kemudian peneliti melakukan tes akhir (*post-test*) terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang.

Berdasarkan hasil *post-test* setelah diberikannya *treatment*, peneliti mengetahui nilai rata-rata *post-test* peserta didik sebesar 79,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 70% terdapat 14 orang peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM (76) dan dikatakan tuntas. dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan antara nilai rata-rata *pre-test* peserta didik sebelum diberikan *treatment* dan *post-test* setelah diberikan *treatment*.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata *pre-test* adalah 54,5 dan hasil rata-rata *post-test* adalah 79,5 lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Nilai Pre-Test Peserta Didik Kelas II-A SDN 6 Menteng

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
001	RK	40	90
002	TGN	70	80
003	H	60	90
004	EYA	60	70
005	EO	40	70
006	FM	70	100
007	K	70	100
008	MR	40	80
009	FNL	60	70
010	EKP	40	60
011	AE	70	80
012	MPR	60	90
013	WK	70	80
014	JHMB	20	80
015	Z	50	60
016	MKA	90	90
017	AK	20	90
018	A	0	40
019	SA	70	90
020	A	90	80
	Jumlah	1090	1590
	Rata-Rata	54,5	79,5
	Nilai Tertinggi	90	100
	Nilai Terendah	0	40

Berdasarkan nilai *pre-test* pada tabel diatas dapat dikelompokkan dalam kategori nilai capaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pengelompokkan Nilai Pre-Test Peserta Didik Kelas II-A SDN 6 Menteng

Nilai Capaian	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
89-100	2	10%	Amat Baik
77-88	0	0%	Baik
65-76	6	5%	Cukup
0-64	12	85%	Kurang
Total	20	100%	

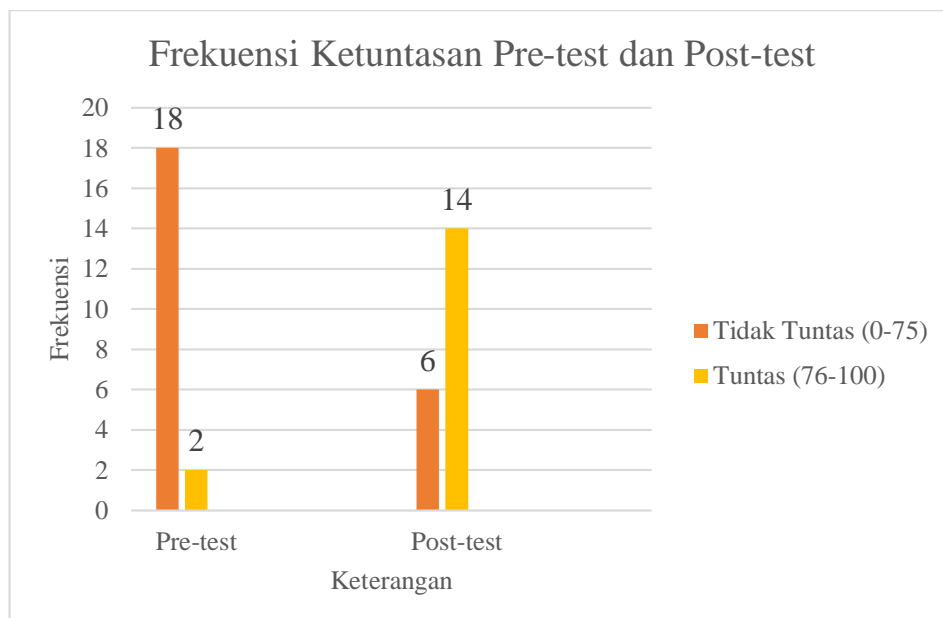
Berdasarkan nilai *pre-test* pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang di atas, menunjukkan bahwa kurang dari 12 peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori kurang, 6 peserta didik kategori cukup, tidak ada peserta didik dalam kategori baik, dan 2 peserta didik dengan kategori amat baik.

Tabel 3. Pengelompokkan Nilai Post-test Peserta Didik Kelas II-A SDN 6 Menteng

Nilai Capaian	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
89-100	8	50%	Amat Baik
77-88	6	30%	Baik
65-76	3	5%	Cukup
0-64	3	10%	Kurang
Total	20	100%	

Berdasarkan nilai *post-test* dari penggunaan media pembelajaran interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang, menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai kurang mengalami penurunan, dikarenakan telah diberikan perlakuan (*treatment*). Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari 3 peserta didik masuk dalam kategori kurang, 3 peserta didik dalam kategori cukup, 6 peserta didik dalam kategori baik, dan 8 peserta didik dalam kategori amat baik.

Penyajian tabel di atas berguna untuk melihat nilai statistik setelah dilaksanakannya *Post-test*. Pada tabel statistik dapat dilihat bahwa rata-rata skor hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang peserta didik kelas II-A SDN 6 Menteng meningkat dari *pre-test* sebesar 54,5 menjadi 79,5 pada *pos-test*. Apabila nilai *pre-test* dibandingkan, maka terlihat adanya peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada nilai tertinggi *pre-test* adalah 90 dan nilai terendah *pre-test* adalah 0. Sedangkan pada *post-test* nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40 pada hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang, dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 76. Hal ini dapat diketahui bahwa setelah dilaksanakannya penggunaan media interaktif pada peserta didik kelas II-A SDN 6 Menteng hasil belajarnya menjadi meningkat seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1 Frekuensi Ketuntasan *Pre-test* dan *Post-test*

Terlihat adanya perbedaan dari hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu yang memberi dampak pada perbedaan nilai tersebut. Seperti pendapat Supriyanto (2020) dalam (Shoffa, 2021: 133) mengatakan bahwa “Penggunaan media sendiri secara kreatif memungkinkan audien untuk meningkatkan pembelajarannya lebih baik lagi serta meningkatkan secara individu bagi audiensi dengan tujuan yang diharapkan.”

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik “lebih mudah memahami materi yang disampaikan peneliti, sehingga nilai hasil belajar peserta didik dalam materi Bijak Menggunakan Uang kelas II-A SDN 6 Menteng menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Sesuai dengan pendapat Rusman (2012) dalam (Sitepu, 2021: 244), yang berpendapat bahwa “Fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu meningkatkan hasil dan proses pembelajaran”.

Peneliti melakukan uji hipotesis setelah menggali dan mengetahui data di lapangan. Uji hipotesis dilaksanakan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh pada penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang kelas II-A SDN 6 Menteng. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t test dua mean (Arikunto, 2010: 349). Berdasarkan hasil uji t dua mean diperoleh t_{hitung} sebesar 5,554 dan t_{tabel} sebesar 1,729 dengan taraf signifikan 5% dan $db = 19$. Kriteria hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari

penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas II-A SDN 6 Menteng Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Bijak Menggunakan Uang.

Hasil penelitian ini mendukung hasil-hasil penelitian yang relevan sebelumnya. Penelitian yang hampir serupa pernah dilaksanakan oleh Diana Nur Septiyawati Putri, (2022) yang berjudul Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dengan hasil Dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif membuat semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berujung peningkatan pencapaian hasil belajar di SD Negeri 2 Tataaran. Pembelajaran dikatakan telah tuntas jika minimal 75% siswa telah mengalami ketuntasan. Sedangkan siswa dikatakan tuntas jika hasil belajarnya mencapai 70. Pada siklus pertama percobaan penelitian, belum ada ketercapaian ketuntasan. Pada siklus kedua siswa sudah memiliki ketuntasan belajar. Presentase ketuntasan belajar yang dicapai pada siklus 2 yaitu 100% dan presentase ketercapain hasil belajar 77,7%.

Hasil dari penelitian ini memperkuat hasil dari penelitian-penelitian terdahulu, peneliti mengharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus materi Bijak Menggunakan Uang agar kegiatan pembelajaran terlaksana lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, peneliti juga berharap agar hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk menambahkan sarana dan prasarana sumber belajar peserta didik, serta untuk peneliti selanjutnya ddiharapkan agar dapa menemukan dan mengembangkan media lain atau yang serupa untuk meningkatkan keaktifan, keefektifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, dari penelitian ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang pada peserta didik kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bijak Menggunakan Uang di kelas II-A SDN 6 Menteng kota Palangka Raya dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih baik jika dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,5 sedangkan *post-test* 79,5. Terdapat perbedaan hasil ketuntasan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran

menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dilihat dari hasil uji t-tes dua mean diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,555 > 1,729$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Angga, A., Suryana, C., Hernawan, I., & Prihantini. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan 1 program merdeka belajar kampus merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh*. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS.
- Junaidi. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kuntadi, T. N., & Hidayat, F. D. (2023). Training children's character education through technology-based learning media. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(1), 35–44.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Miftah, M. (2022). Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran. (A. Leonardo, Ed.). Bandung: Feniks Muda Sejahtera.
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., Nadiroh, S., et al. (2023). *Inovasi metode STAR: Best practice*. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS.
- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., & Jumadi, J. (2024). *Bahasa Indonesia untuk keperluan akademik era digital*. Yayasan DPI.
- Mustadi, A. (2022). *Bahasa dan sastra Indonesia SD berorientasi kurikulum merdeka*.

- Musyawir, M. (2022, November). Pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar (SD) di Namlea Kabupaten Buru (Studi meta-sintesis). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(2), 15–29.
- Septiyawati Putri, D. N. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–375. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Shoffa, S. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi* (1st ed.). Bojonegoro: Agrapana Media.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Journal Mahesa Center*, 1(1), 242–248. <http://dx.doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>