

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS PADA TEMA 9 SISWA KELAS V SD NEGERI 62 BUTON**

Suhirnan, Muhamad Abas, Sarnely Uge  
Jurusan PGSD, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia  
email: [suhirnan17024@gmail.com](mailto:suhirnan17024@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Tema 9 Siswa Kelas 5 SD Negeri 62 Buton. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 5 yang berjumlah 21 orang siswa, yaitu 13 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling yaitu penentuan sampel disesuaikan dengan jumlah populasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian instrumen penelitian berupa tes yaitu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) setelah adanya perlakuan berdasarkan indikator pemahaman konsep berupa tes uraian. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,62, meningkat menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,76. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yaitu  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar  $12,631 > t_{tabel}$  2,086, yang artinya ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif pada tema 9 benda-benda di sekitar kita. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 62 Buton.

**Kata Kunci:** *Media interaktif; Pemahaman konsep IPS*

## ***THE EFFECT OF USING INTERACTIVE MEDIA ON UNDERSTANDING SOCIAL SCIENCE CONCEPTS ON THEME 9 STUDENTS OF CLASS V SD NEGERI 62 BUTON***

**Abstract:** The purpose of the study was to determine the effect of the use of interactive media on the understanding of social studies concepts in Theme 9 of 5th Grade Students of SD Negeri 62 Buton. The sample in this study was class 5 which amounted to 21 students, namely 13 male students and 8 female students. The sampling technique in this study is total sampling, namely the determination of the sample is adjusted to the total population. Data collection techniques were carried out by giving research instruments in the form of tests, namely *pretest* (initial test) and *posttest* (final test) after treatment based on indicators of concept understanding in the form of description tests. The data analysis technique used descriptive analysis and inferential analysis. The results of this study indicate that the increase in student learning outcomes from the average value *pretest* of 42.62, increased to the average value *posttest* of 77.76. This study therefore shows that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  accepted that obtained at  $12.631 > t_{table}$  2,086, which means that there is an increase in student learning outcomes with the use of interactive media on the theme of 9 objects around us. So it was concluded that there was an increase in the understanding of concepts and learning outcomes for grade 5 students at SD Negeri 62 Buton.

**Keywords:** Interactive media; Understanding of social studies concept

## Pendahuluan

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini adalah prioritas utama dalam memajukan suatu bangsa dan negara. Salah satunya upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan melalui pendidikan, mulai dari bangku sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Karena itu peran pendidik/guru di sekolah terutama saat mengajar di kelas sangat menentukan. Dengan demikian, interaksi antara guru dan murid sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dicapai apabila guru terampil dalam membelajarkan anak didiknya, terampil yang dimaksud menggunakan dan memilih media yang cocok untuk digunakan dalam kelas sehingga menumbuhkan minat belajar siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun salah satu mata pelajaran yang dapat mengarahkan interaksi anak dengan guru adalah pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS memuat kajian manusia dan lingkungan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan serta waktu berkelanjutan dan perubahan. Melalui pembelajaran IPS peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik. Oleh karenanya pembelajaran IPS dirancang untuk membangun dan membina peserta didik dalam memasuki kehidupan bermasyarakat pada masa yang akan datang yang selalu berubah dan berkembang terus-menerus.

Sejalan dengan pendapat Widiastuti (2019:12) bahwa pembelajaran IPS merupakan studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warganegara yang baik, mampu memahami dan menganalisis kondisi dan masalah sosial, serta ikut dalam upaya memecahkan masalah sosial kemasyarakatan. Mata pelajaran IPS di sekolah juga merupakan sebuah studi yang terkoordinasi, sistematis yang dikembangkan atas dasar disiplin-disiplin keilmuan, yaitu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi dan juga konsep-konsep yang dibutuhkan dari humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Dalam kurikulum 2013 sebagian mata pembelajaran di SD digabung-gabungkan menjadi satu pembelajaran yang disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Malawi & Kadarwati, 2017:3). Dengan demikian, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar untuk memahamkan siswa dengan menggunakan media. Siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda antara satu sama lain sehingga guru harus sanggup membelajarkannya tanpa kecuali.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 November 2020 melalui wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 62 Buton yaitu Bapak La Ode Muhamad Asmar Mursanto S. Pd, diperoleh informasi bahwa ada beberapa masalah yang dihadapi guru di kelas pada saat mengajar seperti masih banyak anak yang kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan karena guru kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar, terlebih lagi pada masa pandemi ini guru kesulitan dalam memahamkan dan membelajarkan secara keseluruhan materi pelajaran yang diajarkan, sehingga membuat anak kurang semangat dalam belajar terutama pada saat gurunya menjelaskan materi pelajaran. Guru kelas 5 pernah mengajarkan anak didiknya dengan menggunakan video, siswa sebagian besar yang ada di ruangan tampak kebingungan karenakan guru langsung menampilkan gambar-gambar dan suara tanpa penjelasan lebih mendalam. Hal ini juga pernah terjadi berulang kali pada guru lain, namun pada akhirnya guru makin lama makin terbiasa menggunakan media interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Shalikhah, 2016:102). Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia juga digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Paseleng & Arfiyani, 2015:134). Adapun keunggulan dalam media interaktif berupa multimedia, peserta didik bukan hanya mendengar (melibatkan indera pendengaran) tetapi juga melihat (melibatkan indera pendengaran). Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan mudah diingat serta sulit untuk dilupakan (Arsad dalam Inggasih dkk, 2018:29).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPS Pada Tema 9 Siswa Kelas V SD Negeri 62 Buton.”

## Metode

Desain penelitian eksperimen yang dipilih adalah penelitian tipe *Pre-Experimental Designs (Nondesigns)* dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (Sugiyono, 2016:74). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 62 Buton. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 62 Buton dengan jumlah 21 orang siswa, diantaranya 13 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data adalah tes dan dokumen. Menurut Sujarweni (2014:74) teknik pengumpulan data merupakan cara yang diperoleh peneliti untuk mengungkapkan atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah Instrumen Pemahaman konsep. Instrumen pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes tertulis. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui koefisien validitas dan realibilitas. Prosedur penelitian dibagi atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Analisis deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk melihat gambaran sampel. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis (*N-Gain*).

## Hasil Penelitian

Hasil penelitian kuantitatif ini diperoleh dari analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Deskriptif

#### a. Analisis data *pretest*

Adapun untuk melihat analisis data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Data *Pretest*

No.	Deskripsi statistik	Nilai
1.	Jumlah siswa	21
2.	Nilai tertinggi (maksimum)	71
3.	Nilai terendah (minimum)	25
4.	Rata-rata (mean)	42,62

5.	Median	42
6.	Modus	42
7.	Simpangan baku (standar deviasi)	11,638
8.	Varians	135,448

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh jumlah siswa ada 21 dengan nilai tertinggi (maksimum) = 71 dan nilai terendah (minimum) = 25, dengan nilai rata-rata = 42,62, median (nilai tengah) = 42, modus (nilai yang paling banyak muncul) = 42, dengan simpangan baku (standar deviasi) = 11,638 dan varians = 135,448.

Untuk melihat frekuensi nilai pretest siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Frekuensi Data *Pretest*

No.	Nilai	Frekuensi
1.	25 – 34	4
2.	35 – 44	10
3.	45 – 54	5
4.	55 – 64	1
5.	65 – 74	1
Jumlah		21

Berdasarkan tes awal (*pretest*) yang dilakukan, maka diperoleh nilai distribusi frekuensi siswa yaitu nilai 25-34 memiliki frekuensi 4, 35-44 memiliki frekuensi 10, 45-54 memiliki frekuensi 5, 55-64 memiliki frekuensi 1 dan 65-74 memiliki frekuensi 1.

b. Analisis Data *Posttest*

Untuk melihat hasil analisis deskriptif data *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Data *Posttest*

No.	Deskripsi statistik	Nilai
1.	Jumlah siswa	21
2.	Nilai tertinggi (maksimum)	96
3.	Nilai terendah (minimum)	46
4.	Rata-rata (mean)	77,76
5.	Median	83
6.	Modus	88
7.	Simpangan baku (standar deviasi)	14,345
8.	Varians	205,790

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh jumlah siswa ada 21 dengan nilai tertinggi (maksimum) = 96 dan nilai terendah (minimum) = 46, dengan nilai rata-rata = 77,76, median (nilai tengah) = 83, modus (nilai yang paling banyak muncul) = 88, dengan simpangan baku (standar deviasi) = 14,345 dan varians = 205,790.

Untuk melihat frekuensi nilai posttest siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

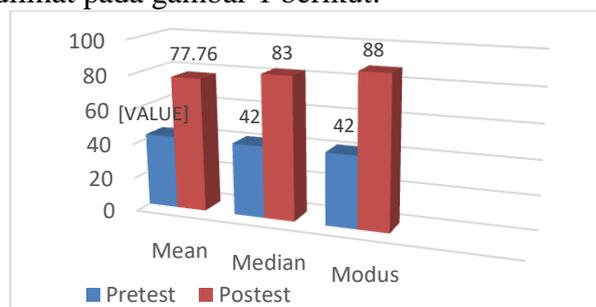
Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Frekuensi Data *Posttest*

Nilai	Frekuensi
46 – 54	1
55 – 63	5

64 – 72	1
73 – 81	2
82 – 90	8
91 – 99	4
21	

Berdasarkan tes akhir (*posttest*) yang dilakukan, maka diperoleh nilai distribusi frekuensi siswa yaitu nilai 46-54 memiliki frekuensi 1, 55-63 memiliki frekuensi 5, 64-72 memiliki frekuensi 1, 73-81 memiliki frekuensi 2 82-90 memiliki frekuensi 1 dan 91-99 memiliki frekuensi 4.

Berikut hasil analisis deskriptif dari data yang diperoleh melalui tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar

## 2. Analisis Inferensi Siswa

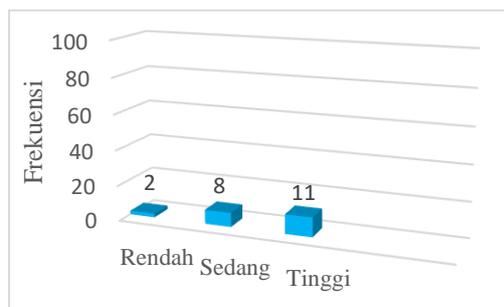
Daftar distribusi frekuensi dan klasifikasi *N-Gain* dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Daftar Distribusi Frekuensi dan Klasifikasi *N-Gain*

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi	F	Frekuensi Relatif (%)
1	2	3	4
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan	-	-
$g = 0,00$	Tetap	-	-
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	2	9,52%
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	8	38,09%
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi	11	52,38%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan Tabel 5 di atas, nilai *N-Gain* paling banyak terdapat pada klasifikasi yang “tinggi” yaitu  $0,70 \leq g \leq 1,00$  dengan jumlah siswa 11 orang, klasifikasi “sedang” yaitu  $0,30 \leq g < 0,70$  dengan jumlah siswa 8 orang. Sedangkan klasifikasi “rendah” yaitu  $0,00 < g \leq 0,30$  dengan jumlah siswa 2 orang. Hal ini menggambarkan bahwa hampir semua jumlah siswa memiliki peningkatan hasil belajar pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita. Cara mendapatkan nilai frekuensi relatif yaitu dengan membagi nilai frekuensi dengan jumlah siswa dikali dengan 100% maka didapatlah hasilnya.

Berikut hasil analisis klasifikasi nilai *N-Gain* dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Hasil Analisis Klasifikasi Nilai N\_Gain

a. Pengujian Normalitas

Untuk melihat hasil analisis statistik nilai uji normalitas data *normalized gain* (N\_Gain) hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Statistik Nilai Uji Normalitas Data *Normalized Gain* (N-Gain) Hasil Belajar Siswa

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Percent_N_Gain	.179	21	.076	.937	21	.190

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, data hasil penelitian yaitu 21 sampel kurang dari 50 sampel maka digunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil menunjukkan bahwa nilai Sig. = 0,190 > 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *N-Gain* hasil belajar siswa pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita berdistribusi normal.

b. Pengujian Homogenitas

Untuk melihat hasil statistik uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 7 adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Statistik Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar IPS			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.291	1	40	.077

Berdasarkan Tabel 7 pada output test of homogeneity of variances, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,077 yang menunjukkan bahwa data di atas homogen, karena nilai sig. 0,077 > 0,05.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata. Uji ini digunakan untuk melihat pengaruh variabel *independent* terhadap satu ataupun lebih variabel *dependent*.

Untuk melihat hasil analisis statistik uji-t (*one-sample test*) data gain (*N-Gain*) pemahaman konsep siswa pada tema 9 subtema 3 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Statistik Uji-t (*One-Sample Test*) data Gain (*N-Gain*) Pemahaman Konsep Siswa Pada Tema 9 Subtema 3

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Persen N-Gain	12.631	20	.000	61.72238	51.5291	71.9157

Berdasarkan Tabel 8 pada output *One-Sample Test* nilai t (t hitung) diperoleh sebesar 12,631. Nilai df (degree of freedom) atau derajat kebebasan adalah sebesar 20. Nilai Sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi adalah 0,000 dan nilai rata-rata N\_Gain sebesar 61,72238 yang berarti bahwa secara keseluruhan terjadi peningkatan nilai dari tes awal (*pre-test*) ke tes akhir (*post-test*). Nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,086 diperoleh dari tabel distribusi t. karena nilai  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar  $12,631 > t_{tabel}$  2,086 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap pemahaman konsep pada tema 9 siswa kelas 5 di SD Negeri 62 Buton.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 62 Buton dengan menggunakan media interaktif pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita, Subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap penggunaan media yang digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era milenial adalah dengan menggunakan media interaktif. Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, dan sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Arindiono dkk., 2013:29).

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan, diperoleh bahwa dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mengarah pada peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi yang telah diajarkan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai dalam penggunaan media interaktif rata-rata nilai tes awal (*pretest*) adalah 42,62 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi = 71, meningkat pada tes akhir (*posttest*) dengan nilai rata-rata = 77,76 dengan nilai terendah 46 dan nilai tertinggi = 96. Data tersebut diperoleh dengan pemberian masalah terlebih dahulu dengan soal tes uraian 6 nomor berdasarkan indikator pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibawanto (2019:2-3) bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, media sangat berperan penting membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Bila media pembelajaran ini dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan secara efektif. Kelebihan atau kebaikan dari pembelajaran interaktif juga dapat membuat siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan penyelidikan terhadap materi pembelajaran. Dengan cara seperti itu siswa atau anak menjadi kritis dan aktif belajar (Ani & Anse, 2018:146).

Lembaga riset dan penertiban komputer, yaitu *computer technology research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tapi orang yang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Oleh karena itu multimedia/media interaktif menjadi *tool* (alat) yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan. Multimedia memperkuat ingatan terhadap informasi. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia/media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi dan memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental serta konsistensi dengan belajar yang berpusat kepada siswa untuk belajar lebih baik (Inggisih dkk, 2018:29-30).

Berdasarkan Tabel 4.5, nilai *N-Gain* paling banyak terdapat pada klasifikasi yang “tinggi” yaitu  $0,70 \leq g \leq 1,00$  dengan jumlah siswa 11 orang, klasifikasi “sedang” yaitu  $0,30 \leq g < 0,70$  dengan jumlah siswa 8 orang. Sedangkan klasifikasi “rendah” yaitu  $0,00 < g \leq 0,30$  dengan jumlah siswa 2 orang. Hal ini menggambarkan bahwa hampir semua jumlah siswa memiliki peningkatan hasil belajar pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa meningkatnya nilai siswa berarti siswa telah memahami secara keseluruhan materi yang diajarkan, nyatanya setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda tergantung bagaimana cara siswa memfokuskan dirinya dalam memahami apa yang diajarkan gurunya. Salah satu juga faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep siswa bukan hanya pada media namun model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Shintya, Rusmin, & Arihi 2020:43). Misalnya perbandingan nilai siswa pada lampiran 97 dengan inisial nama A dan MF. Nilai siswa inisial A pada tes awal (*pretest*) mendapatkan nilai 50 dan tes akhir (*posttest*) mendapatkan nilai 82. Sedangkan nilai siswa inisial MF pada tes awal hanya mendapatkan nilai 38 namun pada tes akhir (*posttest*) setelah adanya perlakuan malah mendapatkan nilai 92. Nah, itulah bukti dari perbedaan tingkat pemahaman antar siswa.

Selain itu dilakukan pengujian beberapa uji statistik, didapatkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  diperoleh sebesar  $12,631 > 2,086$  untuk taraf signifikan  $\alpha = 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima sehingga ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif pada tema 9 siswa kelas 5 di SD Negeri 62 Buton. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Sumarsono & Sianturi (2019:108) dengan judul Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bahwa media interaktif memberikan dampak positif dalam menunjang efektivitas pembelajaran di sekolah Dasar. Penelitian ini juga pernah dilakukan Zulhelmi, Adlim, & Mahidin (2017:78) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Bahwa pengaruh penggunaan media interaktif dapat meningkatkan KBK (Keterampilan Berpikir Kritis) siswa berdasarkan pertanyaan indikator. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muslichatun, Ellianawati, & Wardani 2021:143) dengan judul Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran konkret. Media interaktif dapat menciptakan hubungan timbal balik antara media dengan siswa, sehingga siswa akan lebih antusias dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan media interaktif, proses pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan dapat menjadi motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut maka sudah jelas bahwa dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, pemahaman dan hasil belajar siswa dibuktikan juga dengan beberapa pendapat ahli dan peneliti lain yang

menggunakan media interaktif walaupun desain dan metode penelitiannya berbeda namun sama-sama meneliti menggunakan media interaktif.

### Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang penggunaan media interaktif terhadap pemahaman konsep siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif pada tema 9 benda-benda di sekitar kita berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa di kelas 5 SD Negeri 62 Buton. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,62, meningkat menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,76. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yaitu  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar  $12,631 > t_{tabel} 2,086$ , yang artinya ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif pada tema 9 benda-benda di sekitar kita. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 62 Buton.

### Daftar Pustaka

- Ani, & La Anse. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 1 Watuliwu. *Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar* 1(3):144–52. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/PGSD/issue/view/1529>
- Arindiono, Rudi Yulio, Nugrahadi Ramadhani, SSn, & MT. (2013). “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD.” *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* 2(1):28–32. doi: <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>.
- Ingsih, Kusni, Juli Ratnawati, Imam Nuryanto, and Sih Darmi Astuti. 2018. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Malawi, Ibadullah, & Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika.
- Muslichatun, Ellianawati, & Sri Wardani. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Profesi Keguruan* 7(1):142–50. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/29330/11583>
- Paseleng, Mila C., & Rizki Arfiyani. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5(2):131–49. doi: <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Shalikhah, Norma Dewi. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Islam* XI(1):101–15. <http://journal.umngl.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105>

- Shintya, Febrianty, Lisnawati Rusmin, & La Ode Safiun Arihi. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SDN 26 Kendari. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 2(2):42–50.  
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/jipsd/article/view/13884/9690>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- Sumarsono, Adi, & Murni Sianturi. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. 6(2):101–10.  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Peluang+Media+Interaktif+dalam+Menunjang+Efektivitas+Pembelajaran+Tematik+di+Sekolah+Dasar&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Peluang+Media+Interaktif+dalam+Menunjang+Efektivitas+Pembelajaran+Tematik+di+Sekolah+Dasar&btnG=)
- Wibawanto, Wanda. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember-Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiastuti, Anik. (2019). *Konsep Dasar Dan Manajemen Laboratorium IPS*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 5(1):72–80.  
<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414>