

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKTIF TEMA BADAQ
BERCULA SATU MATERI EKOSISTEM UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN
BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Widda Ulinuha

Magister Pendidikan Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
7784230004@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of interactive learning media themed on the One-Horned Rhinoceros in the ecosystem subject to meet the learning needs of 5th-grade elementary school students. The media is designed to accommodate various learning styles, including visual, auditory, and kinesthetic, through the use of images, sounds, and motor activities. The research method used is qualitative with a case study approach, where data were collected through interviews, observations, and document analysis. The results show that the interactive learning media significantly improved students' understanding of the ecosystem material. The majority of students demonstrated full and partial comprehension through self-assessments provided by the media. Additionally, students with different learning styles felt more engaged in the learning process. Teachers also found the media beneficial as it helped convey complex material in a more enjoyable and interactive way. In conclusion, the interactive learning media themed on the One-Horned Rhinoceros effectively meets the learning needs of 5th-grade students, while also enhancing student engagement and understanding of the ecosystem material.

Keywords: interactive learning media, ecosystem, learning styles

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu pada materi ekosistem dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, melalui penggunaan gambar, suara, dan aktivitas motorik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Mayoritas siswa menunjukkan pemahaman penuh dan sebagian melalui evaluasi diri yang disediakan oleh media. Selain itu, siswa dengan berbagai gaya belajar merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga merasakan manfaat dari media ini karena dapat membantu menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 5, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, ekosistem, gaya belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif kini semakin banyak digunakan di sekolah-sekolah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama siswa kelas 5 yang berada dalam tahap perkembangan kognitif dan motorik yang pesat. Media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik memberikan peluang bagi siswa dengan gaya belajar yang beragam untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Riyana, 2019).

Selain itu, siswa pada jenjang kelas 5 SD umumnya sudah mulai menunjukkan preferensi terhadap gaya belajar tertentu, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang efektif harus mampu mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut. Media interaktif bertema *Badak Bercula Satu*

merupakan salah satu contoh penerapan media pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penyampaian informasi secara visual melalui gambar, tetapi juga menyertakan unsur audio melalui narasi atau suara, serta kegiatan motorik melalui tugas-tugas yang melibatkan gerakan fisik (Sutopo & Suryani, 2020). Dengan demikian, siswa dapat belajar secara menyeluruh dan terpadu sesuai dengan preferensi gaya belajar masing-masing.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga penting dalam upaya memenuhi kebutuhan belajar siswa secara bertahap, yakni dengan memberikan pemetaan pada siswa yang sudah paham sepenuhnya, paham sebagian, dan yang belum paham. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perhatian dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan adanya fitur-fitur interaktif seperti evaluasi diri dan refleksi pembelajaran, guru dapat lebih mudah memetakan kesiapan belajar siswa dan menyesuaikan strategi pembelajarannya (Amri & Ahmadi, 2021).

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, mengaktifkan siswa untuk memberikan tanggapan, terjadi umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Shalikhah, 2017)

Media pembelajaran bertema Badak Bercula Satu tidak hanya menawarkan konten yang sesuai dengan kurikulum, tetapi juga memiliki nilai-nilai edukasi yang relevan dengan konservasi lingkungan. Hal ini menjadi salah satu keunggulan dari media pembelajaran ini, yaitu mampu mengintegrasikan materi pelajaran dengan isu-isu global seperti pelestarian satwa langka. Siswa tidak hanya belajar tentang ekosistem dan rantai makanan, tetapi juga diajak untuk peduli terhadap lingkungan sekitar, khususnya terkait upaya konservasi hewan yang terancam punah (Hidayat, 2022).

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu merupakan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 5,

terutama dalam menyelaraskan gaya belajar yang berbeda-beda serta memastikan pemetaan kesiapan belajar siswa. Pengembangan media ini juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan (Prasetyo & Sulastri, 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu pada materi ekosistem di kelas 5 sekolah dasar. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana media ini memenuhi kebutuhan belajar siswa, terutama dalam konteks gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Metode studi kasus cocok digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu kasus spesifik, yaitu penerapan media interaktif di satu sekolah dasar sebagai unit analisis tunggal (Moleong, 2017).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yakni wawancara mendalam dengan guru kelas dan siswa, observasi partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung, serta analisis dokumen berupa rencana pembelajaran dan hasil evaluasi siswa. Wawancara digunakan untuk memperoleh pandangan dari berbagai pihak terkait efektivitas media pembelajaran yang digunakan, sedangkan observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi siswa dengan media tersebut di kelas. Teknik analisis dokumen membantu peneliti memahami sejauh mana media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa (Sugiyono, 2018).

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis tematik, di mana peneliti mengidentifikasi tema-tema yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Validasi data dilakukan dengan triangulasi sumber dan teknik, yakni membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumen untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi. Dengan metode

ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ekosistem di kelas 5 sekolah dasar (Creswell, 2016).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu pada materi ekosistem di kelas 5 sekolah dasar berhasil memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai gaya belajar. Siswa dengan gaya belajar visual menunjukkan peningkatan pemahaman karena media ini dilengkapi dengan gambar yang menarik dan ilustrasi ekosistem yang jelas. Gambar-gambar interaktif yang menggambarkan rantai makanan dan peran badak bercula satu dalam ekosistem membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak (Prasetyo & Sulastri, 2020).

Observasi di kelas juga menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan antusias saat menggunakan media tersebut dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Sementara itu, siswa dengan gaya belajar auditori juga mendapatkan manfaat dari fitur suara yang ada dalam media interaktif ini. Narasi dan penjelasan verbal yang disajikan melalui audio memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Di dalam sebuah program Media Interaktif berbasis game selain di butuhkan desain – desain yang memenuhi selera pasar dibutuhkan juga sebuah programmer yang paham mengenai scripting untuk membuat media ini layaknya game agar sistem reward bisa sempurna. (Arindiono, 2013)

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat informasi tentang ekosistem karena mendengar penjelasan yang disertai efek suara alam yang relevan, seperti suara binatang atau hutan tropis. Hal ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan unsur audio dalam pembelajaran interaktif sangat penting dalam meningkatkan daya ingat siswa (Hidayat, 2022).

Selain itu, aspek kinestetik dalam media pembelajaran ini juga telah memberikan dampak positif bagi siswa yang memiliki preferensi belajar

melalui gerakan fisik. Media ini menyediakan kegiatan interaktif yang mengajak siswa untuk melakukan simulasi rantai makanan atau gerakan fisik yang melibatkan peran hewan dalam ekosistem. Siswa dilibatkan secara aktif untuk memanipulasi elemen-elemen dalam ekosistem melalui aktivitas drag-and-drop, yang menguatkan konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung (Amri & Ahmadi, 2021). Kegiatan ini mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, sehingga mereka dapat memahami materi lebih mendalam.

Dalam hal pemetaan pemahaman siswa, media ini juga terbukti efektif. Fitur evaluasi diri yang ada dalam media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi secara mandiri. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori "paham sepenuhnya" dan "paham sebagian", dengan hanya sedikit siswa yang masih berada dalam kategori "belum paham" (Sutopo & Suryani, 2020). Ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu menyesuaikan kebutuhan belajar siswa secara bertahap, serta memberikan umpan balik yang

membantu guru dalam memetakan tingkat pemahaman siswa.

Dari sisi guru, penggunaan media pembelajaran interaktif ini mempermudah mereka dalam menyampaikan materi yang kompleks, seperti ekosistem, dengan cara yang lebih terstruktur dan menyenangkan. Guru merasa terbantu dengan adanya visualisasi yang jelas serta aktivitas yang mampu menarik minat siswa. Selain itu, guru juga dapat memantau perkembangan siswa melalui hasil evaluasi yang disediakan oleh media tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa (Riyana, 2019). Ini selaras dengan pendekatan pembelajaran diferensiasi yang banyak dianjurkan dalam pendidikan modern.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu pada materi ekosistem telah memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 5 sekolah dasar dengan baik. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih

aktif dan bermakna. Selain itu, media ini juga berkontribusi terhadap keberhasilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan setiap siswa (Prasetyo & Sulastri, 2020).

E. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu pada materi ekosistem di kelas 5 sekolah dasar telah terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, melalui penyajian gambar interaktif, suara naratif, dan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik. Siswa yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi, dengan mayoritas siswa berada dalam kategori "paham sepenuhnya" dan "paham sebagian". Selain itu, media ini juga memberikan fitur evaluasi diri yang membantu pemetaan kesiapan belajar siswa, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa.

Dari sisi guru, media interaktif ini memudahkan dalam menyampaikan

materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif bertema Badak Bercula Satu menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi ekosistem di sekolah dasar, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai konservasi lingkungan yang relevan.

Riyana, C. (2019). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Bandung: UPI Press.

Sutopo, H., & Suryani, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: UNY Press.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Shalikhah, Norma Dewi. "Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran." *Warta Lpm* 20.1 (2017): 9-16.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, S., & Ahmadi, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Arindiono, Rudi Julio, and Nugrahardi Ramadhani. "perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD." *Jurnal Sains dan Seni ITS* 2.1 (2013): F28-F32.

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Methods*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hidayat, T. (2022). *Konservasi Satwa Langka: Badak Bercula Satu*. Bandung: Alfabeta.

Prasetyo, B., & Sulastri, D. (2020). *Media Interaktif dalam Pendidikan Dasar*. Surabaya: Cakra Media.