



PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI DI SDI ROJA 1

UTILIZATION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS AT SDI ROJA 1

Adi Neneng Abdullah^{1*}, Nensiana Bunda Sombo², Siti Nufaizah³

^{1,2,3} Prodi PGSD, Universitas Flores, Ende, Indonesia

Email: abduallahadineng@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received April 17, 2025

Revised June 10, 2025

Accepted July 10, 2025

Available online July 15, 2025

Kata Kunci:

Media belajar, interaktif, hasil belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VI SDI Roja 1 melalui penerapan media audiovisual interaktif dalam pembelajaran materi sistem tata surya. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan satu siklus, dimulai dari observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa akibat metode ceramah konvensional. Penggunaan media audiovisual berupa video animasi dan simulasi interaktif berhasil memicu antusiasme siswa, meningkatkan keaktifan bertanya, serta memperbaiki hasil belajar secara signifikan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 47,3 menjadi 84, dan tingkat kelulusan mencapai 93,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa media audiovisual efektif dalam memfasilitasi pembelajaran konsep abstrak seperti sistem tata surya, sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil akademik siswa.

ABSTRACT

This study aims to improve the interest and learning outcomes of sixth grade students of SDI Roja 1 through the application of interactive audiovisual media in learning the material of the solar system. The method used is classroom action research with one cycle, starting from initial observations that show low student participation and understanding due to conventional lecture methods. The use of audiovisual media in the form of animated videos and interactive simulations has succeeded in triggering student enthusiasm, increasing activeness in asking questions, and improving learning outcomes significantly. The average student score increased from 54,3 to 84, and the graduation rate reached 93.33%. These results indicate that audiovisual media is effective in facilitating learning of abstract concepts such as the solar system, while increasing student motivation and academic outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan salah satunya sekolah dasar. Integrasi penggunaan teknologi juga membarikan peluang dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode yang lebih interaktif dan efektif. Peranan teknologi dianggap sangat penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan suatu bangsa merupakan tolak ukur kemampuan suatu bangsa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan kita. Salah satu cara penggunaan teknologi yaitu menjadikan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan hasilnya terasa bermakna oleh peserta didik (Insani Firdos et al., n.d.).

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (Nomleni et al., 2018). Media pembelajaran harus menarik, dan dapat membuat siswa interaktif, agar pengetahuan dan informasi terkait media pembelajaran interaktif. (Nadzif et al., 2022).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari media pembelajaran sebagai alat penunjang penyampaian informasi. Peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang dapat membuat mereka mengingat dengan jelas pembelajaran yang

sudah diajarkan, melalui media ini guru dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran (Pebriani, 2017).

Wibawanto, 2017 dalam (Aulia, n.d.) menyatakan bahwa media pembelajaran memerlukan pembaharuan yaitu memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang dikemas lebih menarik dan mudah di pahami oleh peserta didik. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran adalah perantara antara guru dan siswa dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Guru dan siswa merupakan subjek utama dalam proses pendidikan. Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Guru dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, menyenangkan, dan mengaplikasikannya pada kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu contoh mata pelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Aulia, n.d.)

Sekarsari & Rusnilawati (2023 dalam (Pendidikan dan Kesehatan EDUCARE et al., n.d.) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran dapat mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Hamalik (1986) dalam (Rasyid Karo-Karo & Rohani, 2018) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) dalam (Rasyid Karo-Karo & Rohani, 2018) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Hal ini mempengaruhi motivasi siswa partisipasi siswa dalam kelas, minat siswa dalam memperhatikan materi, dan membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Materi sistem tata surya pada pembelajaran IPA merupakan salah satu topik literasi sains yang penting tetapi rumit untuk dikuasai oleh siswa. Sekolah Dasar. Sistem tata surya merupakan sistem yang terdiri dari Matahari dan benda-benda langit yang berputar di sekitarnya, seperti planet-planet, komet, dan asteroid sehingga menjadi sangat kompleks. Pengetahuan tentang sistem tata surya dianggap penting karena merupakan dasar bagi siswa untuk memahami fenomena alam yang terjadi di sekitar siswa seperti perubahan musim, gerhana, dan fenomena lainnya yang dapat menanamkan persepsi ilmiah kepada siswa sejak dini. Walaupun terbilang penting, materi ini seringkali tidak maksimal dipelajari oleh siswa karena memang membutuhkan banyak waktu sedangkan durasi belajar di kelas cukup singkat serta minimnya penggunaan media yang mempermudah siswa dalam belajar (Najib et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDI Roja 1, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media gambar serta buku teks. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD proyektor dan jaringan Wi-Fi. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan media audiovisual dalam menyampaikan materi pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VI, khususnya pada topik tentang tata surya. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran topik tersebut seringkali hanya mengandalkan penjelasan verbal dan ilustrasi pada buku pelajaran, sehingga siswa kurang mendapatkan gambaran visual yang konkret mengenai pergerakan planet, posisi tata surya, dan fenomena alam lainnya yang bersifat abstrak. Padahal, media audiovisual seperti video animasi dan simulasi interaktif sangat membantu dalam memperjelas konsep-konsep tersebut. Dalam pembelajaran sains, konsep-konsep seperti ukuran, jarak, dan hubungan spasial antara planet-planet seringkali sulit dipahami secara konseptual karena sifat abstraknya. Namun, dengan menggunakan multimedia pembelajaran, seperti gambar, animasi, video, dan simulasi, siswa dapat mengalami pengalaman visual yang lebih kaya. Melalui multimedia pembelajaran, siswa dapat melihat representasi visual yang menarik dan realistis tentang planet-planet dalam sistem tata surya. Mereka dapat mengamati orbit planet-planet serta memperhatikan ukuran relatif antara planet-planet. Ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam bentuk yang lebih konkret dan nyata. Kebutuhan terhadap multimedia pembelajaran interaktif sistem tata surya berbasis literasi sains merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa interaktif seperti simulasi dan juga animasi yang bisa bergerak (Najib et al., 2023)

Hal ini memungkinkan kesenjangan ini menunjukkan perlunya dukungan sarana prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa media audiovisual yang sederhana namun efektif. Media tersebut dirancang dalam bentuk video pembelajaran berbasis animasi atau presentasi interaktif yang menyajikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang tata surya secara visual dan menarik.

Media ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak yang mudah diakses, seperti PowerPoint, Canva, atau aplikasi animasi edukatif lainnya. Selain itu, media dirancang agar dapat dijalankan secara offline, sebagai upaya mengatasi kendala keterbatasan akses internet yang masih dialami di beberapa sekolah.

Agar implementasi media pembelajaran ini dapat berjalan optimal, peneliti juga menyusun panduan penggunaan yang ditujukan bagi guru. Panduan ini memuat langkah-langkah praktis dalam mengoperasikan dan menyampaikan materi menggunakan media yang telah dikembangkan.

Dalam proses pengembangannya, peneliti melibatkan guru sebagai mitra untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan bersifat kontekstual, relevan dengan kurikulum yang berlaku, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menjadi solusi teknis semata, tetapi juga mampu memberdayakan guru agar lebih kreatif dan mandiri dalam menyampaikan materi secara audiovisual.

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDI Roja 1 pada tanggal 6 Mei 2025. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas VI, dengan fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi Sistem Tata Surya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang teridentifikasi belum optimal. Observasi awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dominan, yaitu ceramah konvensional, membuat siswa kurang antusias, pasif, dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta daya ingat materi.

Siklus 1 Penerapan Metode Ceramah

1. Perencanaan Tahap perencanaan Siklus 1 diawali dengan analisis karakteristik siswa kelas VI dan materi "Sistem Tata Surya". Peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran yang berpusat pada metode ceramah konvensional, termasuk penyusunan materi ajar dan alat evaluasi berupa tes formatif. Persiapan ini dilakukan untuk menetapkan baseline atau kondisi awal hasil belajar siswa sebelum intervensi metode pembelajaran yang lebih inovatif.

2. Pelaksanaan Pada tahap pelaksanaan, peneliti menyampaikan materi "Sistem Tata Surya" menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan konsep-konsep secara verbal, sesekali dibantu dengan papan tulis. Interaksi didominasi oleh guru yang menyampaikan informasi, sementara siswa mendengarkan. Setelah penyampaian materi, siswa diberikan tes formatif untuk mengukur pemahaman awal mereka.

3. Observasi Selama proses ceramah, observasi menunjukkan sebagian besar siswa terlihat bosan dan kurang fokus. Interaksi di kelas minim; siswa jarang bertanya atau berpendapat. Ketika diberikan tes formatif, nilai rata-rata kelas masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengkonfirmasi bahwa metode ceramah konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ini.

4. Refleksi Refleksi pada akhir Siklus 1 mengkonfirmasi bahwa metode ceramah konvensional belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Data tes formatif dan observasi perilaku siswa menunjukkan rendahnya partisipasi dan pemahaman konsep. Temuan ini menjadi dasar kuat untuk mengidentifikasi kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga diputuskan untuk beralih ke penggunaan media audiovisual pada siklus berikutnya.

Siklus 2 Penerapan Media Audiovisual Interaktif

1. Perencanaan Berdasarkan hasil refleksi Siklus 1, tahap perencanaan Siklus 2 difokuskan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual. Peneliti menyiapkan modul ajar yang terintegrasi dengan media tersebut. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, suara, dan teks, serta dilengkapi dengan latihan soal interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung. Penyesuaian materi dan tingkat kesulitan interaksi juga dipertimbangkan untuk mengakomodasi kebutuhan seluruh siswa, termasuk penambahan aktivitas kolaboratif.

2. Pelaksanaan Pada tahap pelaksanaan, peneliti memperkenalkan dan memaparkan materi "Sistem Tata Surya" menggunakan media audiovisual interaktif. Penjelasan konsep dilakukan melalui video animasi yang menarik, diselingi dengan kuis interaktif yang harus dijawab siswa secara individu maupun kelompok. Aktivitas kolaboratif, seperti diskusi kelompok dan proyek kecil, juga diintegrasikan untuk mendorong interaksi dan pemahaman yang lebih dalam. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis.

3. Observasi Selama penerapan media audiovisual, observasi menunjukkan perubahan signifikan pada tingkat partisipasi siswa. Mereka tidak lagi pasif, melainkan bersemangat menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, dan bahkan membantu teman yang kesulitan. Ekspresi wajah mereka menunjukkan rasa ingin tahu dan kegembiraan saat belajar. Aktivitas individu dan kelompok juga meningkat secara kualitatif, menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi Refleksi di akhir Siklus 2 mengkonfirmasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Perolehan nilai tes formatif setelah penggunaan media audiovisual menunjukkan peningkatan rata-rata kelas yang melampaui KKM. Selain itu, aspek afektif seperti minat belajar, motivasi, dan kepercayaan diri siswa juga menunjukkan perkembangan positif. Meskipun masih ada beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memahami konsep tertentu, secara keseluruhan, tujuan peningkatan hasil belajar telah tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan **minat belajar** dan **prestasi belajar** peserta didik kelas VI SDI Roja 1 melalui penerapan media audiovisual. Tindakan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus 1 dengan metode ceramah dan Siklus 2 dengan penerapan media audiovisual. Hasil penelitian dianalisis berdasarkan dua aspek utama: minat belajar dan prestasi belajar siswa.

Siklus 1: Kondisi Awal (Metode Ceramah Konvensional)

Pada awal penelitian, sebelum penerapan media audiovisual, pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah konvensional untuk mendapatkan gambaran kondisi awal siswa. Hasil observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa tergolong rendah.

1. Minat Belajar Siswa (Kondisi Awal)

Sebelum intervensi dengan media audiovisual, tingkat keaktifan bertanya dan antusiasme belajar siswa sangat rendah. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi. Mereka tampak tidak bersemangat dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Tabel 1 merangkum kondisi minat belajar siswa pada tahap ini

Aspek yang di amati	Hasil
Keaktifan Bertanya	Rendah
Keantusiasan Mengikuti Pembelajaran	Rendah

2. Prestasi Belajar Siswa (Kondisi Awal)

Hasil tes prestasi belajar siswa sebelum tindakan menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas adalah 54,6. Dari 15 peserta didik, hanya 6 orang yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode ceramah konvensional tidak efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi bagi sebagian besar siswa.

Siklus 2: Setelah Penerapan Media Audiovisual

Setelah mengidentifikasi masalah pada Siklus 1, peneliti menerapkan intervensi berupa penggunaan media audiovisual interaktif dalam pembelajaran.

1. Minat Belajar Siswa (Setelah Tindakan)

Setelah diberikan tindakan berupa pemutaran video pembelajaran yang menarik dan interaktif, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Keaktifan bertanya dan antusiasme belajar meningkat secara drastis. Video tersebut mampu memicu ketertarikan siswa sehingga mereka menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, berani bertanya, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Tabel 1 menunjukkan perbandingan minat belajar siswa

Aspek yang diamati	Hasil
Keaktifan Bertanya	Tinggi

Keantusiasan Belajar	Tinggi
----------------------	--------

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Prestasi Belajar Siswa (Setelah Tindakan)

Penerapan media audiovisual juga berdampak positif pada prestasi belajar siswa. Dari 15 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, 14 peserta didik (93,33%) berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai kelas meningkat secara signifikan dari 54,6 (sebelum tindakan) menjadi 84 (setelah tindakan).

Tabel 2 merangkum peningkatan prestasi belajar siswa

Keterangan	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan
Rata-rata nilai kelas	54,6	84,6
Peserta didik yang lulus KKM	6 orang	14 orang

Tabel 3 Hasil Prestasi belajar Peserta Didik

NO	Nama	Hasil	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Siswa 1	30	70
2	Siswa 2	50	75
3	Siswa 3	80	100
4	Siswa 4	70	100
5	Siswa 5	50	75
6	Siswa 6	60	80
7	Siswa 7	70	100
8	Siswa 8	60	90
9	Siswa 9	60	80
10	Siswa 10	10	60
11	Siswa 11	70	100
12	Siswa 12	70	100
13	Siswa 13	40	75
14	Siswa 14	30	75
15	Siswa 15	70	90

Data ini secara jelas menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas VI SDI Roja 1 pada materi Sistem Tata Surya melalui penerapan media audiovisual. Pembahasan ini menganalisis temuan dari dua siklus penelitian, membandingkan kondisi pembelajaran menggunakan metode ceramah (Siklus 1) dan intervensi media audiovisual (Siklus 2).

Peningkatan Minat Belajar

Pada Siklus 1, pembelajaran dengan metode ceramah konvensional jelas menunjukkan minat belajar siswa yang rendah. Observasi awal dan catatan lapangan mengindikasikan siswa cenderung pasif, kurang antusias bertanya, dan minim partisipasi diskusi. Suasana kelas terasa kurang hidup, dan siswa tampak tidak bersemangat. Kondisi ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa metode satu arah seperti ceramah sering gagal melibatkan siswa secara aktif, terutama untuk materi IPA yang membutuhkan visualisasi dan eksplorasi.

Sebaliknya, perubahan signifikan terlihat pada Siklus 2 setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual. Minat belajar siswa meningkat drastis, ditandai dengan keaktifan bertanya yang tinggi dan antusiasme belajar yang meningkat. Video animasi yang menarik dan kuis interaktif berhasil memicu ketertarikan siswa, mengubah mereka dari pendengar pasif menjadi peserta aktif. Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan, berpendapat, dan berdiskusi, bahkan saling membantu. Ini menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual dan audio, ditambah interaktivitas, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan merangsang rasa ingin tahu. Peningkatan

minat ini krusial karena minat adalah pendorong utama bagi siswa untuk terlibat lebih dalam dan memahami materi.

Peningkatan Prestasi Belajar

Sejalan dengan peningkatan minat, prestasi belajar siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Pada Siklus 1, saat pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah, rata-rata nilai kelas hanya 54,6, dengan hanya 6 dari 15 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Angka ini mengindikasikan pemahaman konsep Sistem Tata Surya siswa masih jauh dari harapan, kemungkinan besar disebabkan kurangnya stimulasi visual dan interaktif yang esensial dalam pembelajaran IPA. Namun, setelah intervensi pada Siklus 2 dengan media audiovisual, rata-rata nilai kelas melonjak menjadi 84. Lebih menggembirakan lagi, 14 dari 15 siswa (93,33%) berhasil mencapai KKM. Ini adalah bukti konkret bahwa media audiovisual efektif membantu siswa memahami dan menguasai konsep-konsep Sistem Tata Surya. Visualisasi yang jelas, simulasi, dan penyajian informasi yang lebih dinamis melalui video animasi memudahkan siswa menginternalisasi materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan. Kemampuan media menyajikan materi secara berulang dan memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri juga berkontribusi pada peningkatan ini. Selain itu, kuis interaktif yang disisipkan berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang memungkinkan siswa segera mengetahui pemahaman mereka, sekaligus memberikan umpan balik instan yang mendukung proses belajar.

Hasil ini sejalan dengan Flayembun et al.(2022)serta penelitian Siswanto & Susanto(2022) dalam (Fredimento et al., 2024) yang menemukan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas disekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian Yantiet al.(2022) dalam (Fredimento et al., 2024) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbantuan media audio visual dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Relevansi dan Implikasi

Hasil penelitian ini memperkuat gagasan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi seperti media audiovisual, sangat penting untuk mengatasi permasalahan klasik dalam pendidikan seperti kurangnya minat dan rendahnya prestasi belajar. Penerapan media audiovisual tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga secara langsung berkorelasi dengan peningkatan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa masih ada sebagian kecil siswa yang mungkin memerlukan bimbingan tambahan, mengindikasikan bahwa diversifikasi strategi dan pendekatan personal tetap diperlukan untuk mencapai inklusivitas pembelajaran yang optimal.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis animasi dan simulasi interaktif secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran sistem tata surya di kelas VI SDI Roja 1. Media ini membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih menarik dan konkret, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dan mendorong guru menjadi lebih kreatif dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, W. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA SURYA KELAS VI SEKOLAH DASAR*.
- Fredimento, A., Muga, R., & Bito, G. S. (2024). MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 69–80. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3393>
- Insani Firdos, I., Permatasari, I., & Rahmawati, M. (n.d.). *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022) SHEs: Conference Series 6 (1) (2023) 33-38 Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Nadzif, M., Irhasyurna, Y., Studi Pendidikan IPA, P., Lambung Mangkurat Jl Brigjend Hasan Basri, U., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP (Vol. 1, Issue 3)*.
- Najib, M., Syawaluddin, A., Raihan, S., & Abstrak, A. I. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SD (Vol. 1, Issue 1)*. <http://www.jurnal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek>

- Nomleni, F. T., Sarlotha, T., & Manu, N. (2018). *Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah*.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Pendidikan dan Kesehatan EDUCARE, J., Pendidikan dan Kesehatan Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah Yayasan Almahmudi Bin Dahlan, J., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*.
- Rasyid Karo-Karo, I. S., & Rohani. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*.