
STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS

¹⁾Amelia, ²⁾Abdul Fattah Nasution, ³⁾Lola Amalia Sibarani, ⁴⁾Wardah Sahrani Sibarani, ⁵⁾Yusuf Ali Ahmad Harahap

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,

e-mail: ¹⁾ ameliavegaazzahra@gmail.com, ²⁾ abdulfattahnasution@uinsu.ac.id, ³⁾ sibarani.lola@gmail.com,
⁴⁾ wardahsahrani@gmail.com, ⁵⁾ yusufharahap458@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pada artikel jurnal ini bertujuan untuk mengetahui strategi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dikelas. Strategi pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar kreatif dan inovatif. Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran interaktif merupakan sebuah terobosan dalam dunia pendidikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.

Kata kunci: Strategi, Media, Pembelajaran Interak

ABSTRAT

The research in this journal article aims to determine strategies for using interactive learning media in the teaching and learning process in the classroom. Interactive learning strategies are designed to create a creative and innovative teaching and learning atmosphere. Interactive media has a very important role in learning because it can help teachers facilitate the delivery of learning material and produce active and enjoyable learning. The role of teachers as educators is very important in the teaching and learning process because it can facilitate the delivery of information to students and make the learning process more active and enjoyable. Interactive learning is a breakthrough in the world of education as an effort to increase students' interest in learning by using interactive learning media. It is hoped that it can be used as an effort to improve student learning outcomes in schools.

Keywords: Strategy, Media, Interactive Learning

1. PENDAHULUAN

Dalam upaya pendidikan ditekankan pembelajaran interaktif sebagai strategi yang digunakan pengajar agar mencapai kecukupan yang pasti disetiap siswa yang diberikan pelajaran. Beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran interaktif adalah membangun kondisi kelas yang diinginkan siswa namun tidak lepas dari konteks pendidikan yang sesuai dan terarah, sehingga siswa dapat berfikir lebih tajam dan kritis dalam mengupayakan pemecahan tantangan kesulitan pelajaran didalam kelas. Untuk menjadikan proses yang sesuai maka kedudukan guru berperan sebagai pengelola pembelajaran, bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. (Sumiyati, 2017).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif. Peran guru sebagai pendidik adalah menanamkan nilai-nilai dasar pengembangan karakter peserta didik dalam kehidupan, termasuk dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi secara bijak serta sebagai inspirator bagi peserta didik (Effendy, 2012) Walaupun teknologi informasi berkembang

demikian cepat dan sumber-sumber belajar begitu mudah diperoleh namun peran guru sebagai pendidik tidak dapat digantikan oleh kemajuan teknologi, dan hal tersebut dapat diwujudkan jika guru tidak berhenti belajar dan mengembangkan diri.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang memudahkan proses pembelajaran. Pasalnya, media dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang dirasa sulit bila disampaikan secara verbal langsung oleh guru. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan Teknologi informasi saat ini semakin cepat, pesatnya kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik dapat ditentukan melalui proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen seperti kualitas guru, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, kurikulum dan media pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan memberikan pesan atau informasi yang dapat disajikan melalui media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar sangat beragam, sehingga bisa disesuaikan dengan materi yang di ajarkan. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran juga memanfaatkan teknologi modern yang ada. Media pembelajaran tersebut dapat disajikan dalam

bentuk video, grafik, teks, gambar dan slide yang di tampilkan secara menarik.

Dalam perkembangannya, sebutan media kini berubah menjadi multimedia. Seperti artinya, multi yaitu lebih dari satu, multimedia merupakan gabungan lebih dari satu media dapat memudahkan proses belajar. Pasalnya, multimedia mampu memfasilitasi siswa dengan berbagai macam gaya belajar (auditori, visual, kinestetik). Selain itu, penggunaan multimedia lebih efektif karena dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan.

Proses pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas yang disampaikan oleh guru. Guru dituntut untuk bisa memanfaatkan media yang tersedia, supaya materi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan mudah (Kusnawati, 2015). Pencapaian tujuan pembelajaran merupakan tugas guru yang paling penting dalam proses belajar mengajar karena tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Guru harus berupaya semaksimal mungkin agar siswa memiliki minat tinggi untuk belajar (Emda, 2017:93-196). Siswa yang termotivasi dan memiliki minat dalam proses pembelajaran akan merasa mudah memahami materi yang disampaikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada artikel jurnal ini menggunakan studi pustaka (*library research*) yaitu metode dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Ada Empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Menurut Zed,2004). Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara mencari dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. Sehingga bahan pustaka yang sudah didapat dari berbagai referensi dianalisis secara kritis dan mendalam agar dapat mendukung dalam pembuatan artikel jurnal ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran Guru Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Secara Efektif

Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau tehnik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Dalam pembelajaran interaktif, peran guru mempunyai

hubungan yang erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan keterampilan praktis. hal yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan juga yang dapat menarik minat belajar siswa.(Ali Yahya. 2023)

Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi aktif siswa dalam proses belajar. Ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan platform seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi, video pembelajaran, game edukasi, dan platform pembelajaran daring. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Peranan dari multimedia interaktif di dalam pembelajaran tematik ialah sebagai sarana pendukung untuk terciptanya pembelajaran yang efektif, membantu guru agar lebih kreatif dalam menyampaikan dan merancang pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan belajar siswa dan dapat berperan.

Contoh media pembelajaran interaktif yang populer saat ini adalah multimedia interaktif seperti video pembelajaran, games digital, buku digital, power point dan lain sebagainya. Peranan seorang guru dalam hal Mengajarkan hal-hal baru pada peserta didik. Terlepas dari penciptaan makna, peran guru dari dulu sampai sekarang tetap sangat diperlukan. Dialah yang membantu manusia untuk menemukan siapa dirinya, ke mana manusia akan pergi dan apa yang harus manusia lakukan di dunia.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima.

Peranan media dalam pembelajaran tentunya untuk mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media

pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar.

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan (Setiawan et al., 2021: 47). Media pembelajaran yang digunakan harus bervariasi seiring dengan pesatnya perkembangan zaman (Novelti et al., 2018: 112). Pada masa sekarang ini kita sudah sampai pada pendidikan paradigma pembelajaran abad 21 yang menuntut para pendidik agar harus mampu menciptakan inovasi-inovasi terkini dalam proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar (Mulyadi et al., 2020: 1). Salah satu inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan pada masa sekarang ini mengingat pandemi covid-19 adalah media berbasis teknologi.

Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentunya tidak dapat dipisahkan dengan kompetensi yang dimiliki oleh guru. Hal ini mengingat bahwa guru berperan dalam segala bentuk proses pembelajaran. Menurut Hoydalsvik (dalam Indriyani et al., 2019: 110) guru merupakan aktor dalam perubahan, guru mengambil bagian dalam proses pengembangan kebijakan. Pendapat lain yang mempertegas hal tersebut menyatakan kompetensi yang dimiliki

oleh guru memberikan gambaran terhadap kemampuannya dalam menjalankan tugasnya dengan profesional atau sebaliknya (Linda dan Ngazizah, 2021: 59).

Guru yang profesional merupakan kunci dalam melaksanakan pendidikan yang berkualitas di sekolah (Lahami, 2021: 14). Guru profesional harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang tercermin dari kemampuannya dalam memanfaatkan media dan sumber belajar digital (Agusrida et al., 2020: 370-371). Oleh karena itu sangat diharapkan adanya guru yang profesional dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Supriyanto (dalam Supriatna, 2021: 215) menyatakan bahwa kompetensi guru mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk terlaksananya pembelajaran online secara efektif.

Tetapi sangat disayangkan bahwa pada kenyataannya menurut Levitskaya & Seliverstova (dalam Supriatna, 2021: 215) bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran belum memadai, masih banyak guru yang menggunakan teknologi secara sederhana dan cenderung melaksanakan pembelajaran secara tradisional. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kompetensi dan profesionalitas guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis

multimedia interaktif harus ditingkatkan lagi, hal ini mengingat bahwa guru sangat berperan penting dalam pengembangan media pembelajaran tersebut.

B. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di Kelas

Dalam Fungsi dan Manfaat Media Pengajaran jugadikemukakan oleh Sudjana (2002), bahwa “dengan penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi pembelajaran siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pengajaran pada saat terjadinya pembelajaran dalam kelas diharapkan dapatmempertinggi minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut dapat mempertinggi motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Selain hal tersebut dengan penggunaan media pengajaran maka siswa dapatmelihat secara langsung, tidak hanya dengan kata-katasehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahamiapa yang disampaikan oleh guru dalam kelas.

Faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran meliputi beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran dikelas:

1. Teknologi yang memadai: Keberadaan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran.
2. Dukungan dari manajemen sekolah: Keterlibatan kepala sekolah dan staf administratif dalam mendukung implementasi media pembelajaran.
3. Ketersediaan sumber daya yang memadai: Akses terhadap konten pembelajaran yang berkualitas, serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan media tersebut.
4. Kreativitas dan inovasi: Dukungan untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Kolaborasi antara guru: Berbagi pengalaman dan sumber daya antar guru dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif.
6. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran audio-visual: Kecakapan guru dalam menggunakan media pembelajaran audio-visual adalah salah satu faktor pendukung yang penting. Guru yang mampu menggunakan media ini dengan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa.
7. Kelengkapan fasilitas media yang disediakan sekolah: Fasilitas media yang

- lengkap dan beragam, seperti media audio, visual, audio visual, dan multimedia, memungkinkan guru untuk memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
8. Penggunaan media yang tepat agar dapat menarik minat siswa: Guru harus memilih media yang tepat agar dapat menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Media yang menarik dapat membantu siswa lebih aktif dan lebih berpartisipasi dalam proses belajar.
 9. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran: Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan dapat membantu siswa memahami konsep dan generalisasi yang terkait dengan materi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi.
 10. Penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa: Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.
 11. Pemanfaatan media yang optimal: Guru harus dapat memilih media mana yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan memanfaatkan media dengan optimal agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 12. Ketersediaan peralatan media yang tersedia di sekolah: Ketersediaan peralatan media yang tersedia di sekolah dapat memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
 13. Mudah dipahami ketika pembelajaran berlangsung: Media pembelajaran yang mudah dipahami dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar.
 14. Siswa lebih senang ketika pembelajaran akidah akhlak didalam kelas: Media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dapat meningkatkan kesenangan siswa dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.
 15. Pihak sekolah sebaiknya dapat menambah media pembelajaran yang diperlukan guru dan siswa: Pihak sekolah harus dapat menambah media pembelajaran yang diperlukan guru dan siswa agar guru dapat menggunakan media yang sesuai dengan materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran meliputi beberapa hal yang

mempengaruhi keberhasilan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa faktor penghambat penggunaan media pembelajaran dikelas yang ditemukan dalam sumber-sumber yang dikutip (Affan Pernandi, 2015) :

1. Keterbatasan fasilitas media elektronik: Keterbatasan fasilitas media elektronik seperti LCD proyektor dan komputer di sekolah dapat menghambat penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.
2. Guru yang tidak memahami cara menggunakan media elektronik: Guru yang tidak memahami cara menggunakan media elektronik seperti komputer dan LCD dapat menghambat penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif.
3. Guru yang tidak memiliki keterampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran: Guru yang tidak memiliki keterampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran dapat menghambat penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Guru yang tidak memiliki waktu untuk menyediakan media pembelajaran: Guru yang tidak memiliki waktu untuk menyediakan media pembelajaran dapat

menghambat penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

5. Kebijakan sekolah yang tidak mendukung penggunaan media pembelajaran: Kebijakan sekolah yang tidak mendukung penggunaan media pembelajaran dapat menghambat penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.
6. Guru yang tidak memiliki kemampuan untuk memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan
7. Guru yang tidak memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran: Guru yang tidak memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran dapat menghambat penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif

C. Evaluasi Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Proses Belajar Mengajar Yang Lebih Efektif

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh mana perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan peserta didik. Media

adalah bentuk atau alat komunikasi yaitu jamak dari kata Medium yang berasal dari bahasa latin yaitu perantara. Media adalah instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh siswa.

Media merupakan salah satu alat komunikasi baik secara visual maupun audio visual untuk menyalurkan pesan atau informasi lainnya (Gandana, 2019). Media dapat mengantarkan informasi kepada siswa maupun sebaliknya secara lancar. Oleh karena itu, media merupakan unsur yang dapat membantu sebagai pendukung keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di bangku pendidikan. Efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran (khairani & febriani, 2016). Dalam proses pendidikan, pembelajaran yakni sesuatu yang memiliki keterkaitan yang sangat kuat sehingga tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya.

Selain itu juga, sesuai dengan perkembangan teknologi untuk mencapai efektifitas dan efisiensi proses kegiatan belajar mengajar terdapat hardware dan software sebagai ragam perkembangan teknologi pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan proses untuk mendapatkan ilmu, pemahaman dan pembentukan karakter peserta

didik yang di bantu oleh pendidik. Adanya pembelajaran yaitu untuk menciptakan suasana belajar secara internal sebagai pendukung peristiwa belajar tersebut.

Dalam proses kegiatan pembelajaran pasti memerlukan yang namanya media pembelajaran. Dimana media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat membantu kepada pendidik dan peserta didik dalam berjalannya suatu kegiatan proses belajar mengajar. Adapun media itu sendiri merupakan sebuah perangkat yang dapat di manipulasikan, didengar, di baca serta instrumen yang di gunakan sangat berpengaruh pada efektifitas proses pembelajaran menurut pendapat National Education Association . Sedangkan menurut gadge dan brings media merupakan alat yang menyampaikan isi materi pembelajaran yang menarik siswa agar memahami dan mengikuti proses pembelajaran.

Jadi Evaluasi Media Pembelajaran adalah suatu proses atau tahapan komunikasi dalam kegiatan belajar baik secara visual maupun audio visual. Maka dari itu adanya Evaluasi Media Pembelajaran adalah sebagai bentuk peningkatan dalam pembelajaran efektifitas dan ketertarikan peserta didik.

Evaluasi dan pengembangan media pembelajaran interaktif adalah proses yang penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Evaluasi media pembelajaran interaktif meliputi pengukuran kualitas dan

efektivitas media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam evaluasi, kualitas media pembelajaran interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti efektivitas dan efisiensi dalam pengembangan dan penggunaan media, reliabilitas, rawatan, kegunaan, kompatibilitas, dan dokumentasi. Selain itu, aspek desain pembelajaran juga perlu diperhatikan, seperti kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan dengan kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, dan kepraktisan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif meliputi beberapa tahapan, seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan analisis meliputi identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta analisis kekuatan dan kelemahan media pembelajaran yang ada. Tahapan desain meliputi pengembangan konsep dan struktur media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan. Pengembangan media pembelajaran melibatkan penggunaan teknologi dan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan media

yang interaktif dan menarik. Implementasinya meliputi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, serta evaluasi meliputi penilaian kualitas dan efektivitas media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif juga dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknologi, seperti Ispring Suite 10 dan Quizizz, yang dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti peningkatan nilai posttest dan N-Gain, serta meningkatkan kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

Evaluasi media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan beberapa metode, seperti checklist oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba pada siswa. Checklist dapat digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran berdasarkan kriteria seperti efektivitas, kepraktisan, dan keefektifan. Uji coba pada siswa dapat digunakan untuk menilai bagaimana siswa menggunakan media pembelajaran dan bagaimana media tersebut mempengaruhi hasil belajar mereka.

Dalam beberapa penelitian, evaluasi dan pengembangan media pembelajaran interaktif telah dilakukan dengan menggunakan berbagai metode, seperti checklist oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba pada siswa. Hasil evaluasi

dapat digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif, sehingga dapat memberikan kontribusi pada proses belajar mengajar yang lebih efektif dan interaktif.

Strategi Pembelajaran interaktif di kembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif, yang didalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusikelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerja sama siswa secara berpasangan. (Abdul, 2016:83). Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis. Pembelajaran interaktif menitik beratkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun fisik. Hal ini diperkuat oleh Faire dan Cosgrove dalam Harlen yang mengemukakan pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri (Suprayekti,2008:19). Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari – hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Menurut Santrock, motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku Artinya, perilaku

yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Santrock, 2007). Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Intensitas motivasi seorang peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. (Abdul, 2016:84)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi yang interaktif yang edukatif, yakni antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik. Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi aktif siswa dalam proses belajar. Ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan platform seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi, video pembelajaran, game edukasi, dan platform pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran interaktif, peran guru mempunyai hubungan yang erat dengan cara

mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan keterampilan praktis. menyatakan hal yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan juga yang dapat menarik minat belajar siswa. Peranan media dalam pembelajaran tentunya untuk mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2016. *Strategi Pembelajaran*, Bandung. PT Remaja Rosda Karya
- Agusrida, Atmazaki, Ramadhan, S., dan Ermanto. 2020. Effectiveness of Online Scientific Publication Training Approach for Teacher's Professional Competence Development at Religious Training Centre in Padang. Atlantis Press, 370-375.
- Affan Permadi, .2015. Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran Seni Budaya Di SMPN 1 Tegal Sari Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Volume 3 Nomor 2.
- Ali Yahya. 2023. "Analisis Strategi Pembelajaran Interaktif Guru Dalam Pembelajaran IPA Dikelas 4 SDN 2 Landangan Tahun Ajaran 2022/2023".
- Apriati, L., Mulawarman, W. G., dan Ilyas, M. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik dengan Tema "Indahnya kebersamaan" untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Diglosia*, 4(1), 13-22.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada
- Effendi. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES
- Gandana, G. 2019. Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini.
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, dan Ramadhan, S. 2019. Literasi Baca Tulis dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa*. Volume 5 Nomor 1 .
- Kusumawati, M. U. 2015. Identifikasi Kesulitan Belajar Materi Struktur -Fungsi Jaringan Tumbuhan Pada Siswa Sma Negeri 3 Klaten Kelas XI. *Jurnal Elektronik Pendidikan Biologi Indonesia*. Volume 5 Nomor 7.
- Lahami, M. A. G. 2021. Pengaruh Workshop Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JETCLC: Journal of*

- Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*. Volume 1 Nomor 1.
- Linda, R. F. C., dan Ngazizah, N. 2021. Kompetensi Guru terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 5 Nomor 1 .
- Mulyadi, Atmazaki, Ramadhan, S., dan Agustina. 2018) The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesia Language Course. Atlantis Press, 291-295.
- Mulyadi, Ramadhan, S., Atmazaki, dan Agustina. 2020. The Development of E-Modules Based on Adobe Flash for Indonesia Subjects at IAIN Bukittinggi. IOP Publishing, 1-8.
- Novelti, Ramadhan, S., Ermanto, dan Agustina. 2018. Developing in Instructional Model Assisted Audio Visual Media. Atlantis Press, 111-116.
- Nuraini, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Volume 4 Nomor 1
- Ramadhan, S., Atmazaki, Sukma, E., dan Indriyani, V. 2020. Multimedia with Social Learning
- Setiawan, Dkk. 2021. Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan
- Sumiyati, T., Amri, B., & Sukayasa. 2017. Pengaruh perhatian orang tua, konsep diri, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa tentang matematika kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Sausu Kabupaten Parigi Moutong. *Mitra Sains*, Vol. 5, No. 2, 84-94.
- Zed. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Education, 10 (10) 1-14*