IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI PERMAINAN MENCARI HURUF TERSEMBUNYI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS II SDN 10 BONTOMANGAPE

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

NURUL HUSNA DINI ASDI
921862060049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI PERMAINAN MENCARI HURUF TERSEMBUNYI SDN 10 BONTOMANGAPE

Atas Nama Saudari :

Nama	: Nurul Husna Dini Asdi
NIM	: 921862060049
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Pangkajene, 06 Agustus 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd.	**A.ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Senin, 13 Oktober 2025.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: A. ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H	(.....)
Penguji	: 1. RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd., M.Pd	(.....)
	: 2. RURI MUHAMMAD PD, S.Pd., Gr., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. A. ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Husna Dini Asdi

NPM : 921862060049

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI PERMAINAN MENCARI HURUF TERSEMBUNYI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS II SDN 10 BONTOMANGAPE

Menyatakan, dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan berlaku.

Pangkajene, 13 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan.

Nurul Husna Dini Asdi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S Al – Baqarah Ayat : 286)

PERSEMBAHAN

"Dengan rasa syukur yang sangat dalam, skripsi ini saya persembahkan atas uaha dan perjuangan saya selama saya menempuh di jenjang pendidikan ini, tak lupa dengan jerih payah usaha dan do'a yang saya panjatkan serta dukungan penuh yang tidak bisa diungkapkan melalui sepata – katapun dari kedua orang tua saya hingga sampai tahap ini."

Dan tak lupa kepada kedua kakak ku yang telah membantu dan mendukung serta teman – teman seperjuangan yang telah mengulurkan tangannya kepadaku.

"Sebuah kata bahkan tidak bisa mengungkapkan perasaan berkat dukungan kalian"

"Thank you for everything"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

ABSTRAK

Nurul Husna Dini Asdi, 2025. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Melalui Permainan Mencari Huruf Tersembunyi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SDN 10 Bontomangape. Skripsi. Dibimbing Oleh Firdha razak dan A. Zam Immawan Alam, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media interaktif berbasis teknologi pada siswa SDN 10 Bontomangape.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif terhadap 19 subyek penelitian yang merupakan siswa kelas II di SDN 10 Bontomangape. Pengumpulan data dan Analisis data menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa persentase akivitas belajar pada siklus I memperhatikan (52.63%), mendengarkan (47.37%), bertanya dan menjawab (36.84%), bersemangat dan antusias (52.63%). Pada siklus II memperhatikan (89.47%), mendengarkan (84.21%), bertanya dan menjawab (73.68%), bersemangat dan antusias (89.47%). Aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan media pembelajaran interaktif didalam kelas serta interaksi yang terjalin antara guru dan siswa membuat peningkatan aktivitas belajar siswa dengan signifikan.

Kata kunci: media pembelajaran, media interaktif, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, teknologi, permainan mencari huruf tersembunyi, aktivitas belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis selalu dalam keadaan sehat dan tetap bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Melalui Permainan Mencari Huruf Tersembunyi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas II SDN 10 Bontomangape" yang disusun untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan bagi mahasiswa program S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa yang terjadi dalam pembelajaran, hal ini dipengaruhi kurangnya interaksi antara guru dan siswa serta kurangnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Di dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif yang mampu merangsang semangat dan partisipasi aktif siswa didalam kelas. Oleh karena itu penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran melalui permainan mencari huruf tersembunyi dipilih sebagai pendekatan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas.

Dalam penulisan Penelitian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan hati penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah mengasuh, mendidik dan memenuhi segala sebutuhan saya secara finansial selama menempuh jenjang perkuliahan di STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

2. Hj. Zaorah Sapan, S,Pd, Selaku Ketua Yayasan Matahari yang telah Membantu Memfasilitasi Selama Proses Perkuliahan.
3. A. Zam Imawan Alam, SH., MH, selaku ketua STKIP Andi Matappa dan dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyusun Skripsi.
4. A. Aztri Fitrayani, SH., S.Pd., MH, Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
5. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sekaligus dosen pembimbing I yang telah membibing dan mengarahkan saya dalam menyusun Skripsi.
6. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd selaku penguji I saya yang telah mengarahkan dan mengoreksi kinerja saya selama menyelesaikan skripsi
7. Ruri Muhammad PD, S.PD., Gr, M.Pd selaku penguji II saya yang telah mengarahkan dan mengoreksi kinerja saya selama menyelesaikan skripsi.
8. Para Sahabat dan teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan Skripsi.
9. Nurul Husna Dini Asdi, apresiasi sebesar – besarnya kepada diri sendiri karena telah berjuang dan bertanggung jawab terhadap kesalahan apa yang sudah pernah lakukan, berkat usaha dan harapan yang penuh saya panjatkan membawa saya hingga pada titik ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Penulis menyadari sepenuhnya keterbatasan ilmu yang dimiliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi pembaca sekalian dan terimakasih.

Pangkajene, 17 Agustus 2025

Penulis

Nurul Husna Dini Asdi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

LEMBAR JUDUL ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v

MOTTO vi

ABSTRAK vii

ABSTRACT viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka 12

B. Penelitian Relevan 30

C. Kerangka Pikir 34

D. Hipotesis Tindakan 36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 37

B. Subyek Penelitian 38

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 38

D. Prosedur dan Desain penelitian 39

E. Instrumen Penelitian 44

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 45

G. Teknik Analisis Data 46

H. Indikator Keberhasilan 49

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 50

B. Pembahasan 71

C. Keterbatasan Penelitian 78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 79

B. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA **81**

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
4.1	Jadwal Pelaksanaan Siklus I	51
4.2	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I	53
4.3	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II	54
4.4	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III	55
4.5	Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa / Pertemuan Siklus I	56
4.6	Capaian Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I	58
4.7	Jadwal Pelaksanaan Siklus II	61
4.8	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I	64
4.9	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II	65
4.1.0	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III	66
4.1.1	Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa / Pertemuan Siklus II	68
4.1.2	Capaian Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II	69
4.1.3	Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	71

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang – Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 36 menyatakan bahwa “Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi di negara Indonesia” yang telah diikrarkan dalam Sumpah Pemuda sebagai bahasa persatuan yang dikembangkan sesuai peradaban bangsa. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan integrasi dalam membentuk penggunaan Bahasa Indonesia yang baik sesuai dengan aturan yang berlaku. Dalam sistem pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang ada dalam setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkatan SD, SMP, SMA/SMK hingga perguruan tinggi. Adanya pelajaran Bahasa Indonesia di dalam sistem pendidikan akan menambah pengetahuan siswa dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar telah diatur dalam Undang-Undang Bab II bagian I menyatakan bahwa “Penggunaan Bahasa Indonesia harus memenuhi kriteria yang baik dan benar”. Berbahasa Indonesia yang baik berarti dalam menggunakan Bahasa Indonesia harus sesuai dengan konteks yang selaras dengan nilai sosial di masyarakat, sebagai tenaga pendidik seorang guru harus membimbing para siswa dalam menggunakan bahasa yang baik secara formal maupun nonformal agar terjadinya interaksi komunikasi yang aktif antara komunikator dan komunikan. Seperti yang tercantum dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 9 yang menyatakan bahwa tenaga pendidik adalah anggota masyarakat yang bertugas membimbing, mengajar atau melatih peserta didik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Untuk memastikan penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar adalah menggunakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia atau disingkat PUEBI. Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar dapat menyampaikan pesan secara jelas maupun lisan atau tertulis untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Didalam proses pembelajaran seorang tenaga pendidik diharuskan menggunakan Bahasa indonesia yang baik dan benar, agar para siswa dapat memahami apa yang dikatakan seorang guru pada saat ia menjelaskan materi.

Sebagai tenaga pendidik seorang guru harusnya mampu memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan aktif didalan kelas, hal ini tidak lepas dari tugas utama seorang guru yang tidak hanya sekedar mengajar melainkan memberikan perhatian penuh kepada siswanya dan melakukan pendekatan interaktif melalui sebuah media pembelajaran.

Di era modern sekarang masih banyak tenaga pendidik atau seorang guru yang tidak memberikan perhatian penuh kepada para siswa akan kurang dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mereka hanya meminta siswa untuk menulis kalimat atau kata yang ada di papan tulis tanpa menggunakan metode pembelajaran yang interaktif atau menyenangkan bagi siswa. Adanya titik permasalahan tersebut membuat siswa menjadii kurang dalam hal mengingat huruf sehingga membuat sebagian besar dari siswa tidak bisa membaca dengan baik serta tidak mengetahui huruf apa yang sedang mereka tulis, dampak tersebut dikarenakan kurangnya interaksi pendekatan antara guru dan siswa pada saat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Interaktif dalam Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang efektif dalam melibatkan siswa secara aktif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

ketika proses pembelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa dalam membaca dan mengenal huruf.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media interaktif dalam proses belajar mengajar. Metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara nyata dan menarik bagi siswa, Seperti yang dikemukakan oleh Rohmalina Wahab pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar Firdausia, Setiawan, and Maulidnawati (2023).

Pada dasarnya, pembelajaran interaktif adalah suatu metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan seperti diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, serta memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, teman sejawat, dan pengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode ini bisa diperkaya dengan berbagai alat digital, seperti aplikasi pembelajaran, simulasi virtual, dan media interaktif lainnya. Sehingga siswa tersebut akan merasa sangat senang dengan pelajaran didalam kelas.

Salah satu langkah dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah menggunakan teknologi sebagai media interaktif dalam membantu siswa dalam mengenal huruf. Menurut Hsin, C.-T., & Cigas, J. (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa didalam proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

pembelajaran, intraksi berbasis teknologi memungkinkan siswa belajar secara lebih aktif dan efektif dalam pembelajaran.

Semakin berkembangnya dunia teknologi, anak-anak jaman sekarang lebih sering meluangkan dirinya untuk bermain handphone, hal ini bisa kita manfaatkan untuk menciptakan pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi siswa. Permainan mencari huruf merupakan salah satu pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, tidak hanya itu permainan tersebut tentunya akan membantu siswa dalam mencari jenis huruf yang tersembunyi dalam sebuah gambar, sehingga siswa akan terbantu ketika mengingat huruf yang ditemukannya.

Adapun penelitian relevan dengan konsep ini berdasarkan yang dikemukakan oleh Namaziandost, Nasri, and Akbari (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Dampak Pemahaman Mendengarkan dengan Alat Bantu Audio dan Video mengungkapkan bahwa adanya peningkatan sesudah menerapkan penelitian tersebut. Hal ini sejalan dengan riset atau hasil penelitian yang diterapkan Juannita & Mahyuddin (2022) video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. Dalam kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi memungkinkan bagi guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran membantu guru dalam meningkatkan interaksi siswa, adanya metode pembelajaran ini diharapkan siswa lebih mudah dalam membaca dan mengingat huruf sehingga dapat meningkatkan aktivtas belajar siswa .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Di zaman sekarang, anak – anak lebih cenderung menghabiskan waktu dengan perangkat digital seperti bermain, adanya kebiasaan ini sebagai salah satu kesempatan emas bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis teknologi memberikan banyak keuntungan bagi siswa, seperti peningkatan motivasi dan keterlibatan. Dengan menggunakan media digital yang menarik, seperti video, animasi, atau permainan edukatif, siswa menjadi lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Keterlibatan mereka dalam pembelajaran juga meningkat, karena mereka bisa berinteraksi dengan materi secara langsung, mengerjakan kuis interaktif, atau berpartisipasi dalam proyek kolaboratif. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan siswa keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di dunia modern, memperkenalkan mereka pada berbagai aplikasi dan platform yang digunakan.

Seorang guru yang mampu memanfaatkan teknologi secara efektif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa zaman sekarang. Pembelajaran interaktif berbasis teknologi bukan hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin digital ini. Tingkat keberhasilan pembelajaran interaktif berbasis teknologi sangat bergantung pada keterampilan dan pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi. Sebagai tenaga pendidik, guru tidak hanya perlu menguasai berbagai aplikasi atau platform digital, tetapi juga harus memahami bagaimana cara memilih dan menggunakan teknologi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

a. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu metode pembelajaran efektif dan menarik yang mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keakttifan siswa serta aktivitas belajar siswa secara menyeluruh didalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah proses pendekatan pembelajaran yang memadukan teknologi dengan aktivitas siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat atau perangkat lunak seperti video pembelajaran, game edukasi, dan platform digital. Metode pembelajaran digunakan agar siswa lebih memahami dan mendalami jenis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu peralatan *Hardware* dan unsur pesan yang dibawa *Software*. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugasnya dalam kependidikan. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus di pelajari, yang pada akhirnya di harapkan dapat mempertinggi hasil belajar Arnada and Putra (2018).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Menurut Arsyad (2014), mengemukakan bahwa pembelajaran interaktif mengacu pada penggunaan alat atau teknologi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan memperoleh umpan balik secara langung.

Berdasarkan pendapat di atas hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan serta memiliki dampak yang sangat luar biasa bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa keunggulan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, siswa akan lebih tertarik dengan hal – hal yang berbau teknologi dan menyenangkan bagi siswa. Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memungkinkan siswa unuk belajar secara lebih praktis yang mampu membuat siswa lebih memahami materi secara kontekstual.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Yuliati (2014), dalam penerapan media pembelajaran interaktif dalam kelas, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan perhatian penuh siswa dalam proses pembelajaran serta memperbaiki dinamika kelas yang kurang efektif. Dalam penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menjadi solusi bagi permasalahan aktivitas belajar siswa dalam kelas.

Menurut Agus (2014), penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran menemukan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam memahami konsep dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Penggunaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

multimedia interaktif memungkinkan siswa melihat visualisasi konsep secara abstrak yang membantu mereka memahami materi dengan baik.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat perantara atau penghubung berbasis teknologi informasi dan komunikasi menyangkut software dan hardware, dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Dengan merujuk pada teori diatas, media pembelajaran interaktif merupakan metode paling efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam media ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah memahami dengan baik terutama dalam mengingat dan membaca huruf, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam berinteraksi ketika pembeajaran berlangsung.

a. Karakteristik

Menurut Rima Wati (2016), karakteristik dalam media pembelajaran interaktif yaitu:

1) Tujuan pembelajaran yang jelas,
2) Materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi,
3) Kebenaran konsep,
4) Alur proses pembelajaran jelas,
5) Petunjuk penggunaan jelas,
6) Terdapat apersepsi,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

7) Terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik,
8) Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa,
9) Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan,
10) Memiliki intro yang menarik,
11) Gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional,
12) Interaktif,
13) Navigasi yang mudah, dan
14) Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa.

Ciri – ciri atau karakteristik media pembelajaran interaktif lainnya dapat kita perhatikan melalui peragaan/manusia benda ataupun pengalaman nyata yang digunakan sebagai alat bantu untuk menopang proses pembelajaran siswa. Ahmad Rohani dalam Musfiqon, (2012 : 29), ciri umum media pembelajaran yaitu: 1) Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung, 2) Media pembelajaran digunakan didalam proses komunikasi instruksional, 3) Media pembelajaran merupakan alat efektif dalam instruksional, 4) Memiliki muatan normatif untuk kepentingan kependidikan, 5) Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan metode mengajar.

Menurut pembahasan teersebut dapat dinyatakan bahwa ciri atau karaktersistik dalam media pembelajaran merupakan peraga atau benda yang menjadi penunjang atau sebagai penopang dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, media pembelajaran menjadi solusi terbaik untuk guru dalam menghadapi berbagai permasalahan siswa didalam kelas misalnya salah seorang dari siswa tersebut kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, maka seorang guru dapat memanfaatkan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi siswa dan dapat lebih mudah dipahami dan sangat efisien ketika digunakan oleh guru.

b. Fungsi / Manfaat

Mengutip dari buku "*Pengembangan Media Pembajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat" oleh* Cecep Kustandi, M.Pd., Dr. Daddy Darmawan, M.Si. (2020:16), yang memaparkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran merupakan salah satu metode pengajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran selama berlangsung. Dengan adanya media belajar siswa akan merasa terbantu untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran dalam kelas.

2) Fungsi Kompensatoris

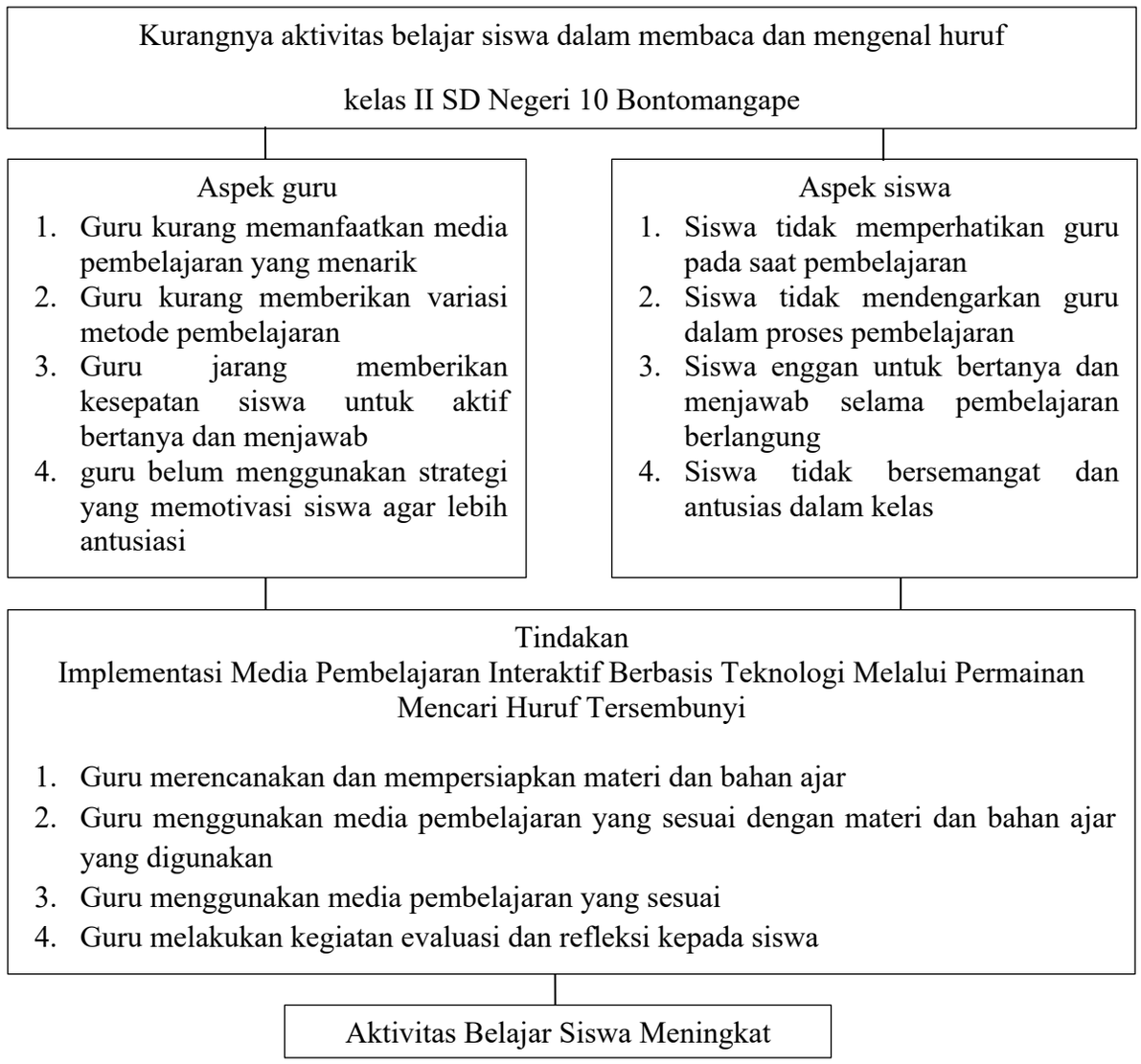
Dengan menggunakan metode ini, siswa yang memiliki permasalahan dalam membaca sebuah teks sangat cocok bagi guru untuk menggunakan metode ini, karena metode ini membantu siswa dalam memahami bacaan sehingga siswa dapat mengingat bacaam atau teks dengan baik.

3) Fungsi kognitif

Adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan progress atau pencapaian siswa dalam memahami dan menginat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



D. Hipotesis tindakan

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dirumuskan diatas maka hipotesis dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menerapkan “implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi melalui permainan mencari huruf tersembunyi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SDN 10 Bontomangape”.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono (2018:213) penelitian kualitatif merupakan metode pengumpulan data yang bersifat kualitatif bertujuan untuk menganalisis suatu objek baik secara individu maupun kelompok.

Dalam penelitian kualitatif pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam tentang suatu fenomena dalam konteks yang alami. Biasanya, data yang dikumpulkan berupa observasi, wawancara, atau dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti (guru) untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman dan perspektif peserta didik, serta bagaimana praktik pembelajaran dapat ditingkatkan. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana respon yang diberikan oleh peserta didik melalui metode pembelajaran ini.

2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sanjaya (2018) mendefinisikan PTK sebagai penelitian yang dilakukan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan, perencanaan perbaikan, pelaksanaan dan melakukan refleksi terhadap hail penelitian yang didapat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan yang berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Secara umum, PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

memecahkan masalah yang ada dalam kelas, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memperbaiki hasil belajar siswa melalui tindakan yang berkelanjutan dan reflektif. PTK biasanya dilakukan dalam siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang terus diulang untuk mencapai perbaikan yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Menggunakan sebuah permainan mencari huruf berbantuan teknologi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, dapat membantu guru untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis dan menyusun metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa.

Alasan penggunaan metode ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru dan siswa melalui interaksi yang terjadi antar guru dan siswa berbantuan teknologi, diharapkan guru dapat mengevaluasi metode pembelajaran yang baik serta mampu memberikan perubahan berupa peningkatan aktivitas belajar siswa.

B. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Bontomangape dengan subyek penelitian siswa kelas II (dua) yang dijadikan sebagai bahan penelitian dalam menerapkan Pembelajaran Interaktif berbasis Teknologi melalui Permainan Mencari Huruf yang terdiri dari 5 perempuan dan 14 laki – laki dengan total 19 siswa.

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Bontomangape dikarenakan pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan selama program Kampus Mengajar tahun 2024.

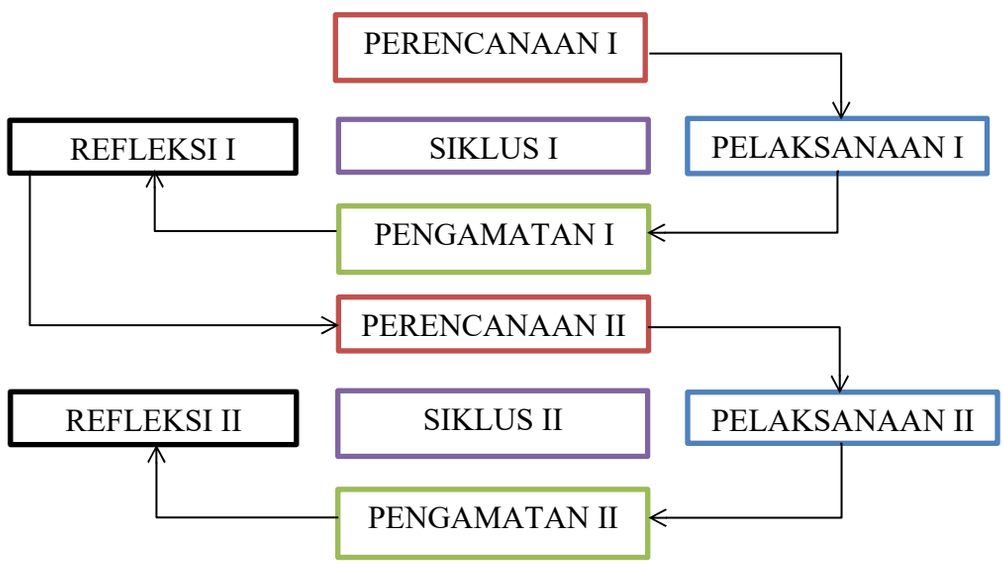
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

2. Waktu penelitian

Adapun waktu penelitian yang dirancang pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 didasarkan pada pertimbangan ilmiah bahwa pada periode ini seluruh aktivitas akademik peserta penelitian (responden) berjalan secara aktif dan optimal, sehingga memungkinkan pengambilan data yang lebih representatif. Selain itu, semester ganjil umumnya merupakan awal dari proses pembelajaran sehingga variabel penelitian seperti motivasi belajar, adaptasi akademik, atau tingkat stres akademik (disesuaikan dengan variabel yang diteliti) dapat diamati secara lebih objektif dan mencerminkan kondisi awal yang relevan untuk dianalisis.

C. Prosedur dan Desain Penelitian

Gambar 3.1 Tahapan Pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2



Sumber : Arikunto, dkk. (2017)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Prosedur penelitian menggunakan 2 siklus dan menerapkan 4 tahapan dalam siklusnya. Keempat tahapan tersebut yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting) pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Adapun langkah – langkah prosedur penelitiannya pada Siklus 1 dan 2 sebagai berikut:

Siklus I :

a. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal sebelum melakukan tindakan yang bertujuan untuk mempersiapkan penelitian. Berikut ini hal – hal yang perlu dilakukan pada tahap perencanaan yaitu :

1) Guru menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, media pembelajaran, lembar observasi aktivitas belajar siswa, LKPD.
2) Guru menyusun skenario proses pembelajaran mulai dari awal hingga berakhirnya proses pembelajaran.
3) Guru menyiapkan alat seperti kamera atau yang dapat mendokumentasikan kegiatan aktivitas belajar siswa.

b. Tindakan (*acting*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan *acting* merupakan aksi atau aktivitas yang dilakukan secara langsung oleh guru dalam proses pembelajaran hingga selesai.

1) Kegiatan awal
   a) Guru mengawali kelas dengan salam dan menyapa siswa.
   b) Guru mengajak siswa berdoa bersama menurut keyakinan masing - masing.
   c) Guru melakukan absensi atau kegiatan hadir siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

2) Kegiatan inti

a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

b) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.

c) Guru memperlihatkan media pembelajaran yang akan digunakan.

d) Guru menjelaskan tata cara permainan mencari huruf tersembunyi.

e) Guru memberikan contoh slide pada media pembelajaran.

f) Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif untuk maju kedepan kelas .

g) Guru memberikan sebuah tugas berupa LKPD yang akan dikerjakan siswa.

h) Guru membimbing dan memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan LKPD

i) Guru melakukan evaluasi kepada siswa untuk menguji kemampuan siswa dalam membaca huruf dengan benar.

3) Kegiatan penutup

a) Guru melakukan kegiatan refleksi kepada siswa.

b) Guru menutup pembelajaran

c) Guru dan siswa membaca doa bersama sebelum pulang.

c. Pengamatan (*observing*)

Observasi merupakan kegiatan mengamati siswa selama dalam proses pembelajaran sedang berlangsung, menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa yang telah disiapkan sebelumnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada tanggal 14 Juli 2025, peneliti memberikan surat izin kepada Bapak H. Ahyard, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 10 Bontomangape serta melakukan pertemuan dengan ibu Asriani, S.Pd.Gr sebagai wali kelas II SDN 10 Bontomangape, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan menyampaikan bahwa siswa kelas II menjadi subjek dari penelitian.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya (kondisi awal) di dalam aktivitas belajar siswa yaitu kurangnya kurangnya interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Banyak guru masih mengandalkan pendekatan ceramah satu arah, tanpa mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi atau kegiatan yang bersifat eksploratif. Akibatnya, suasana kelas cenderung kaku dan tidak variatif, yang pada akhirnya membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat untuk belajar lebih jauh. Minimnya penggunaan metode mengajar yang bervariasi juga menyulitkan siswa dalam memahami materi dengan baik yang mengakibatkan kejenuhan dan siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari II siklus masing-masing 4 tahapan dalam siklusnya. Keempat tahapan tersebut yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan menerapkan media pembelajaran dalam permainan mencari hururf tersembunyi menggunakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

teknologi berupa proyektor pada semester ganjil tahun ajaran 2025 dengan subyek penelitian 19 orang siswa kelas II SDN 10 Bontomangape.

Dalam penelitian ini observer akan menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa untuk mengamati siswa dalam kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada saat penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi melalui permainan mencari huruf. Penilaian dalam penelitian ini meliputi penelitian dari observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran selama berlangsung menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi melalui permainan mencari huruf.

Sebelum peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif didalam kelas, peneliti akan menentukan jadwal pelaksanaan pada siklus I, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pada Siklus I

Hari / Tanggal	Pertemuan	Materi
17 Juli 2025	Pertemuan I	Siswa membaca huruf secara acak yang ditunjukkan oleh guru menggunakan materi ajar.
18 Juli 2025	Pertemuan II	Guru menggunakan materi ajar dan menunjuk huruf secara acak untuk mengevaluasi siswa.
19 Juli 2025	Pertemuan III	Guru menggunakan materi ajar dan mengajarkan kepada siswa cara mengeja dengan baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Setelah menelaah masalah yang terjadi, selanjutnya observer melakukan kegiatan diskusi pada Guru Kelas II untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang penelitian. Berikut hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

1) Guru menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa, Modul Ajar, Media Pembelajaran, Materi, LKPD.
2) Guru menyusun skenario proses pembelajaran mulai dari awal hingga berakhirnya proses pembelajaran.
3) Guru menyiapkan alat seperti kamera atau yang dapat mendokumentasikan kegiatan aktivitas belajar siswa.

b. Tindakan (*Acting*)

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 3 pertemuan dimana dalam pertemuan tersebut terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Kegiatan awal
    a) Guru mengawali kelas dengan salam dan menyapa siswa.
    b) Guru mengajak siswa berdoa bersama menurut keyakinan masing – masing .
    c) Guru melakukan kegiatan absensi atau kegiatan hadir siswa.
2) Kegiatan inti
    a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
    b) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.
    c) Guru memperlihatkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

d) Guru menjelaskan tata cara permainan hururf tersembunyi.

e) Guru memberikan contoh slide pada media pembelajaran

f) Guru memberikan kesempatan bagi siswa berpartisipasi aktif untuk maju kedepan kelas.

g) Guru memberikan sebuah tugas berupa LKPD secara berkelompok yang teridiri dari dua siswa

h) Guru membimbing dan memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan LKPD

i) Guru melakukan kegiatan evaluasi kepada siswa untuk menguji kemampuan siswa dalam membaca huruf.

3) Penutup

a) Guru melakukan kegiatan refleksi kepada siswa.

b) Guru menutup Pembelajaran.

c) Guru dan siswa membaca do'a bersama sebelum pulang.

c. Hasil pengamatan (*Observing*) Aktivitas belajar siswa

Tabel 4.2 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan I

Indikator Aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kualifikasi
Memperhatikan	5	26.32%	Sangat rendah
Mendengarkan	4	21.05%	Sangat rendah
Bertanya dan Menjawab	3	15.79%	Sangat rendah
Bersemangat dan Antusias	2	31.58%	Sangat rendah
Jumlah total siswa			**19 orang**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Pada pertemuan pertama Siklus I, aktivitas belajar siswa masih berada pada kategori sangat rendah. Hal ini terlihat dari minimnya keterlibatan siswa dalam empat indikator utama, yaitu memperhatikan, mendengarkan, bertanya dan menjawab, serta bersemangat dan antusias, dengan persentase keterlibatan di bawah 35% untuk masing-masing aspek. Suasana kelas cenderung pasif, siswa kurang fokus, dan interaksi dua arah antara guru dan siswa belum terbangun secara efektif. Meskipun guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang direncanakan, pembelajaran belum mampu mendorong siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan II

Indikator Aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kualifikasi
Memperhatikan	7	36.84%	Rendah
Mendengarkan	6	31.58%	Sangat rendah
Bertanya dan Menjawab	5	26.32%	Sangat rendah
Bersemangat dan Antusias	7	36.84%	Rendah
Jumlah total siswa			**19 orang**

Pada pertemuan kedua Siklus I, aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan meskipun masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dibandingkan dengan pertemuan pertama, jumlah siswa yang aktif dalam memperhatikan, mendengarkan, bertanya dan menjawab, serta menunjukkan semangat belajar mengalami kenaikan, namun peningkatan tersebut masih terbatas dan belum merata di seluruh aspek. Sebagian besar siswa masih tampak pasif dan belum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi melalui permainan mencari huruf tersembunyi secara efektif mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas dua di SDN 10 Bontomangape. Pada siklus I, sebelum penerapan media ini secara maksimal, siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang mendengarkan instruksi, jarang mengajukan pertanyaan maupun menjawab, serta tampak tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, pada siklus II setelah dilakukan perbaikan dan penerapan media pembelajaran interaktif yang lebih optimal, terjadi perubahan positif dalam perilaku belajar siswa. Mereka menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, terlihat antusias saat menyelesaikan permainan, mulai berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, serta memperhatikan keterbatasan yang ditemui selama pelaksanaan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

1. Diharapkan sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil dan dapat diterapkan secara berkelanjutan dan merata di seluruh kelas.
2. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam memilih dan menciptakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
3. Lembaga terkait disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan rutin tentang pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran dasar, khususnya yang melibatkan unsur permainan edukatif.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas (misalnya lintas kelas atau sekolah), serta mengeksplorasi jenis permainan edukatif lain yang mungkin lebih variatif dan berdampak lebih besar terhadap aspek lain, seperti hasil belajar atau keterampilan sosial siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

DAFTAR PUSTAKA

Agus, E. (2014). *Penggunaan Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, 19(2), 134-145.

Anindya, Arini. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd." *JUTECH : Journal Education and Technology* 4(1): 1–11. doi:10.31932/jutech.v4i1.2146.

Arnada, Elvara Zunia, and Ricky Widyananda Putra. 2018. "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal IDEALIS* 1(5): 394.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran: Pengantar dan Penerapannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Budiarto, Fariz, and Akhmad Jazuli. 2021. "Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students." doi:10.4108/eai.19-7-2021.2312497.

Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 367.

Firdausia, Salsabila, Ince Prabu Setiawan, and Abrina Maulidnawati. 2023. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid." *ALENA : Journal of Elementary Education* 1(1): 1–14. doi:10.59638/jee.v1i1.8.

Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4): 1104–13. doi:10.31004/basicedu.v4i4.505.

Hidayanto, Nur. 2017. "Pengembangan Media Interaktif…, Nur Hidayanto, FKIP, UMP, 2017." (2012): 6–20.

Intan, Intan, Budiman Tampubolon, and Tahmid Sabri. 2022. "Korelasi Aktivitas Belajar Dengan Hasil Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Kota." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11(2): 1–8. doi:10.26418/jppk.v11i2.52407.

Miftah, M. 2015. "Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Untuk Paud." *Jurnal Teknodik* (Iml): 049–056. doi:10.32550/teknodik.v19i1.145.

Mukaromah, E. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Education Management & ...* 4(1): 180–85. https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381%0Ahttps://jurnal.unigal.ac.id/

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

index.php/ijemar/article/viewFile/4381/3450.

Namaziandost, Ehsan, Mehdi Nasri, and Samira Akbari. 2019. "Mehdi Nasri, Samira Akbari. The Impact of Teaching Listening Comprehension by Audio and Video Aids on the Intermediate EFL Learners Listening Proficiencies. Language." *Literature and Culture* 2(3): 121–28. http://www.aascit.org/journal/llc.

Nengsi, Kiki Julia, Mimpira Haryono, and Rika Partika Sari. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Kelompok B." *Journal Of Dehasen Educational Review* 3(3): 63–66. doi:10.33258/joder.v3i3.3464.

Paneo, Farid R. 2020. "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Taluditi Tahun Ajaran 2017/2018." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5(1): 25. doi:10.37905/aksara.5.1.25-30.2019.

Penelitian, Jurnal, Pendidikan Dasar, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, and Ilmu Keguruan. 2024. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." 4: 174–82.

Roosita, Bina, Dwi Putri Lestari, and Agung Setyawan. 2022. "Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik." *EduCurio Jurnal* 1(1): 117–22. https://qjurnal.my.id/index.php/educurio.

Ruseffendi, E. T. (2012). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Tarsito.

Safitri, Andriani, Mei Nur Rusmiati, Hafni Fauziyyah, and Prihantini. 2022. "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2): 9333–39. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886.

Sahronih, Siti, Agung Purwanto, and M. Syarif Sumantri. 2019. "The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes." *ACM International Conference Proceeding Series* Part F1483(July 2020): 20–24. doi:10.1145/3323771.3323797.

Sakti, Abdul. 2025. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." 2(2).

Saraswati, Niken Fathia, and Moh. Djazari. 2018. "Implementation of Small Group Discussion Learning Method to Increase Learning Activity on Main Competence of Adjusting Entries Student Grade X Accounting SMK Muhammadiyah Kretek Academic Year 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* XVI(2): 15–23. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/22049.

Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persanda.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

Sari, A. D. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(1), 45-60.

Setiawan, I. (2013). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), 112-125.

Setiawan, Yosef, and Dedi Andrianto. 2024. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 02 Abung Pekurun." *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2): 83–97. doi:10.62448/ajpi.v1i2.73.

Sinta, Dewi, Kusuma Pertiwi, Indah Setyo Wardhani, and Universitas Trunojoyo Madura. 2024. "KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF." 2(11).

Suherman, S. (2013). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan, 23(4), 200-210.

Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, and Muhkamad Wakid. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22(2): 215–26.

Supriadi, Rosyid. 2017. "Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka Untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.

Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. 2018. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 115. doi:10.32585/jkp.v2i2.114.

Taslibeyaz, Elif. 2020. "The Effect of Scenario-Based Interactive Videos on English Learning." *Interactive Learning Environments* 28(7): 808–20. doi:10.1080/10494820.2018.1552870.

Umam, Khairul. 2016. "Karakteristik Media Pembelajaran." (201010430311513): 2.

Wati, R. (2012). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 20(1), 89-101.

Wijaya, Rasman Sastra. 2015. "Hubungan Kemandirian Dengan Aktivitas Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling* 1(3): 40–45.

Yanto, Doni Tri Putra. 2019. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1): 75–82. doi:10.24036/invotek.v19i1.409.

Yuliati, A. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kelas*. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 15(2), 98-110.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

SIKLUS I

PERTEMUAN 1

1. Guru membuka pembelajaran sembari peneliti mengamati & mencatat aktivitas belajar siswa didalam kelas.



2. Guru memperlihatkan dan menjelaskan media pembelajaran yang digunakan.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg

RIWAYAT PENDIDIKAN



Penulis bernama lengkap Nurul Husna Dini Asdi, Akrab disapa Dini/Husna. Lahir di Kota Barru 13 Desember 2003 sebagai anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Muh. Asdi Abbas dan Rosmini R. Riwayat pendidikan dimulai dari umur 7 tahun di SDN 33 Sumpang Binangae Kab. Barru Kec. Barru dari tahun (2009-2014). Setelah lulus sekolah dasar, penulis melanjutkan ke tingkat Sekolah Menengah Pertama tahun (2015-2017). Penulis memilih melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas dari tahun (2018-2020). Penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di STKIP Andi Matappa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2021 dan akan selesai pada tahun 2025 Insyaallah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/g6VAKz8pDcO9DQ7bh1WQXg