



## Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

### Using Interactive Learning Media To Increase Student's Learning Interest

Ria Eka Sari\*

Fhery Agustin<sup>2</sup>

Alfa Saleh<sup>3</sup>

Rahma Tesya<sup>4</sup>

\*Universitas Potensi Utama,  
Medan, Sumatera Utara,  
Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Potensi Utama,  
Medan, Sumatera Utara,  
Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Potensi Utama,  
Medan, Sumatera Utara,  
Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Potensi Utama,  
Medan, Sumatera Utara,  
Indonesia

\*email: ladiespure@gmail.com

#### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi yang berkembang semakin cepat memberikan pengaruh dalam persaingan bisnis di bidang informasi. Perkembangan teknologi informasi memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis perangkat digital dengan didukung oleh teknologi informasi, seperti Multimedia kini benar-benar hampir menguasai semua media komunikasi yang sering kita gunakan. Bisa dilihat, mulai dari telepon genggam yang sekarang sudah menjadi *smartphone* atau telepon pintar yang populer lewat sistem operasi *Android* dan *Apple*, aplikasi *desktop* sampai media periklanan sudah menggunakan teknologi multimedia. Multimedia sendiri berada didalam lingkungan komputer dan mengisyaratkan bahwa media yang dibawah komputer. Komputer multimedia perlu mendukung lebih dari satu jenis media yang berbasis antara lain: teks, gambar, video, animasi dan audio. Maksud dari hal tersebut yaitu sebuah komputer dapat melakukan manipulasi pada data teks dan gambar yang diubah menjadi data multimedia, sehingga menjadi komputer yang berbasis multimedia. Untuk meningkatkan minat belajar siswa-siswi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, khususnya siswa-siswi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta PAB 8 Sampali Medan, dilaksanakan pengabdian masyarakat ini. Sebagai hasilnya, minat belajar siswa-siswi tersebut meningkat dan sudah mulai terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

#### Kata Kunci:

Media  
Pembelajaran  
Siswa

#### Keywords:

Media  
Learning  
Students'

#### Abstract

*Advances in information technology that are growing more rapidly have an impact on business competition in the information sector. The development of information technology has given rise to various types of activities based on digital devices supported by information technology, such as Multimedia, which now completely dominates all communication media that we often use. It can be seen, starting from mobile phones which have now become popular smartphones or smart phones through the Android and Apple operating systems, desktop applications to advertising media already using multimedia technology. Multimedia itself is in a computer environment and implies that the media is under the computer. Multimedia computers need to support more than one type of media based, among others: text, images, video, animation and audio. The purpose of this is that a computer can manipulate text and image data that are converted into multimedia data, so that it becomes a multimedia-based computer. To increase students' interest in learning by using interactive learning media, especially students at Private Vocational High School (SMK) PAB 8 Sampali Medan, this community service was carried out. As a result, the students' interest in learning has increased and they have started to get used to using interactive learning media.*



## PENDAHULUAN

Kurang menariknya media pembelajaran yang ada sekarang ini khususnya dalam dunia pendidikan

sebagai gagasan adalah media fisik buku dalam pembelajaran bagi pelajar, sebagai pelajar dituntut dapat mempelajari dan memahami keseluruhan isi buku dimana sebagian besar isi dari media fisik secara umum

berisikan tulisan sepenuhnya yang ditampilkan. Maka dari itu diperlukannya peran guru dalam hal penyampaian informasi yang dapat menjembati antara isi buku dan pelajar. Disisi lain penulis mendapati secara umum pelajar kurang memahami sejarah negrinya sendiri dimana pentingnya dalam mempelajari perjuangan para pahlawan dalam membangun negri. Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia.

Menurut penelitian oleh Agus Budiman dengan judul Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA) mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan metode mengajar baru lebih efektif dari metode mengajar lama yang ditandai dari efektivitas metode mengajar baru (Interaktif Multimedia) jauh lebih tinggi dari metode lama (Konvensional). Rata-rata efektivitas metode mengajar sistem lama 36.0% dan metode mengajar baru 80.8%. Kecepatan pemahaman murid terhadap pelajaran dengan metode lama 37.5 % dan metode baru 92.5%. Kreativitas murid yang diajar dengan metode lama 45% metode baru 60%. Hasil belajar murid yang diajar dengan metode lama 27.5% menjadi 90% [1]. Pada penelitian ini dirancang sebuah aplikasi yang lebih menarik dari aplikasi sebelumnya dan isi pembelajaran juga lebih lengkap karna disertai dengan lagu-lagu nasional beserta liriknya agar menambah semangat para murid untuk mempelajarinya.

Menurut penelitian oleh Muhammad Rusdi Tanjung dengan judul Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE mengatakan bahwa hasil

penelitian menunjukkan bahwa untuk pengembangan aplikasi multimedia interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran dapat menggunakan pendekatan ADDIE [2]. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat membantu mahasiswa memahami konsep dengan lebih baik MMI karna dibuat menggunakan program *Macromedia Flash 8* [3]. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan *software* yang digunakan untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain pengalaman *immersive* interaktif yang hadir secara konsisten di seluruh *desktop* dan beberapa perangkat, termasuk *tablet*, *smartphone*, dan televisi. Dengan *Flash Professional CS6* kita dapat dengan mudah menggabungkan beberapa simbol dan urutan animasi menjadi lembaran *sprite* tunggal dan dioptimalkan untuk alur kerja yang lebih baik, dibuat lebih menarik dengan konten menggunakan ekstensi asli untuk mengakses kemampuan perangkat secara spesifik, dan menciptakan aset dan animasi untuk digunakan dalam HTML5 [4].

Menurut penelitian Abdimasi oleh Alfa Saleh dan Ria Eka Sari dengan judul Pemanfaatan Penguasaan Komputer Dalam Menghadapi Ujian Berbasis Komputer Bagi Siswa melakukan Pelatihan kepada siswa-siswi dalam penggunaan komputer untuk menghadapi ujian dengan lebih efektif dan mudah [5]. Dengan menggunakan Pemanfaatan Website Dalam Mengembangkan Kreatifitas Siswa Di Dunia Usaha diharapkan bisa meningkat keahlian siswa menjadi enterpreuner sedini mungkin agar nanti bisa membuka lapangan kerja juga bagi banyak orang [6]. Pada penelitian ini dibuat adanya suatu perhitungan secara otomatis ketika menjawab kuis dengan benar dan hasilnya juga dihitung secara otomatis sehingga tidak perlu menghitung lagi secara manual, metode ini sangat efektif dan membantu bagi pengguna agar dapat mengetahui sejauh mana ingatan tentang pahlawan nasional indonesia yang telah dipelajari sebelumnya.

## **METODOLOGI**

### **Alat dan Bahan Pelaksanaan**

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, digunakan beberapa peralatan dan bahan seperti :

- a) Laptop dan Proyektor yang digunakan untuk mempresentasikan materi pengabdian
- b) Modul atau materi yang digunakan oleh siswa sebagai bahan praktikum
- c) Lab komputer yang digunakan siswa
- d) Konsumsi

### **Sasaran Pengabdian Masyarakat**

Berdasarkan permasalahan yang peneliti dan tim paparkan pada latar belakang, maka adapun sasaran pengabdian kepada masyarakat ini adalah Siswa-Siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta PAB 8 Sampali Medan, di mana para siswa akan diberikan pengetahuan seputar pengenalan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan para siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### **Langkah-Langkah Kegiatan**

Langkah-langkah Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

- 1) Observasi langsung ke lokasi pengabdian masyarakat, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta PAB 8 Sampali Medan, guna melihat sejauh mana minat belajar siswa dengan metode konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan lain-lain.
- 2) Membaca beberapa literatur untuk memudahkan dalam pembuatan modul/materi yang digunakan siswa pada saat pengabdian masyarakat.
- 3) Mempersiapkan contoh pembelajaran berbasis multimedia seperti media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan tim, untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar.

- 4) Mengumpulkan data dan informasi terkait contoh soal-soal yang akan digunakan dalam aplikasi ujian berbasis komputer, di mana soal tersebut akan disesuaikan dengan materi yang telah siswa-siswi pelajari di sekolah.
- 5) Mengevaluasi hasil pengabdian kepada masyarakat, untuk mengukur pemahaman siswa-siswi dalam menggunakan komputer.

### **Metode Pelaksanaan**

Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, metode yang digunakan sama seperti pada metode pembelajaran pada umumnya, dengan memaparkan materi tentang pengenalan komputer, kemudian pelatihan praktikum menggunakan komputer dan uji coba aplikasi ujian berbasis komputer yang telah dipersiapkan.

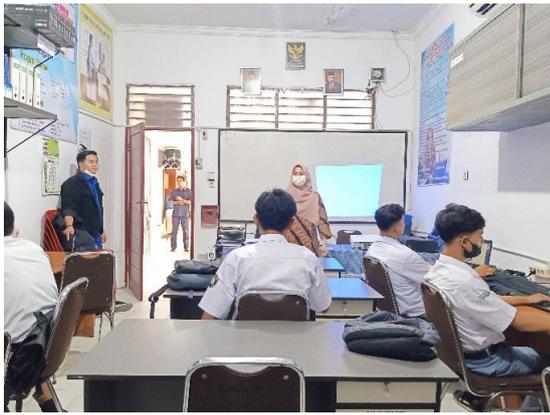
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan Materi Penelitian**

Pada pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta PAB 8 Sampali Medan, yang menjadi pembahasan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar untuk siswa-siswi di sekolah tersebut, adapun materi yang diberikan sebagai berikut :

- a) Pengenalan Multimedia

Pada bab ini, siswa dipaparkan tentang sejarah multimedia, serta diperkenalkan pula apa yang menjadi komponen dari multimedia dan cara pembuatan multimedia sederhana, mulai dari pengenalan *teks*, *animasi*, *gambar*, *suara* serta bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia.



**Gambar 1.** Suasana pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat

b) Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif

Selain membekali siswa tentang pemahaman seputar media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia dan cara penggunaannya, pengabdian ini juga berisi materi tentang animasi, di mana animasi juga memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam terciptanya sebuah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Pada materi ini, siswa diajarkan menggunakan media pembelajaran, membuat animasi sederhana.



**Gambar 2.** Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

c) Praktikum Menggunakan Tools bantu

Untuk memudahkan praktikum siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, peneliti dan tim telah mempersiapkan aplikasi dalam

penggunaannya yaitu dengan *Adobe Flash*, di mana aplikasi merupakan salah satu aplikasi dalam membuat suatu media pembelajaran interaktif.



**Gambar 3.** Tampilan Utama Contoh Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Pahlawan Nasional

Pada aplikasi bantu ini, peneliti dan tim telah mempersiapkan contoh media pembelajaran interaktif yaitu pengenalan Pahlawan Nasional, yaitu mata pelajaran Matematika. Siswa dapat belajar dalam pengenalan pahlawan nasional yang ada di Indonesia dengan tampilan berupa animasi, teks dan suara serta juga disertakan kuis diakhir materi. Setiap halaman akan ditampilkan beberapa pahlawan nasional beserta biodata dan sejarah sekilas tentang pahlawan tersebut, hal ini diharapkan bisa menarik minat siswa-siswi dan mulai terbiasa dengan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.



**Gambar 4.** Tampilan Halaman beberapa Pahlawan Nasional.

Dalam aplikasi media pembelajaran interaktif selain pengenalan tentang pahlawan nasional disediakan Kuis interaktif tentang pengetahuan kita tentang pahlawan nasional. Kuis berupa soal pilihan berganda yang bisa siswa pilih. Apabila jawaban yang dipilih benar

maka akan lanjut pertanyaan berikutnya, dan apabila jawaban salah maka sistem akan memberitahukan dengan notifikasi dan siswa akan disuruh untuk pilih kembali jawaban yang lain.



**Gambar 5.** Tampilan Halaman Kuis untuk Siswa-siswi

Selain itu, Aplikasi ini juga mampu menyimpan hasil kuis siswa, sebagai bahan evaluasi ketika siswa tersebut ingin mencoba kembali menyelesaikan soal yang pernah dikerjakan sebelumnya. Media pembelajaran ini juga menyediakan halaman lagu-lagu nasional yang dapat didengarkan oleh siswa-siswi untuk mengingatkan kembali rasa nasionalisme cinta tanah air dengan menyanyikan lagu-lagu kebangsaan Indonesia.



**Gambar 6.** Tampilan Halaman Lagu Nasional

## KESIMPULAN

Dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa minat siswa-siswi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif cukup baik, terlihat dari keaktifan siswa saat pemaparan materi hingga praktikum. Uji coba aplikasi contoh media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional dilaksanakan oleh siswa-siswi dengan baik, setelah pelatihan penggunaan aplikasi tersebut, siswa-

siswi menjadi lebih bersemangat dalam mendengarkan materi belajar dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta PAB 8 Sampali Medan, atas waktu dan kesempatannya sehingga pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dan berjalan dengan baik. Terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Potensi Utama yang telah memfasilitasi segala keperluan terkait pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini serta terima kasih pula kepada sivitas akademik Universitas Potensi Utama yang telah banyak membantu.

## REFERENSI

- Budiman, A., Triono, T., & Ariani, D. (2014). Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA). *Jurnal Sisfotek Global*, 4(2).
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. In *Seminar Nasional Informatika, Teknik Informatika STMIK Potensi Utama, Medan*.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2017). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9 - 14.
- Suherman, S., & Sari, R. E. (2019). Perancangan Aplikasi Pembuatan Formasi Sepak Bola Interaktif Dengan Macromedia Flash. *JME (Journal of Maritime and Education)*, 1(1), 24-29.
- Saleh, A., Sari, R. E., & Manihuruk, J. O. (2020). Pemanfaatan Penguasaan Komputer Dalam Menghadapi Ujian Berbasis Komputer Bagi Siswa. *Jurnal TUNAS*, 1(2), 85-89.
- Sari, R. E., Saleh, A., & Afandi, M. R. (2021). Pemanfaatan Website Dalam Mengembangkan Kreatifitas Siswa Di Dunia Usaha. *Jurnal TUNAS*, 2(2), 43-47..