**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PETUALANGAN MISTERI PADAMATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 SDN BANDULAN 1 MALANG**

**IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES USING INTERACTIVE MYSTERY ADVENTURE LEARNING MEDIA FOR CLASS 2 INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS SDN BANDULAN 1 MALANG**

Kukuh Aldi D.F,Ulfi Aries Muzibah,I Ketut Suastika

Program Studi PGSD Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Tahun 2023 Gelombang 2 Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

**ABSTRAK**

Peningkatan hasil belajar peserta didik mengunakan media pembelajaran yang interaktif sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Peran media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar untuk memperoleh informasi berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan peserta didik. Media pembelajaran interaktif berupa Petualangan Mystery Interaktif ini adalah media yang dikembangan melalui aplikasi *Canva* dengan memberikan kegiatan belajar yang menarik melalui permainan terkait dengan materi Bahasa Indonesia kelas II. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetauhi peningkatan hasil belajar peserta didik mengunakan media petualangan misteri interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN Bandulan 1 Malang. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan penilaian hasil belajar peserta didik decara berkala pada kelas II. Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas II SDN Bandulan 1 malang sebanyak 28 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukan perkembangan kemampuan berfikir peserta didik dalam memahami materi mengunakan media pembelajaran diperoleh melalui hasil penilaian pada dua siklus penelitian yang menunjukan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 72% mengalami peningkatan menjadi 85% pada siklus ke dua.Melalui data tersebut makan

***Keywords:*** *Interactive Learning, Canva.*

Improving student learning outcomes using interactive learning media to support learning in the classroom. The role of learning media functions as a learning resource to obtain information in the form of learning material provided by the teacher so that learning material can be further improved and shape students' knowledge. This interactive learning media in the form of an Interactive Mystery Adventure is a media developed through the Canva application by providing interesting learning activities through games related to class II Indonesian language material. This research is intended to determine the increase in student learning outcomes using interactive mystery adventure media in class II Indonesian language subjects at SDN Bandulan 1 Malang. The analysis technique used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques through observation and periodic assessment of student learning outcomes in class II. The research subjects were 28 class II students at SDN Bandulan 1 Malang. The results of this research show the development of students' thinking abilities in understanding material using learning media obtained through assessment results in two research cycles which show that in the first cycle an average score of 72% was obtained, increasing to 85% in the second cycle.

***Keywords:*** *Interactive Learning, Canva.*

# PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sebuah alat pembantu pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Herdiman et al., 2018). Dari berbagai macam media yang mencakup teks, audio dan visual, *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis teknologi untuk menyajikan materi bagi peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi dan perkembangan kebutuhan belajar peserta didk menuntut dunia guruan juga harus meningkatkan mutu guruan dengan terintegrasi pada teknologi (Budiman, 2017). Peningkatan kinerja guruan pada masa mendatang diperlukan sistem pembelajaran yang manarik serta disesuaikan dengan peserta didik. Oleh karena itu di era Globalisasi ini guru dan peserta didik harus dapat menyesuaikan diri terhadap teknologi dalam dunia pendidikan.

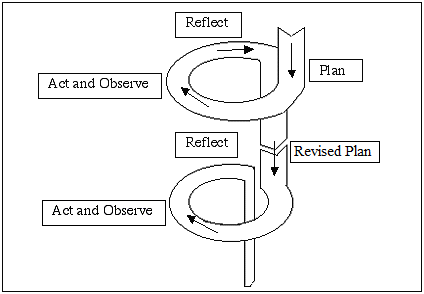
Media pemebelajaran interaktif dapat dibuat dari berbagai macam aplikasi salah satunya *Canva*. *Canva* adalah program yang terdapat dalam internet menyediakan berbagai macam peralatan seperti persentasi,tamplate, brosur, grafik, infografis,dll. Dengan adanya program *Canva* ini tentunya dapat mempermudah guru dalam mnciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktidf mengunakan teknologi. Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa pengunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi sangat efektif digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik seshingga menjadi pengalaman belajar yang bermakna (Sudarto & Nugrahani, 2013).

Media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Bandulan 1 Malang. Media ini di disain untuk peserta didik melalui cerita petualangan yang menarik dan melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan misi pada setiap levelnya. melalui hasil pengamatan dan observasi terkait karakteristik peserta didik dan gaya belajar yang menunjukan bahwa pembelajaran yang diharapkan adalah mengunakan keterlibatan teknologi serta disesuaikan dengan gaya belajar audio dan visual pada peserta didik kelas II. Tenaga pendidk atau guru dapat meciptakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik (Damayanti & Qohar, 2019).Maka melalui kegiatan pembelajaran interaktif diharapkan peserta didik dapat lebih fokus, termotivasi, dan tertarik dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan Pra Siklus, solusi yang ditawarkan cukup cocok dengan kebutuhan dan situasi yang ada di kelas. Observasi dan data menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media Petualangan Misteri, siswa cenderung kurang termotivasi dan cepat bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Setelah penerapan media interaktif ini, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, terlihat dari antusiasme mereka dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan di dalam cerita. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan menyenangkan.

# METODE

Penilitian ini mengunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan memanfaatkan program Canva. Penilitian tindakan kelas dengan mengunakan media “Petualangan Misteri” ini bertujuan untuk menigkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas dan teman sejawat untuk memastikan keakuratkan data yang akan dianalisis. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bandulan 1 Malang yang beralamat di JL.Bandulan Ic/7, Bandulan Kecamatan Sukun, Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan pda semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa, teridiri atas 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, teknik pengumpulan data mengunakan observasi, dokumentasi dan tes tulis. Pada penelitian ini mengunakan analisis data menurut Miles & Huberman dan Thalib (2022) menyatakan bahwa analisis data meliputi reduksi data, analisis data dan penarikan kesimpulan kemudian verivikasi, tahapan pelaksanaan penilitian ini mengunakan model Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Prihantoro & hidayat,2019:56) yang disajikan pada gambar 1.1:



**Gambar 1.1 Tahap penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Prihantoro & Hidayat, 2019:56)**

# HASIL DAN PEMBAHASAN

# PRA SIKLUS

Pada tahapan prasiklus peneliti memperoleh informasi dan data terkait kemampuan awal peserta didik terhadap materi, karakteristik serta gaya belajarnya melalui observasi,tes tulis dan menanyakan kepada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada hasil tes tulis peneliti memeproleh data terkait penguasaan materi, bahwa sebagian besar peserta didik kelas II belum mengenal dan menguasi materi Bahasa Indonesia susunan kalimat yang benar. Informasi yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara kepada wali kelas bahwa di dalam kelas peserta didik lebih suka belajar mengunakan media pembelajaran berbasis teknologi, oleh karena itu peneliti menyiapkan modul ajar dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.Melalui hasil tes tulis diperoleh nilai rata-rata 45% lebih rendah dari nilai ketutansan yaitu 78%, data tersebut diperoleh ketika pembelajaran tanpa mengunakan media berupa pembelajaran secara klasikal

# SIKLUS I

Pada tahapan silkus I ini membahas tentang materi Bahasa Indonesia pada Bab I tentang struktur kalimat SPO(Subjek, Predikat, Objek). pengunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan kebutuhan belajar peserta didik. Peneliti mengunakan media pembelajaran interaktif dengan mengunakan “Petualangan Misteri”. Materi pada media ini dirancang agar peserta didik dapat memahami konsep struktur kalimat dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui permainan.



**Gambar 2.1 Pembelajaran Siklus I Mengunakan Media “Petualangan Misteri”**

Dengan penyajian materi secara interaktif, peserta didik dapat memahami konsep-konsep materi dengan lebih jelas (Havizul, 2020). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media "Petualangan Misteri" membuat peserta didik kelas II menjadi sangat aktif dan antusias dalam mengikuti setiap instruksi pembelajaran. peserta didik terlihat sangat terlibat dalam setiap tahapan petualangan, mulai dari menyimak cerita hingga menyelesaikan tantangan yang diberikan. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media ini mampu memancing rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik bersemangat untuk menyelesaikan setiap misi yang ada dalam petualangan secara berkelompok yang terdiri atas 9-10 anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti "Petualangan Misteri" dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. hingga pada kegiatan akhir pembelajaran dilakukan penilaian mengunakan tes tulis diperoleh nilai rata-rata 78%, nilai tersebut menunjukan peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelumnya.

# SIKLUS II

# Pada tahapan silkus II ini peneliti mengunakan pembelajaran mengunakan media pembelajaran yang berkelanjutan dengan mengunakan media pembelajaran “Petualangan Misteri”.Menurut (Zurriyati & Mudziran, 2021) menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar di dalam kelas. Berdasarkan pembelajaran pada siklus sebelumnya maka peserta didik lebih antusias dan aktif dalam berdiskusi, mereka bukan hanya sekedar mengikuti intruksi tetapi juga banyak peserta didik yang sangat aktif dalam bertanya dan memberikan pendapat dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan misi.

# C:\Users\Esti\Downloads\WhatsApp Image 2024-09-06 at 17.16.36.jpeg

# Gambar 3.1 Kegiatan Pembelajaran Siklus II

# Media pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana kelas yang kolaboratif antara peserta didik untuk saling bertukar informasi dan ide dalam meneyelesaikan tantangan yang ada. Hasilnya, pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan semakin baik terbukti pada penilaian yang dilakukan berupa tes tulis mendapatkan nilai rata-rata 88% yang menunjukan persentase naik dari siklus sebelumnya.

# Berikut adalah tabel data terkait peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap tahapan penelitian:

# Tabel 1.1 Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Keterangan | PRA SIKLUS | SIKLUS I | SIKLUS II |
|  | Nilai Tertinggi | 60 | 90 | 100 |
|  | Nilai Terendah | 20 | 65 | 75 |
|  | Nilai Rata-rata | 45 | 78 | 88 |

**3.1 Gambar Diagram Hasil Belajar Peserta didik**

Melalui diagram peningkatan hasil belajar peserta didik maka pengunaan media pembelajaran interaktif “Petualangan Misteri” dapat menarik minat dan antusiasmen peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dari mulai tahapan Pra Siklus sampai pada Siklus ke II peningkatan hasil belajar sangat siknifikan hal ini selaras dengan tujuan pengunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

# KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik mengunakan media pembelajaran Interaktif “Petualangan Misteri” pada materi Bahasa Indonesia kelas II di SDN Bandulan 1 berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dilihat melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap tahapan siklus pembelajaran. Capaian hasil akhir pada penelitian ini terdapat pada data yang diperoleh dari penelitian ini berupa nilai Rata-rata akhir 88%. Pembelajaran mengunakan media interaktif ini juga dapat menarik minat belajar peserta didik berdasarakan pada hasil observasi dan dokumentasi pada proses pembelajaran di kelas.

# DAFTAR PUSTAKA

Herdiman, I., Nurismadanti, I. F., Rengganis, P., & Maryani, N., 2018. Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Peserta didik SMP Pada Materi Lingkaran. *Jurnal PRISMA, 7*(1), p.1–10. https://doi.org/10.35194/jp.v7i1.213.

Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (Online). Vol.8 No.I, [http://103.88.229.8/index.php/tadzk iyyah/article/view/2095/1584](http://103.88.229.8/index.php/tadzk%20iyyah/article/view/2095/1584)

Sudarto, & Nugrahani, F., 2019. Pengembangan Bahan Ajar Media Audio Visual Berbasis PowerPoint untuk Menumbuhkan Minat Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Jurnal Stilistika, 1*(1), p.1689–1699. <https://doi.org/10.32585/.v5i1.615>

Damayanti, P. A., & Qohar, A., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *10*(2), p.119–124.https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814

Prihantoro, A & Hidayat, F. (2019). *MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman.* 9 (1) 49-60 DOI: <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>

Havizul, H., 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, *6*(2), p.283. [http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202.](http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202)

Zurriyati, E & Mudjiran. (2021). *KontribusiPerhatian Orang Tua dan Motivasi BelajarTerhadap Keterlibatan Siswa dalam Belajar (Student Engagement) di Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu. 5 (3) 1555 -1563. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889>