

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gendang Telinga melalui Pembelajaran Interaktif di Kelas V Sekolah Dasar

Susan Rizki Sahbudin¹⁾, Vina Febriyanti²⁾, Siti Fatimah Zahra³⁾, Aseptia Assidiqi⁴⁾, Ghaida Mufidah Nuha⁵⁾, Rana Gustian Nugraha⁶⁾

1) 2) 3) 4) 5) 6) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang

susanrssi3@upi.edu, vina.febriyanti17@upi.edu, sitifatimahzahra@upi.edu,
aseptia.assidiqi@upi.edu, ghaidamfdhnh02@upi.edu, ranaagustian@upi.edu

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan capaian akademik siswa kelas V SDN Nyalindung 1 pada materi struktur telinga (gendang telinga) melalui implementasi pembelajaran interaktif. Studi ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan delapan siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas, tes hasil belajar, dan studi dokumentasi. Analisis data menunjukkan peningkatan signifikan antara kondisi pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Rata-rata hasil belajar meningkat tajam dari 37,5 pada pra-siklus menjadi 77,5 pada akhir Siklus II, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 87,5%. Sejalan dengan itu, aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan dari 64,58% pada Siklus I menjadi 85,42% pada Siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif efektif dalam mengkonkretkan konsep sains dan meningkatkan keterlibatan siswa secara substansial.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif; Aktivitas Belajar; Hasil Belajar IPA

ABSTRACT: This study aims to increase the active participation and academic achievement of fifth-grade students at SDN Nyalindung 1 in the subject of ear structure (eardrum) through the implementation of interactive learning. This study applied the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research (CAR) model, which was carried out in two cycles, involving eight students as research subjects. Data collection techniques included observation of activities, learning outcome tests, and documentation studies. Data analysis showed a significant increase between the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II conditions. The average learning outcome increased sharply from 37.5 in the pre-cycle to 77.5 at the end of Cycle II, with a classical mastery level of 87.5%. In line with this, student learning activities increased from 64.58% in Cycle I to 85.42% in Cycle II. These findings indicate that interactive learning is effective in concretizing science concepts and substantially increasing student engagement.

Keywords: Interactive Learning; Learning Activities; Science Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran mengenai sistem indra termasuk organ pendengaran seperti telinga memegang peranan penting dalam kurikulum IPA kelas V karena indra pendengaran merupakan salah satu saluran utama bagi siswa untuk memahami lingkungan sekitar dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif (Ahmad et al., 2024). Selain itu, menurut Ahmad et. al, (2024) pemahaman tentang bagaimana gendang telinga dan mekanisme pendengaran bekerja tidak hanya membantu siswa mengenali struktur biologis tubuh manusia, tetapi juga memberi mereka kesadaran tentang fungsi indra dalam kehidupan

sehari-hari serta pentingnya menjaga kesehatan pendengaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan inovatif yang mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman konsep abstrak gendang telinga) dan afektif (kepedulian kesehatan telinga) melalui kombinasi media interaktif unik berupa video animasi, puzzle interaktif, dan LKPD eksploratif berbeda dari PTK sejenis yang umumnya hanya menggunakan satu jenis media atau fokus umum pada sistem indra tanpa penekanan spesifik pada gendang telinga sebagai konsep IPA abstrak. Studi empiris menunjukkan bahwa materi mengenai indra pendengaran di sekolah dasar bersifat konseptual dan abstrak sehingga siswa memerlukan media dan strategi pengajaran yang tepat agar konsep tersebut bisa dipahami dengan baik (Auliaty et al., 2021).

Materi mengenai telinga dan cara kerja pendengaran umumnya bersifat teoritis, sehingga sulit untuk dipahami oleh siswa SD jika hanya disampaikan dengan kata-kata tanpa adanya bantuan visual seperti gambar, diagram, animasi, atau simulasi, konsep-konsep tentang gelombang suara, getaran pada membran, dan keterkaitan struktur telinga menjadi rumit untuk dimengerti dan mudah untuk dilupakan (Hafiza et al., 2025). Penelitian dan studi yang lebih mendalam menunjukkan bahwa penggunaan visual dan multimedia secara efektif dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang kompleks serta mempercepat proses belajar, terutama bila visualisasi tersebut dirancang untuk memperlihatkan proses yang berlangsung secara urut atau dinamis (Aisyah Matos et al., 2025). Pendekatan novelty ini melengkapi kekurangan tersebut dengan menggabungkan video animasi untuk dinamika getaran gendang telinga, puzzle untuk penguatan kognitif, dan LKPD eksploratif yang menanamkan sikap afektif terhadap kesehatan pendengaran, yang jarang ditemui dalam PTK konvensional pada materi serupa.

Di banyak kelas yang mengajarkan praktik dasar, metode pengajaran yang lebih sering digunakan adalah ceramah dari guru, yang mengakibatkan siswa cenderung bersikap pasif seperti mereka jarang bertanya, sedikit terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan partisipasi yang rendah saat menjelajahi konsep baru sehingga keadaan ini mengurangi peluang siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka dengan cara yang berarti melalui interaksi dan eksperimen sederhana (Windasari et al., 2024). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional sering kali kurang mampu untuk merangsang keterlibatan dan pemahaman yang dalam, sementara pendekatan interaktif seperti sesi tanya jawab yang terstruktur, presentasi visual, dan kegiatan kolaboratif terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta hasil pembelajaran (Dwi Intan Febriyanti Ilyas et al., 2025; Nurhasanah & Kasyifah Siti Nurjanah, 2024).

Berdasarkan sejumlah penelitian di tingkat pendidikan dasar, banyak kelas melaporkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Nuraeni Yulistiawati et al., 2022). Ini terlihat dari persentase siswa yang belum mencapai tuntas pada pelajaran IPA/IPAS dan nilai rata-rata yang masih di bawah standar KKM pada pre-test (Muhammad Sahrul et al., 2023). Kondisi ini sering kali disebabkan

oleh faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang masih berfokus pada guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang nyata atau interaktif, serta rendahnya motivasi dan kesiapan siswa untuk belajar (Aswat et al., 2023).

Di banyak sekolah dasar masih tergolong minim yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPA, karena guru cenderung mengandalkan metode tradisional yang tidak melibatkan video, animasi, simulasi, maupun model 3D (Cucu Mardiana et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak serta berbagai proses biologis dan fisik yang idealnya disajikan melalui representasi visual (Putra et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Cucu, Ghullam, dan Seni (2025) menunjukkan bahwa rendahnya literasi sains dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik, dominasi metode konvensional, serta belum optimalnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sains.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran IPA materi gendang telinga merupakan upaya reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa melalui penerapan tindakan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, seperti penggunaan pembelajaran interaktif dan media visual. Novelty PTK ini semakin menonjol karena mengintegrasikan kombinasi media video animasi, puzzle, dan LKPD eksploratif yang secara spesifik menargetkan konsep abstrak gendang telinga sambil membangun dimensi afektif kepedulian kesehatan telinga sebuah pendekatan yang lebih komprehensif dibandingkan PTK sejenis yang cenderung terbatas pada media tunggal atau fokus umum pada indra pendengaran. PTK ini dilaksanakan secara bersiklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sehingga guru dapat mengidentifikasi permasalahan pembelajaran seperti rendahnya aktivitas dan pemahaman siswa terhadap mekanisme pendengaran yang bersifat abstrak serta mengevaluasi efektivitas tindakan yang diberikan pada setiap siklus (Sijabat et al., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik penelitian guru yang dilakukan oleh Aliyya Putri Riadi, Nurdinah Hanifah, dan Rana Gustian Nugraha (2024) di mana penelitian dilakukan secara kontekstual di sekolah dasar dengan tujuan langsung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak nyata terhadap keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Hasil temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran interaktif berbasis media efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. (Idris, 2019) mengungkapkan bahwa penerapan strategi interaktif melalui kerja kelompok heterogen, penggunaan lembar kerja, dan kegiatan refleksi mampu meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi, serta sikap kolaboratif siswa. Adji dan Umbase (2024) menegaskan bahwa pendekatan interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Widiyanto (2020) juga menyebutkan bahwa pemanfaatan media miniatur dapat meningkatkan antusiasme dan capaian siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, Zaenab (2023) membuktikan bahwa

integrasi media ClassPoint dalam pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur efektivitas penerapan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi gendang telinga di kelas V SD. Fokus penelitian mencakup tiga aspek utama, yaitu mendeskripsikan perubahan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi, menganalisis peningkatan hasil belajar siswa, serta mengevaluasi kontribusi pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. Materi gendang telinga yang bersifat abstrak menuntut pendekatan pembelajaran yang partisipatif. Oleh karena itu, penerapan strategi interaktif berbasis media dipandang mampu memfasilitasi proses belajar melalui kegiatan diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, komunikatif, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

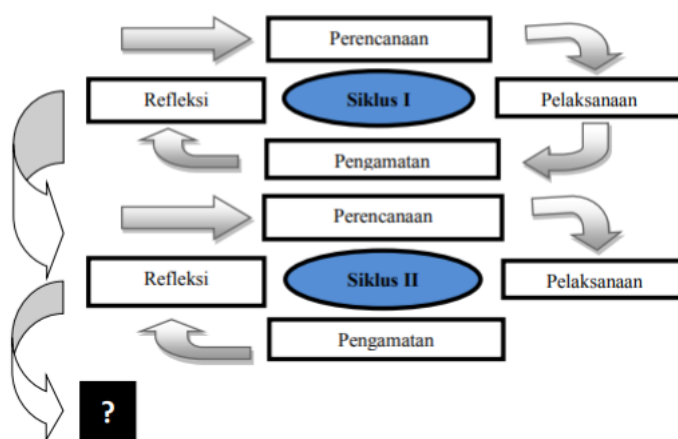
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta hasil belajar siswa di dalam kelas. Metode PTK dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada materi Gendang Telinga melalui penerapan model pembelajaran interaktif. Model ini memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan langsung di kelas, mengamati hasilnya, serta melakukan refleksi secara berkala sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa sekolah dasar di salah satu SD, pada semester berjalan tahun ajaran penelitian.

Secara teori, penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan upaya yang dilakukan oleh guru, baik secara mandiri maupun bekerja sama dengan peneliti, untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan (Utomo et al., 2024). Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah penerapan model pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa serta memperdalam pemahaman siswa mengenai fungsi, cara kerja, dan struktur gendang telinga (Nugroho Widianono, 2016).

Penelitian ini menggunakan desain PTK berdasarkan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) **Perencanaan**, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), skenario pembelajaran, media pembelajaran, lembar observasi, serta instrumen evaluasi, sekaligus mengidentifikasi permasalahan awal sebagai dasar penentuan tindakan; (2) **Pelaksanaan Tindakan**, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPM dengan menerapkan model pembelajaran interaktif; (3) **Observasi**, peneliti atau kolaborator mengamati aktivitas pembelajaran dan respons siswa menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan; dan (4) **Refleksi**, peneliti

menganalisis hasil observasi dan hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Melalui langkah-langkah ini, peneliti dapat melihat kemajuan dari waktu ke waktu dan mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang seberapa efektif model pembelajaran yang digunakan. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Muh Ali et al., 2023)

Subjek dalam studi ini mencakup seluruh siswa kelas V di SDN Nyalindung 1, yang jumlahnya adalah 8 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Seluruh kelompok siswa ini dipilih sebagai subjek karena dalam penelitian tindakan kelas tidak ada penggunaan teknik pengambilan sampel seperti pada penelitian yang bersifat kuantitatif. Semua siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi bagian yang diperhatikan dan dianalisis.

Penelitian ini berlangsung di SDN Nyalindung 1. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa pembelajaran siswa kelas V masih menghadapi beberapa kendala, terutama terkait rendahnya aktivitas belajar dan ketidakmerataan pemahaman konsep pada materi tertentu, termasuk materi Gendang Telinga. Informasi ini menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut, dengan tujuan memberikan alternatif solusi melalui penerapan pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas V.

Penelitian ini dilakukan pada semester 1 tahun ajaran 2025/2026. Proses penelitian dimulai dari tahap identifikasi masalah, penyusunan perangkat pembelajaran, pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus, sampai refleksi dan penyusunan laporan akhir. Tindakan dalam penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan sesuai dengan jadwal pelajaran IPA di kelas V. Penjadwalan setiap kegiatan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan waktu mengajar peneliti, sehingga pelaksanaan tindakan dapat berlangsung dengan efektif tanpa mengganggu kegiatan belajar yang lain.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa selama pembelajaran interaktif diterapkan pada materi Gendang Telinga. Data dikumpulkan melalui tiga cara, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Untuk observasi dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian afektif untuk mencatat perubahan perilaku, partisipasi, dan sikap siswa selama proses belajar sedang berlangsung, sesuai dengan karakteristik PTK yang menekankan pengamatan langsung terhadap dinamika kelas (H Susilo, 2022). Tes hasil belajar diberikan di akhir setiap siklus dalam bentuk soal pilihan ganda dengan skala nilai 0-100 dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75, bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi berupa catatan kegiatan pembelajaran, foto, atau arsip terkait pelaksanaan tindakan, sehingga semua data yang terkumpul dapat memberikan gambaran yang lengkap mengenai efektivitas tindakan yang dilakukan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan penekanan pada perubahan aktivitas siswa dan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran interaktif pada materi gendang telinga. Hasil belajar dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata dan tingkat pencapaian pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Sementara itu, aktivitas belajar siswa dianalisis melalui observasi untuk menggambarkan tingkat keterlibatan, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Meskipun rumus perhitungan digunakan dalam pengolahan data, pembahasan lebih berfokus pada interpretasi hasil dan peningkatan yang terjadi, tidak pada detail teknis perhitungan. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap yang disesuaikan dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas.

a. Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu dianalisis menggunakan rumus yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Perhitungan ini mengidentifikasi pencapaian belajar setiap siswa dan menggambarkan perubahan dalam penguasaan materi mereka sebelum dan setelah penerapan pembelajaran interaktif. Rumus yang digunakan tetap mengacu pada kriteria yang digunakan dalam penelitian pendidikan, yaitu:

$$\text{Ketuntasan belajar individu} = \frac{\text{Skor yang diperoleh individu}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh dari hasil belajar kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori ketuntasan berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelulusan

Nilai Tes	Ketuntasan
≥ 75	Tuntas
< 75	Belum Tuntas

b. Ketuntasan hasil belajar secara Klasikal

Ketuntasan belajar secara klasikal dilakukan untuk menentukan kesuksesan proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasilnya menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari pra-siklus hingga Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan aturan penilaian, sebuah kelas dianggap tuntas jika minimal 80% dari siswanya mencapai KKM. Rumus yang digunakan tetap mengacu pada acuan penilaian ketuntasan klasikal, yaitu:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Total siswa}} \times 100\%$$

Menurut Suseno et al. (2017) penilaian ketuntasan klasikal dilakukan dengan membandingkan hasil belajar dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Pembelajaran dianggap selesai jika proporsi siswa yang mencapai penguasaan belajar mencapai 80% atau lebih. Namun, pembelajaran dianggap tidak memadai dalam standar klasik jika kurang dari 80% siswa mencapai penguasaan belajar.

Analisis aktivitas belajar siswa dilakukan dengan menggunakan persentase ketercapaian indikator aktivitas. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap indikator dari Siklus I ke Siklus II, yang mencerminkan peningkatan keterlibatan, kerja sama, dan kepedulian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dilakukan analisis secara kuantitatif dengan rumus sebagai berikut (Nursyam et al., 2019).

$$\text{Persentase aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah skor indikator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

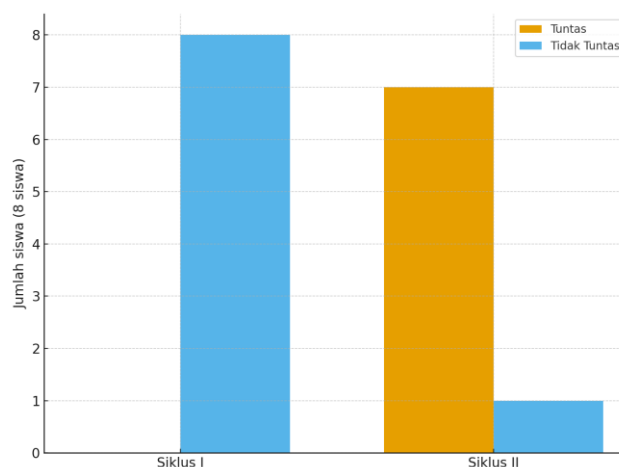
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menerapkan strategi pembelajaran interaktif berbasis media, peneliti melakukan penilaian awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem indera, khususnya bagian gendang telinga. Penilaian ini bertujuan mengenali kemampuan dasar siswa sebelum pembelajaran dimulai, serta berfungsi sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran di setiap siklus. Hasil dari penilaian awal kemudian dibandingkan dengan hasil tes pada Siklus I dan Siklus II untuk melihat perkembangan pengetahuan siswa setelah strategi pembelajaran tersebut diterapkan.

Di akhir setiap siklus, dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar menggunakan alat yang sama. Tujuannya adalah agar kita bisa melihat perubahan skor yang terjadi, sehingga mengetahui seberapa efektif tindakan yang diterapkan. Dari hasil penilaian tersebut, tampak perbedaan kemampuan siswa di setiap tahapan, baik dari nilai rata-ratanya maupun jumlah siswa yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar. Tabel 2 berikut ini menampilkan gambaran lengkap mengenai perkembangan hasil belajar siswa mulai dari pra siklus hingga siklus II.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Siklus	Nilai Rata-rata	Jumlah siswa yang telah tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Presentase kelulusan
Pra siklus (Pretest)	37,5	0	8	0%
Siklus I	55	0	8	0%
Siklus II	77,5	7	1	87,5%



Gambar 2. Diagram Batang Jumlah Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 mengenai analisis hasil belajar siswa, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan dari Pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Pada tahap pra siklus (pretest), nilai rata-rata siswa hanya mencapai 37,5 dengan seluruh siswa (8 orang) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga tingkat ketuntasan berada pada 0%. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada Siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 55. Meskipun demikian, belum ada siswa yang mencapai ketuntasan dan seluruh siswa

masih berada pada kategori belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pada Siklus I belum sepenuhnya efektif meningkatkan hasil belajar siswa sesuai target.

Perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II memberikan dampak yang lebih optimal. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata menjadi 77,5. Pada siklus ini, sebanyak 7 dari 8 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 1 siswa yang belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar meningkat drastis menjadi 87,5%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang diterapkan telah memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi gendang telinga.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II mengalami perkembangan yang signifikan. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan membuktikan bahwa tindakan pembelajaran yang diberikan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu membawa sebagian besar siswa mencapai target KKM yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Analisis Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Semua anggota aktif berkontribusi, saling membantu, dan bekerja sama dengan baik	84,38%	90,63%	6,25%
Menyampaikan presentasi dengan lancar, jelas, percaya diri, dan mampu menjawab pertanyaan teman	71,88%	75,00%	3,13%
Menunjukkan rasa kepedulian terhadap kesehatan telinga	37,50%	90,63%	53,13%
Rata-rata	64,58%	85,42%	20,84%

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dianalisis bahwa dalam proses pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan kualitas keaktifan siswa dalam setiap indikator yang diamati. Pada indikator “Semua anggota aktif berkontribusi, saling membantu, dan bekerja sama dengan baik”, persentase pada Siklus I mencapai 84,38% sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 90,63%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa suasana kerja sama dalam proses belajar semakin baik, di mana siswa lebih rajin berpartisipasi dan saling membantu dalam kelompok. Hal ini juga terlihat pada indikator “Menyampaikan presentasi dengan lancar, jelas, percaya diri, dan mampu menjawab pertanyaan teman”, yang mengalami kenaikan dari 71,88% menjadi 75,00%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin berani menyampaikan pendapat di depan kelas, meskipun peningkatannya tidak terlalu besar dibandingkan indikator lainnya.

Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada indikator "Menunjukkan rasa kepedulian terhadap kesehatan telinga", yang meningkat dari 37,50% pada Siklus I menjadi 90,63% pada Siklus II. Peningkatan sebesar 53,13% ini menunjukkan bahwa

strategi pembelajaran berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan telinga. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak hanya untuk membantu tingkatan kemampuan berpikir, tetapi juga mampu membentuk sikap positif dalam diri siswa. Intervensi yang dilakukan pada Siklus II berhasil memicu perubahan dalam perilaku siswa, sehingga para siswa lebih mampu menerapkan nilai-nilai kepedulian dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran pada Siklus II memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I. Rata-rata peningkatan sebesar 20,84% pada ketiga indikator menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang dilakukan, seperti perbaikan metode pembelajaran, penggunaan media yang lebih sesuai, serta pemberian contoh yang relevan dengan konteks, berhasil meningkatkan sikap dan keterlibatan para siswa selama proses belajar. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan Siklus II tidak hanya mampu memperbaiki kekurangan di tahap sebelumnya, tetapi juga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Implementasi pembelajaran interaktif mengenai gendang telinga dilakukan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan dan pemahaman awal yang ditunjukkan oleh siswa terhadap materi tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan enggan menyampaikan pemahaman mereka selama proses pembelajaran. Kondisi ini menegaskan bahwa model pembelajaran sebelumnya belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara optimal. Penelitian Rina Rahmawati et al. (2021) dalam Jurnal Basicedu membuktikan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD). Hal ini terjadi karena siswa terlibat secara langsung dalam proses penemuan informasi melalui aktivitas visual, audio, dan kolaboratif. Temuan ini sangat penting karena menegaskan bahwa pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang relevan untuk mendorong partisipasi aktif siswa, menumbuhkan keberanian mereka untuk berpendapat, dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), termasuk topik yang spesifik seperti cara kerja gendang telinga.

Dengan melaksanakan dua siklus penelitian tindakan kelas, penerapan pembelajaran interaktif berbasis media diharapkan mampu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan memadukan media visual, video animasi, puzzle struktur telinga, serta LKPD berbasis aktivitas yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam eksplorasi konsep. Pelaksanaan tindakan pada kedua siklus menunjukkan perkembangan yang jelas baik dari segi keterlibatan siswa maupun pencapaian hasil belajar, yang mencerminkan efektivitas pendekatan interaktif dalam mengoptimalkan pengalaman belajar siswa.

Proses pelaksanaan pembelajaran pada tahap Siklus I mengindikasikan bahwa penggunaan strategi interaktif telah memberikan kontribusi yang positif, meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum mencapai hasil yang optimal. Pada tahap awal,

siswa cenderung pasif, namun penggunaan gambar anatomi telinga dan video proses pendengaran berhasil menarik perhatian mereka sehingga fokus belajar mulai meningkat. Beberapa siswa mulai terlibat dalam diskusi kelompok, meskipun keterlibatan ini belum merata dan sebagian siswa masih enggan mengemukakan pendapat di depan kelas. Mayoritas siswa masih mengandalkan teman yang lebih aktif dalam kelompok, sehingga inisiatif individu dalam memecahkan masalah atau menyampaikan ide masih terbatas. Sehingga refleksi pada Siklus I mengidentifikasi beberapa kelemahan, antara lain kurangnya variasi media dan keterbatasan kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, pada Siklus II, strategi pembelajaran diperbaiki dengan menambah media interaktif yang lebih bervariasi, memperluas kegiatan eksploratif, serta memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk bekerja sama dan menyampaikan gagasan mereka.

Peningkatan signifikansi dalam aktivitas dan hasil belajar siswa teramati setelah tindakan perbaikan diimplementasikan pada Siklus II. Penggunaan media interaktif yang lebih variatif, seperti puzzle struktur telinga, video animasi yang lebih rinci, dan LKPD berbasis penemuan, membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif. Para siswa tidak lagi sekadar mengikuti instruksi, tetapi mulai menunjukkan inisiatif untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan hasil pengamatan kelompok secara mandiri. Lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif membuat siswa lebih percaya diri dan berani menghubungkan materi ajar dengan kehidupan nyata mereka.

Seluruh siswa mengalami peningkatan, meskipun besaran peningkatannya berbeda. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi, sebagian lainnya pada kategori menengah, dan sebagian kecil mengalami peningkatan lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif efektif bagi seluruh kelompok kemampuan. Media visual dan kegiatan penyusunan puzzle terbukti membantu siswa memahami struktur dan fungsi gendang telinga secara konkret sehingga mereka mampu menjelaskan kembali proses pendengaran dengan lebih runtut dan tepat. Peningkatan hasil yang terjadi secara merata membuktikan bahwa intervensi pada siklus II berhasil mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif. Siswa kini mampu membangun pemahaman konsep melalui praktik langsung dan kerja sama, bukan sekadar menghafal teori.

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses belajar siswa berlangsung melalui keterlibatan aktif dan pengalaman langsung selama kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif, di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar serta refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai media, berdiskusi, dan melakukan pengamatan secara langsung mendorong terbentuknya struktur kognitif yang lebih terorganisasi, sehingga pemahaman

konsep yang dihasilkan menjadi lebih mendalam dan bermakna (Shalwa Fauziyah Leksono, Maeva Maulidah, Muhibah, 2025).

Keterkaitan dengan teori konstruktivisme juga terlihat dari perubahan fokus pembelajaran, dari sekadar penyampaian materi menuju proses pembentukan pengetahuan. Pembelajaran interaktif tidak menempatkan siswa sebagai penerima informasi, melainkan sebagai subjek yang terlibat aktif dalam menemukan konsep melalui kegiatan pengamatan, penggunaan media, serta diskusi bersama. Proses ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya aktivitas berpikir siswa dalam membangun pemahaman terhadap dunia nyata, terutama pada materi IPA yang bersifat abstrak dan memerlukan bantuan visual (Lestari et al., 2024)

Pendekatan ini relevan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena karakteristik kognitif siswa pada jenjang tersebut masih berada pada tahap berpikir konkret. Materi sistem indera, khususnya mekanisme kerja gendang telinga, memerlukan dukungan alat bantu visual serta pengalaman belajar yang dapat diamati secara langsung. Dalam konteks ini, media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen kognitif yang menjembatani konsep abstrak dengan representasi nyata, sehingga proses pemahaman siswa berlangsung secara lebih terstruktur dan berpijak pada pengalaman belajar yang dialami selama pembelajaran.

Dari aspek pemahaman konsep, pembelajaran interaktif membantu siswa menghubungkan teori dengan visualisasi nyata. Melalui kegiatan eksploratif seperti penyusunan puzzle dan pengamatan animasi, siswa memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai proses kerja gendang telinga. Pendekatan ini efektif bagi berbagai tingkat kemampuan karena siswa yang memerlukan dukungan memperoleh bantuan melalui media konkret, sementara siswa dengan kemampuan lebih tinggi tetap mendapatkan tantangan melalui kegiatan diskusi dan analisis yang lebih mendalam.

Pencapaian hasil pada setiap siklus pembelajaran menunjukkan keterkaitan yang erat dengan tujuan penelitian, yaitu menguji efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Perbaikan strategi dari satu siklus ke siklus berikutnya mencerminkan penerapan prinsip reflektif dalam penelitian tindakan kelas sekaligus menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh satu metode, melainkan oleh kesesuaian antara strategi, media, dan kebutuhan belajar siswa.

Secara keseluruhan, pembelajaran interaktif berbasis media yang diterapkan dalam penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan karakteristik pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pendekatan ini memandang proses belajar sebagai pengalaman yang aktif, kolaboratif, dan reflektif, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman konsep secara mandiri melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran interaktif pada materi IPA, termasuk materi mengenai gendang telinga, menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan partisipasi belajar dan kualitas pencapaian akademik siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan saat menafsirkan hasilnya. Pertama, ukuran sampel relatif kecil, hanya terdiri dari 8 siswa kelas 5 sekolah dasar, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih besar. Kedua, penelitian ini dilakukan dalam konteks yang sangat spesifik yaitu hanya pada satu kelas dan satu sekolah dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang spesifik. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran interaktif yang diidentifikasi dalam penelitian ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh konteks spesifik tersebut. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap memberikan gambaran empiris yang relevan tentang potensi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, dan dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut oleh guru atau peneliti lain dengan cakupan subjek dan konteks yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif berbasis media mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi gendang telinga di kelas V SDN Nyalindung 1. Peningkatan tersebut tercermin pada nilai rata-rata hasil belajar yang berkembang dari pra-siklus hingga Siklus II, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Selain aspek kognitif, pembelajaran interaktif juga mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi, kerja sama kelompok, serta peningkatan kepedulian terhadap kesehatan telinga, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan partisipatif.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, temuan penelitian ini bersifat kontekstual dan terbatas pada karakteristik siswa serta lingkungan belajar di kelas V SDN Nyalindung 1. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan ke seluruh sekolah dasar. Namun demikian, temuan ini dapat dijadikan sebagai rujukan reflektif bagi guru dalam merancang pembelajaran interaktif pada materi IPA yang bersifat abstrak, serta sebagai dasar bagi penelitian lanjutan dengan cakupan subjek dan konteks yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adji, K., & Umbase, L. (2024). *IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. <https://eprints.uny.ac.id/22540/3/BAB>
- Ahmad, N., Ningsih, S., Hayon, B., Anastasia, J., Wea, B., Ere, K., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Ilmu, D. (2024). PENGENALAN KONSEP PANCA INDRA MELALUI PEMANFAATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA FASE A, B DAN C DI SDI PAUPANDA 1. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6).
- Aisyah Matos, G., Aulia Sari, N., Maharani Agetta, Y., Zahirah, Z., Rahmadhar, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah ProfDrHamka, U. (2025). *Implementasi*

Multimedia Interaktif Berbasis Vidio Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

- Aswat, H., Masri, M., & Bella, B. (2023). Meningkatkan Motivasi Dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Kreatif Smartpoli Pada Materi IPA Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1100–1107. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4871>
- Auliaty, Y., Siregar, R., & Alawiyah, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT INDRA PENDENGARAN BERBASIS LITERASI SAINS PADA MUATAN IPA UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *EJT (Educational Technology Journal)* |, 1, 31–42. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Cucu Mardiana, Hamdu, G., & Aprilia, S. (2025). THE NEED ANALYSIS FOR INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON SCIENTIFIC LITERACY IN PRIMARY SCHOOL. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 568–584. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13452>
- Dwi Intan Febriyanti Ilyas, Fellanika Destiani, Firman Hadi Widiyanto, Fahmi Lestari Prasetiadi, & Haura Abiyyah. (2025). *Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah.*
- Hafiza, S., Al, S., Langkat, M., & Hasanah, N. (2025). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN IPAS PADA MATERI BUNYI DAN GELOMBANG BAGI SISWA SEKOLAH DASAR Rosila Antika. *JINU*, 2(5), 1151–1157. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i5.6061>
- H Susilo, H. C. Y. S. (2022). *Penelitian tindakan kelas.*
- Idris. (2019). *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS VI SD.*
- Lestari, S., Manurung, A. A., Ilmu, T., & Tebing, T. A. (2024). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD.* 7(September), 10622–10628.
- Shalwa Fauziyah Leksono, Maeva Maulidah, Muhibah, O. F. (2025). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR.* 10.
- Miftah, N. A., Hanifah, N., & Gustian Nugraha, R. (2024). Penerapan Project Based Learning pada Tema 3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 4 Cindaga. Dalam *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Nomor 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Muhammad Sahrul, Mustamiroh, M., Yudo Dwiyono, & Rosita Putri Rahmi Haerani. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1022–1029. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1215>
-

- Nugroho Widianono, N. H. (2016). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5SD. 1*, 199–213.
- Nuraeni Yulistiawati, Khoimatun, K., & Fatkhiyani, K. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 578–583. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2081>
- Nurhasanah, & Kasyifah Siti Nurjanah. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap*. <http://e-journal.staibanisaleh.ac.id/index.php/wildan/index>
- Nursyam, A., Muhammadiyah Bone Biru, S., Riattang, T., Bone, K., Selatan, S., & Penulis, K. (2019). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media*. <http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>
- Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R., & Wiarta, I. W. (2024). Media Video Animasi yang Layak dan Efektif diterapkan dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 101–107. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.74473>
- Riadi, A. P., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Analisis Penerapan Program BERSATU dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Gunungsari. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 664–671. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.940>
- Rina Rahmawati, Khaeruddin, & Amri Amal. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*.
- Shalwa Fauziyah Leksono, Maeva Maulidah, Muhibah, O. F. (2025). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. 10*
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). *PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. 4*, 1–19.
- Widiyanto, B. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA MINIATUR UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA*
-

SEKOLAH DASAR. <http://ilmumahasiswa.com/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>

Windasari, R., Lasmawan, W., & Kertih, W. (2024). Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

Zaenab. (2023). *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran interaktif ClassPoint*.

Lestari, S., Manurung, A. A., Ilmu, T., & Tebing, T. A. (2024). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD*. 7(September), 10622–10628.

Shalwa Fauziyah Leksono, Maeva Maulidah, Muhibah, O. F. (2025). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*. 10.