

# Implementasi Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Minat Belajar Siswa Sdn Kubang Apu

Hilda Dhaniartika Nurma'ardi\*<sup>1</sup>, Dhean Herdiansyah<sup>2</sup>, Salwa Tsabitah Hummairah<sup>3</sup>, Empat Sunisti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha

E-mail: \*<sup>1</sup>[hildadhaniartika@gmail.com](mailto:hildadhaniartika@gmail.com), <sup>2</sup>[dheanherdiansyah16@gmail.com](mailto:dheanherdiansyah16@gmail.com),  
<sup>3</sup>[salwatsabitah04@gmail.com](mailto:salwatsabitah04@gmail.com) <sup>4</sup>[ayusunisti14@gmail.com](mailto:ayusunisti14@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa akibat kurang inovatifnya penggunaan media pembelajaran. Sehingga, tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis kendala dan dampak dari minimnya penerapan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Kubang Apu yang subjek penelitiannya merupakan seluruh siswa kelas IV pada SD tersebut. Jenis penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun teknik dari pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, memilih media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat terhadap respon siswa. Sehingga pengoptimalan penggunaan media pembelajaran interaktif perlu diupayakan secara lebih maksimal agar dapat menarik minat siswa dan memberikan dampak pembelajaran yang baik. Kemasan materi dalam konten yang menarik dari media pembelajaran interaktif dapat memancing minat dan keaktifan siswa untuk lebih fokus, sehingga secara tidak sadar siswa akan tertantang untuk dapat mendalami dan mengkritisi sajian serta masalah yang diberikan dalam pembelajaran. Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran interaktif tentunya tidak terlepas dari adanya kendala, namun kendala tersebut dapat diatasi dengan pemaksimalan kemampuan guru dalam mendalami penggunaan dan pembuatannya secara lebih maksimal dan terkait fasilitas, guru dapat melakukan pengoptimalan penggunaan fasilitas yang ada dan bisa disediakan.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Interaktif, Keterampilan Berpikir Kritis, Minat Belajar

## Abstract

*This research is motivated by the low critical thinking skills and learning interest of students due to the lack of innovation in the use of learning media. Thus, the purpose of this study is to analyze the obstacles and impacts of the minimal application of interactive learning media on students' learning interest and critical thinking skills. This research was conducted at SDN Kubang Apu, where the subjects of the research were all fourth grade students at the elementary school. The type of research used is a descriptive qualitative research method. The data collection technique was carried out through interviews, observations, and documentation. Based on the research results obtained, choosing learning media has a close relationship with student responses. So that optimizing the use of interactive learning media needs to be maximized in order to attract student interest and provide a good learning impact. Packaging material in interesting content from interactive learning media can attract students' interest and activeness to be more focused, so that students will be unconsciously challenged to be able to explore and criticize the presentation and problems given in learning. The use of interactive learning media is certainly not free from obstacles, but these obstacles can be overcome by maximizing the teacher's ability to explore its use and creation more optimally and regarding facilities, teachers can optimize the use of existing facilities that can be provided.*

**Keywords:** Interactive Learning Model, Critical Thinking Skills, Learning Interest

## PENDAHULUAN

Salah satu elemen penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas adalah pendidikan (Pristiwanti et al., 2022). Tanpa pendidikan yang memadai, sumber daya manusia tidak akan berkembang secara optimal dan rentan mengalami kesulitan untuk dapat bersaing dengan bangsa lain. Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu sepanjang hidupnya (Syahputra, 2024). Tanpa adanya pendidikan, kemampuan manusia untuk berkembang menjadi sangat terbatas. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan individu yang berkualitas, kompetitif, serta memiliki moral dan etika yang baik (Murtiningsih et al., 2024). Melalui pendidikan, seseorang dapat mempelajari berbagai keterampilan yang memungkinkan mereka menjadi individu yang terampil, kritis, kreatif, dan inovatif (Meilita et al., 2023). Pendidikan dapat

diperoleh melalui jalur formal maupun non-formal yang mendukung konsep pendidikan sepanjang hayat (Ahmad et al., 2022). Pendidikan formal dapat diperoleh melalui institusi seperti sekolah, sedangkan pendidikan non-formal dapat diperoleh melalui berbagai aktivitas di luar lingkungan sekolah, seperti kursus keterampilan atau kegiatan komunitas di lingkungan sekitar. Berkualitas tidaknya pendidikan dapat terlihat dan terukur melalui ketercapaian indikator dan tujuan belajar yang diharapkan, salah satunya ialah indikator keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan sebuah proses dari keterampilan berpikir melalui kegiatan membuat atau memahami suatu konsep, menerapkan sesuatu hal, melakukan sebuah sintesa, dan juga mengevaluasi data informasi yang didapatkan dari hasil melakukan pengamatan, refleksi, pengalaman, pemikiran serta komunikasi sebagai dasar dalam meyakini dan melakukan sebuah tindakan (Naufal, 2022). Keterampilan berpikir kritis tidak dapat berkembang dengan sendirinya melainkan perlu dilatih secara rutin agar dapat berkembang. Keterampilan berpikir kritis berkaitan dengan keterampilan seseorang dalam mengidentifikasi, menganalisis, memecahkan masalah secara kreatif dan logis untuk menghasilkan suatu keputusan yang tepat. Sejalan dengan Kartikasari et al., (2021) yang mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat diperlu untuk dikembangkan karena keterampilan tersebut akan membuat seorang individu mampu menganalisis, kreatif, dan solutif dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Namun sayangnya, untuk mencapai indikator keterampilan tersebut bukanlah hal yang mudah.

Banyak guru yang merasa kesulitan dalam menghadapi permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa seperti halnya pada sekolah di SDN Kubang Apu. Pada SD tersebut, didapati sebuah informasi yang menyatakan bahwa banyak siswa yang juga tidak dapat memenuhi jalannya proses pembelajaran secara maksimal, hal ini dikarenakan pada prosesnya siswa terlihat pasif dan tidak kritis. Saat guru melakukan tanya jawab dan memberikan soal, siswa cenderung menjawab secara singkat dan seadanya tanpa menganalisis dan berpikir secara lebih mendalam terlebih dahulu. Dalam mengatasi hal tersebut, tentu saja guru sudah melakukan beberapa cara, seperti penerapan media pembelajaran yang mudah disiapkan seperti gambar. Namun kenyataannya, penyajian pembelajaran dengan menggunakan media gambar justru tidak terlalu dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa cenderung kurang tertarik dengan penggunaan media pembelajaran yang bersifat monoton (Ardana et al., 2022). Hal ini tentu berdampak pada kurangnya rasa keinginan siswa untuk mengetahui dan mempelajari materi yang pada akhirnya juga membuat siswa tidak dapat memaksimalkan keterampilan berpikir kritisnya. Dengan kata lain, saat siswa tidak memiliki minat belajar yang tinggi, maka siswa tidak akan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Sehingga, hal ini tentu saja berdampak pada keterampilan berpikir kritisnya.

Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas, kurangnya inovasi pembelajaran interaktif, dan kurangnya motivasi yang diberikan kepada siswa (Mimpin, 2022). Terlebih, banyak guru lebih sering mengajar dengan cara ceramah saja dalam penyampaian materi yang membuat pembelajaran lebih berpusat pada guru, sehingga tentu saja hal ini berujung pada pembelajaran yang bersifat monoton dan membuat terjadinya penurunan semangat siswa (Lisnawati et al., 2022).

Oleh sebab itu penerapan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dalam kelas sangat diperlukan untuk dapat menarik minat siswa. Salah satunya ialah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan siswa lainnya, guru dan juga materi pelajaran (Fajaria et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga tidak hanya menitikberatkan pada penyampaian informasi dari guru ke siswa, tetapi juga mengaktifkan siswa dalam proses belajar-mengajar melalui berbagai aktivitas yang membangun pemahaman yang mendalam dan reflektif (Darmaji et al., 2022). Namun, penerapan media pembelajaran interaktif yang digadang-gadang dapat meningkatkan minat dan kekritisian siswa nyatanya masih jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk menganalisis penyebab dari minimnya penggunaan media interaktif dan sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa di SDN Kubang Apu.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian yang berfokus pada kegiatan pengamatan mendalam. Oleh sebab itu, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. Penelitian kualitatif yang memperhatikan humanisme dan perilaku manusia tentang sebuah jawaban atas kesadaran bahwa apapun terjadi akibat dari perbuatan manusia dan pengaruh dari aspek-aspek internal individu. Aspek internal tersebut dapat berupa kepercayaan, pandangan politik, dan latar belakang sosial dari individu yang bersangkutan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 di SD Negeri Kubang Apu, Kec. Serang, Kota Serang, Provinsi Banten. Subjek pada penelitian ini ialah siswa kelas IV yang mengalami masalah kurangnya keterampilan berpikir kritis dan minat belajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan wawancara mendalam terhadap siswa dan guru, observasi partisipan terhadap pembelajaran dengan atau tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, serta dokumentasi perkembangan keterampilan dan minat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian. Kegiatan observasi partisipan merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan secara lebih dekat terhadap suatu kelompok yang sedang diamati dengan melibatkan titik fokus seperti orang, budaya, masyarakat, kebiasaan dan lain sebagainya.

Data penelitian yang didapatkan dianalisis secara kualitatif dari hasil pengumpulan informasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Keabsahan data dijaga dengan melakukan triangulasi sumber dan memberikan cek untuk memastikan kekonsistensian dan akurasi dari hasil temuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara, dokumentasi, dan juga pengamatan langsung pada proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SD Negeri Kubang Apu khususnya pada siswa di kelas IV. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui keterkaitan antara minat belajar dengan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa. Dalam pembelajaran, salah satu hal yang penting dalam dunia pendidikan adalah membuat pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk membantu guru menjelaskan materi. Lebih dari itu, bagian terpentingnya ialah penggunaan media juga dilakukan untuk membantu siswa memahami apa yang hendak disajikan oleh guru secara lebih mudah. Penggunaan bahan ajar yang baik harus relevan dengan kebutuhan siswa, kemampuan serta pengetahuan guru dalam memaparkan, isi materi, dan sarana serta prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran (Arifin et al., 2023). Semua itu harus dipadukan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Berangkat dari fenomena yang terjadi bahwa dalam pembelajaran masih banyak siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis yang rendah. Sama halnya dengan siswa kelas IV di SD Kubang Apu, bahwa berdasarkan hasil pengamatan observasi, dan data informasi wawancara di SD tersebut, didapati bahwa siswa kelas IV di SD Kubang Apu tersebut memiliki minat belajar yang rendah dan tidak tertarik mengikuti jalannya proses pembelajaran. Imbasnya, siswa tidak fokus dan terlihat pasif, terlebih saat guru mengajukan pertanyaan terkait apa yang diajarkan namun siswa hanya menjawab sekedarnya dan bahkan jawaban yang diutarakan bukan merupakan hasil pemikiran yang mendalam.

### **a. Penerapan media pembelajaran interaktif**

Adanya keragaman materi yang lengkap dengan kedalaman serta kekompleksan konsep-konsep dari materi itu sendiri membuat guru perlu melakukan berbagai upaya dalam menyampaikan materi kepada siswa (Maruhawa et al., 2023). Salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang bersifat kompleks dan abstrak. Selain itu, media

pembelajaran juga dapat memancing siswa untuk fokus mengikuti jalannya proses pembelajaran. Terbatas dan terpakunya penggunaan media gambar yang itu-itu saja sebenarnya memiliki kenyataan bahwa tidak semua media yang ada dapat menjelaskan dan digunakan begitu saja terhadap semua materi yang hendak dipaparkan. Kesesuaian media perlu dipertimbangkan dengan keterkaitan antara isi materi dan karakteristik lainnya. Jika dipaksakan, akibatnya penyampaian materi atau bahan ajar menjadi kurang efektif dan siswa tidak dapat menerima pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Solusi pembelajaran yang semakin populer saat ini ialah bahan ajar berbasis teks multimodal atau pembelajaran berbasis video (Ekowati & Andika, 2024). Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang bahan ajarnya dikemas dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan video yang memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih baik tanpa bergantung pada sumber daya fisik.

Namun, penting untuk diingat bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana saja. Namun juga bergantung pada kemampuan guru dalam mempertimbangkan dan mendesain media itu sendiri (Fidhyallah et al., 2021). Kesesuaian materi dengan isi konten yang disajikan dalam media juga menjadi komponen yang mempengaruhi keberhasilan dari media pembelajaran interaktif. Media Pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan fitur pembelajaran maka akan dapat menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih aktif. Terlebih, media pembelajaran interaktif dapat disajikan dalam berbagai bentuk, sebagai contoh dalam bentuk video atau simulasi yang dapat diakses melalui perangkat seluler, media pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk dapat belajar kapan dan dimana saja, meski mereka tidak bisa pergi ke kelas, laboratorium, atau suatu lokasi yang sulit dijangkau secara langsung. Tentu saja pembelajaran seperti ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dari pada pembelajaran lainnya. Sehingga, untuk dapat lebih memaksimalkan pembelajaran, kesesuaian antara materi, cara, kemampuan, dan ketersediaan penggunaan media pembelajaran interaktif perlu mendapatkan perhatian khusus. Selain itu, Arijumiati et al., (2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik. Untuk itu, pengemasan materi atau bahan ajar perlu dilakukan dengan cara yang menarik melalui penggunaan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif tersebut.

Relevansi, konsistensi, dan kecukupan adalah tiga prinsip yang diperlukan untuk menyusun materi atau bahan ajar dalam memenuhi isi dari media pembelajaran interaktif (Magdalena et al., 2020). Relevansi didefinisikan sebagai hubungan yang kuat antara apa yang hendak dituju dengan upaya yang diperlukan dalam mencapai tujuan tersebut. Konsistensi berarti dilakukan secara stabil, terus menerus, dan berkelanjutan. Sedangkan kecukupan berarti bahwa bahan yang digunakan cukup untuk dipelajari dan dapat memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mesti relevan dengan kompetensi dasar, prinsip relevansi, dan keterkaitan atau berhubungan erat. Jika guru mengharapkan siswa untuk menghafal fakta, maka materi yang disajikan harus berupa fakta-fakta. Sebaliknya, jika kompetensi dasar menuntut siswa untuk melaksanakan suatu keterampilan, maka materi yang diberikan harus berupa prosedur. Hal ini sesuai dengan prinsip konsistensi, yaitu keselarasan dipenyusunan bahan ajar. Sebagai contoh lainnya, jika kompetensi dasar menuntut siswa menguasai 3 jenis konsep, maka materi yang diberikan juga harus mencakup 3 konsep tersebut. Misalnya, jika siswa diharapkan mampu menyusun paragraf deduktif, maka materi yang disediakan harus mencakup pengertian paragraf deduktif, cara menyusun paragraf deduktif, dan teknik merevisi paragraf deduktif. Artinya, materi yang disediakan harus sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar. Prinsip kecukupan mengharuskan bahan yang disajikan cukup demi menggapai kompetensi dasar yang tidak kurang dari standar sehingga siswa tidak merasa terlalu mudah dan bosan sebab mempelajari materi yang bukan tingkatannya dalam mencapai kompetensi tersebut, dan juga tidak terlalu banyak hingga membebani mereka.

Oleh karena itu, bahan ajar dalam konten media pembelajaran interaktif memiliki tiga fungsi penting yaitu, mewakili sajian guru, membantu mencapai standar kompetensi

dasar serta lulusan, dan memastikan bahwa siswa mendapatkan fasilitas pembelajaran sebaik mungkin. Dengan memahami sejumlah langkah utama dalam pembuatan bahan ajar walau adanya keragaman materi dari bermacam-macam struktur bahan ajar, namun hal tersebut tetap memungkinkan pembuatan bahan ajar seharusnya sudah menjadi sesuatu hal yang tidak lagi membingungkan, bahkan bisa menjadi suatu tugas yang sangat menyenangkan, dan membuat ketagihan. Sehingga, jika membuat bahan ajar tidak sesulit yang dibayangkan sebelumnya, itu terjadi karena guru sudah memahami dan menguasai pembuatan dan mampu mempertimbangkan pembuatan sesuai kebutuhan dan kemampuannya dengan baik. Namun, jika masih tetap belum bisa, hal itu bukan berarti bahwa guru harus berhenti berupaya dan menyajikan pembelajaran seadanya saja. sebab, jalan munculnya solusi pasti akan selalu ada, asalkan terus berusaha, belajar dan berkembang untuk maju.

b. Kendala penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran

Pemenuhan kebutuhan bahan ajar yang dikemas serta dirancang dengan baik dalam bentuk konten-konten yang menarik melalui pemanfaatan teknologi, salah satunya dapat dipenuhi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif (Rohmah & Bukhori, 2020). Model pembelajaran tersebut dapat menarik fokus dan memudahkan siswa dalam memahami sajian materi. Manfaatnya, hal tersebut dapat memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran, terciptanya proses belajar secara lebih maksimal, serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis (Leniati & Indarini, 2021). Sebab, media pembelajaran interaktif dapat menarik perhatian dan minat siswa yang penggunaannya dapat mendorong siswa dalam berperan lebih aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat menselaraskan proses pembelajaran agar tidak tertinggal zaman (Sakti et al., 2024) dan memudahkan penjelasan yang bersifat kompleks atau abstrak. Kualitas dari isi dan tampilan media pembelajaran sangat bergantung terhadap guru yaitu dalam proses pertimbangan, pemilihan, dan pengembangannya. Ketika guru berpartisipasi secara aktif dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk dipelajari, maka guru dapat menarik fokus serta membuat siswa lebih aktif mengkritisi apa yang disajikan. Bahkan, hal tersebut juga lebih memungkinkan mengundang rasa penasaran yang dapat mendorong siswa dalam mencari tahu lebih mendalam mengenai apa yang diajarkan. Namun sayangnya, penyediaan bahan ajar yang menarik dan sesuai bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan dukungan serta upaya lebih mulai dari kemampuan dan sarana-prasana yang dapat mendukung penyediannya.

Pada SD Kubang Apu, berdasarkan hasil observasi pengamatan langsung dan wawancara peneliti didapati bahwa guru pada dasarnya sangat mendukung penyediaan penggunaan bahan ajar berbasis media terutama media interaktif, namun nyatanya semua itu terhambat oleh adanya masalah-masalah atau teknis dalam penggarapan bahan ajar yang berkualitas seperti keterampilan yang kurang memadai, kurangnya sarana & prasarana yang mendukung, biaya, dan juga ketersediaan alokasi waktu pembuatannya. Padahal bahan ajar yang dikemas dalam pemanfaatan media interaktif dapat disajikan dengan penggunaan berbagai metode-metode yang dapat dorongan siswa dalam berperan aktif, merasa puas, dan memiliki pemahaman mendalam untuk mendukung kemampuan dan keterampilannya. Namun, dengan masalah yang ada, pembelajaran berbasis teknologi menjadi sulit untuk diterapkan karena adanya masalah-masalah tersebut.

Dalam situasi seperti ini, bahan ajar berbasis digital yang diharapkan dapat digunakan menjadi teralih dengan penggunaan media gambar. Media tersebut tentunya di sesuai dengan kebutuhan siswa dengan pandangan bahwa itulah yang terbaik. Memang tidak ada salahnya menerapkan dan bergantung pada media yang ada seperti gambar. Namun pada penerapannya, sajian pembelajaran dengan penggunaan media tersebut tidak banyak menarik minat belajar siswa, terlebih media tersebut sangat sulit digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat kompleks atau abstrak. Sehingga dibalik itu, biarpun upaya penggunaan media sudah diterapkan namun tetap saja pemaksimalannya terhalang oleh kurangnya kemampuan dan fasilitas yang memadai. Disisi lain, penggunaan teknologi yang sangat terbatas tersebut juga nyatanya menyebabkan ketimpangan dalam kemampuan belajar siswa antara sekolah yang punya akses penuh terhadap teknologi dan sekolah yang tidak memiliki dukungan fasilitas memadai (Azri & Raniyah, 2024). Siswa yang kebutuhan

belajarnya dipenuhi oleh fasilitas yang memadai lebih dapat membuat siswa memiliki pemahaman yang mendalam dan siswa juga menjadi lebih kritis dalam menanggapi sesuatu. Sebab, siswa memiliki fokus dan ketertarikan minat yang mendalam terhadap apa yang disajikan oleh guru.

c. Keterkaitan media pembelajaran dengan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa

Banyak sekali informasi dan data yang didapat dari hasil wawancara dan juga mengamati proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan mulai dari mengamati keragaman karakteristik siswa, variasi metode, media, hingga model pembelajaran yang digunakan. Keragaman siswa seperti perbedaan keterampilan berpikir kritis sangat terlihat pada saat peneliti melakukan observasi partisipan, salah satunya yaitu pada kegiatan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari, pertanyaan dibuat berdasarkan materi yang berkaitan dengan mata pelajaran Indonesia. Pada kegiatan tersebut, dari seluruh siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian, hanya 6 orang siswa saja yang mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan baik dan mendetail, sisanya siswa menjawab pertanyaan secara singkat dan bahkan ada yang tidak mampu menjawab sesuai dengan apa yang ditanyakan. Dengan demikian 6 siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan detail dan benar tersebut dapat dikatakan lebih unggul dalam hal keterampilan berpikir kritis dari pada siswa yang lain dan ini yang menambah keinginan peneliti untuk melakukan pengamatan lebih dalam untuk mencari tahu solusi meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kritis siswa. Upaya ini dilakukan agar siswa memiliki keterampilan berpikir kritis yang tinggi dan dapat memahami pembelajaran yang disajikan secara lebih maksimal.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mereferensikan penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu solusi penyelesaiannya. Sebab, pembelajaran interaktif dapat mendorong siswa untuk mampu terlibat aktif kedalam berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, studi kasus, bermain peran, pembelajaran dengan simulasi, atau penggunaan teknologi interaktif, contohnya seperti penggunaan berbagai platform daring atau perangkat lunak pembelajaran lainnya. Melalui interaksi ini, kebutuhan siswa untuk memperoleh pengetahuan, pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan bekerja sama dalam tim akan terpenuhi secara lebih maksimal (Nasution & Adlini, 2022).

Oleh sebab itu, pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu pilihan efektif yang dapat digunakan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Penggunaan media tersebut akan memungkinkan siswa aktif terlibat dalam jalannya proses kegiatan belajar dan mengajar melalui berbagai teknik seperti diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, dan penggunaan teknologi interaktif (Nurma'ardi et al., 2020). Sehingga, siswa bukan hanya diam menerima informasi, tetapi juga diberikan kesempatan dalam menguji pengetahuan dan pemahaman mereka, mempertanyakan gagasan atau asumsi, dan mencoba berbagai solusi alternatif lainnya melalui kegiatan diskusi, percobaan, kolaborasi, dan partisipasi aktif lainnya (Tabina et al., 2024).

Konten-konten yang menarik didalam media pembelajaran membuat siswa merasakan pengalaman dan sensasi belajar yang tidak biasa, siswa secara tidak sadar akan terbawa suasana belajar yang menyenangkan tanpa merasa bahwa mereka sedang mengkonsumsi pengetahuan dari sajian media interaktif tersebut. Sebab, saat siswa memiliki minat yang besar dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran, tentunya siswa akan menjadi fokus, aktif, berpikir secara kompleks dan logis, serta mencari tahu lebih mendalam mengenai apa yang dipelajari sehingga dari sinilah keterampilan berpikir kritis dapat terbentuk.

d. Solusi dalam mengatasi permasalahan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa

Mengenai permasalahan, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara kepada wali kelas IV untuk berdiskusi terkait permasalahan-permasalahan yang di alami oleh guru dan siswa yaitu, guru memang membenarkan dan membuktikannya melalui data dokumentasi pembelajaran yang telah lalu dan dalam kegiatan langsung pada pembelajaran. Bahwa

keterampilan siswa dalam menjawab dan menanggapi bahasan materi dalam pembelajaran masih kurang kritis. Minat siswa dalam menjalani pembelajaran sangat minim yang membuat duduk dikelas hanya sebagai formalitas saja.

Dalam mengatasi masalah tersebut, beberapa upaya telah dilakukan seperti penggunaan media gambar. Namun, nyatanya hal tersebut masih kurang menarik minat belajar siswa. Sesuai dengan pengidentifikasian pada penelitian, pengkajian penerapan media pembelajaran yang di gunakan di SD Negeri Kubang Apu khususnya di Kelas 4 dalam pelaksanaan penelitian ini adalah penerapan dari media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang dikemas dengan menggunakan konten-konten secara menarik guna memancing fokus serta minat siswa yang dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga keterampilan berfikir kritisnya dapat lebih berkembang dan logis. Selain itu, media Interaktif juga dapat menambah keaktifan siswa dalam belajar. Terlebih, penggunaan media interaktif dapat disandingkan dengan berbagai metode interaktif seperti tanya jawab, diskusi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif sangat memungkinkan untuk dapat digunakan pada semua pelajaran khususnya pada pembelajaran siswa kelas IV di SD Negeri Kubang Apu untuk dapat menambah keterampilan berfikir kritis dan minat belajarnya.

Dalam penelitian, pembelajaran dilakukan dengan mencoba menerapkan media pembelajaran interaktif. Dari hasil yang di peroleh tersebut didapati bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ternyata lebih efektif dalam meningkatkan minat dan memancing keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis siswa terbentuk pada saat siswa memiliki minat dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran secara fokus dan juga saat siswa terbiasa melakukan kegiatan diskusi, tanya jawab, dan menjalani pembelajaran interaktif lainnya (Nugroho et al., 2020).

Ketika guru telah selesai melakukan pemaparan materi dengan menggunakan media interaktif, disitulah siswa menunjukkan ekspresi serta gagasan mereka dalam mengungkapkan kebenaran, pertanyaan, serta rasa ingin tahu yang lebih mendalam dari materi yang disampaikan. Terlebih pada saat guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media interaktif yang disandingkan khususnya dengan bantuan model pembelajaran Problem Based Learning. Siswa terlihat sangat tertarik dan minat siswa kian memuncak. Dalam pembelajaran tersebut, meningkatnya minat belajar siswa ditandai oleh fokusnya siswa yang secara aktif mengikuti serangkaian proses pembelajaran dikelas. Siswa terlihat senang dan tidak merasa bosan sebab penyajian pembelajaran tidak dilakukan secara monoton karena guru menggunakan model pembelajaran yang di suguhkan dengan menyandingkan media pembelajaran interaktif. Tentu saja kegiatan ini dilakukan guna mengasah perkembangan daya fikir dan keterampilan siswa dalam berfikir secara kritis dalam menganalisis, memperoleh, serta mendalami segala sesuatu.

Dengan daya kritis yang tinggi, siswa menjadi lebih kreatif dalam menjawab atau menanggapi bahasan materi atau hal lain yang dihadapannya (Ngadha et al., 2023). Siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media interaktif menunjukkan hasil pemecahan masalah kompleks yang lebih baik dibanding siswa yang hanya memakai pendekatan pembelajaran konvensional dan tanpa penggunaan media interaktif. Peningkatan ini sebagian besar disebabkan oleh metode yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat di dalam proses pembelajaran melalui cara mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan mereka sendiri. Banyak bahan ajar berbasis interaktif mencakup studi kasus atau simulasi masalah. Studi kasus ini melibatkan siswa untuk mempelajari lebih banyak tentang masalah, menemukan berbagai solusi, dan mempresentasikan hasilnya. Meskipun memiliki banyak keuntungan, ada juga tantangan saat menggunakannya.

Kesiapan guru dan kurang mendukungnya sarana-prasarana dalam merancang dan menerapkan bahan ajar berbasis interaktif adalah salah satu masalah utama (Sari et al., 2023). Untuk itu, solusi yang ditawarkan ialah perlu adanya sosialisasi dan pelatihan dalam pembuatan dan pertimbangan pemilihan media pembelajaran interaktif. Dalam kasus ini, guru-guru juga dapat lebih terbuka dalam mempelajari penggunaan dan pembuatan dari berbagai sumber seperti youtube, workshop, dan pelatihan yang tersedia lainnya. Sebab, kemahiran akan tercipta saat seseorang mau terus berlatih dan mencari tahu lebih lanjut.

Sedangkan untuk mengatasi masalah sarana prasarana yang kurang memadai, guru dapat berkonsultasi kepada pihak sekolah untuk dapat memaksimalkan pemenuhan sarana dan sarana yang memadai. Namun jika belum memungkinkan pembelajaran interaktif dapat dimaksimalkan dengan penggunaan teknologi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Terlebih media pembelajaran interaktif bersifat fleksibel yaitu dapat digunakan kapan dan dimana saja. Pengoptimalan tersebut perlu dilakukan sebab, kesenjangan antara sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai dan tidak memadai tentu memiliki dampak yang berbeda.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif tidak hanya menambah keterampilan kognitif dan daya berpikir siswa, tapi juga keterampilan sosial mereka. Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa diajak untuk berkolaborasi dan berdiskusi dalam kelompok, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama. Sebab, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran interaktif memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk belajar bekerja dalam tim, menghargai pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwasanya pengembangan bahan ajar berbasis Interaktif tidak hanya memperbaiki kemampuan akademik siswa, tetapi juga keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar berbasis Interaktif yang dilengkapi dengan media yang menarik seperti simulasi, video, dan infografis dapat menambah minat dan motivasi murid. Media pembelajaran berbasis teknologi juga memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Dalam Media Interaktif, evaluasi tak hanya berfokus dihasil akhir tapi juga pada proses yang dilalui oleh siswa dalam menyelesaikan masalah. Hal ini menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan karena siswa didorong untuk merefleksikan cara mereka menyelesaikan masalah dan menemukan kesalahan atau kekurangan dalam pendekatan mereka. Media pembelajaran interaktif juga sangat penting untuk di gunakan pada pendidikan tingkat sekolah dasar, selain dapat meningkatkan minat dan keterampilan kritis siswa, media ini juga membangun hubungan kerja sama di antara murid dan guru.

Media Pembelajaran Interaktif menitikberatkan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Maghfiroh et al., 2024). Media ini mendorong siswa untuk secara aktif menemukan konsep, melakukan refleksi, abstraksi, dan formalisasi, serta mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah, komunikasi, penerapan pengetahuan, dan memancing kekritisannya. Selain itu, media ini juga mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan terpusat pada siswa. Dengan ini di harapkan siswa mampu memahami pelajaran yang di sampaikan oleh guru dan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam keterampilan berbicara, berkeaktifan, berimajinasi, dan khususnya berpikir kritis. Berdasarkan segi kognitif, siswa dapat memperoleh pengetahuan atau timbal balik yang di sampaikan guru dan siswa mampu mencerna apa yang sudah di jelaskan dan mampu mengamati serta menggambarkan materi-materi yang di sampaikan oleh guru.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Kubang Apu terkait masalah keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa yang rendah, didapati hasil bahwa dalam mengentaskan masalah siswa tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran interaktif didalam pembelajaran. Dari hasil analisis didapatkan simpulan bahwa pembelajaran interaktif yang asik dan menarik dapat menambah daya minat siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran. Tingginya daya minat siswa tentu saja akan mempengaruhi keterampilannya dalam berpikir yang membuat siswa akan lebih objektif terhadap informasi atau materi yang diterima. Selain itu, siswa juga menjadi lebih peka dalam menganalisis dan menyusun argumen secara lebih logis sehingga siswa dapat membuat keputusan secara bijak. Hal tersebut tercermin ketika siswa melakukan tanggapan atau tanya jawab baik mengenai suatu permasalahan maupun mengenai apa yang dipelajarinya.

Hilda Dhaniartika Nurma'ardi, Dhean Herdiansyah, Salwa Tsabutah Hummairah, Empat Sunisti. *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa SDN Kubang Apu*

Pada prosesnya, siswa diajak untuk berperan aktif dalam pembelajaran secara langsung yang membuat pembelajaran menjadi tidak monoton. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif menawarkan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Dengan menggabungkan teknologi, model, serta metode pengajaran yang tepat, siswa menjadi lebih fokus dan dapat berperan aktif dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Sebab, pembelajaran interaktif dapat menciptakan iklim lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, serta dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang penting untuk dimiliki. Dalam penerapannya, tentu saja terdapat kendala yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran interaktif tidak dapat dilaksanakan secara maksimal, seperti kemampuan guru dalam menentukan, mempertimbangkan, membuat, mengembangkan, serta fasilitas sarana dan prasarana yang kurang memadai. Namun, masalah tersebut tentunya dapat disiasati dan di minimalisir dengan melakukan pelatihan dan penyediaan alternatif yang dapat digunakan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Seperti menggunakan fasilitas alat yang ada disekolah, yang dimiliki guru hingga siswa. Sebab, media pembelajaran interaktif bersifat fleksibel yang memungkinkan siswa dapat menggunakannya lebih lanjut dimana saja dan kapan saja. Untuk itu, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam mengatasi permasalahan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A., Sari, A. J. T., Wardana, A. H., Rosyid, M. N. I., Widiyanto, E., & Rasyad, A. (2022). Tren Perkembangan Pendidikan Non-Formal. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 7(2), 76–82.
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.
- Arifin, B., Handayani, E. S., Yunaspi, D., Erda, R., & Dhaniswara, E. (2023). Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Teknologi Cybernetics. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1–10.
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704.
- Azri, A., & Raniyah, Q. (2024). Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4859–4884.
- Darmaji, D., Kurniawan, D. A., Astalini, A., & Rini, E. F. S. (2022). Science processing skill and critical thinking: Reviewed based on the gender. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(1), 133–141.
- Ekowati, S. H., & Andika, Y. (2024). Needs Analysis of Multimodal-Based Reading Comprehension Teaching Materials for Level A1 French Language Education Study Program Students. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3). <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/8498>
- Fajaria, S., Santi, I. N., & Rossanty, N. P. E. (2023). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi di SDN 10 Pantoloan. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen*, 2(1), 160–169.
- Fidhyallah, N. F., Febriantina, S., & Karyaningsih, R. P. D. (2021). Pengembangan Masyarakat: Merancang Media Pembelajaran yang Efektif dan Efisien Bagi Guru di Masa Pandemi Covid-19: Community Development: Designing Effective and Efficient Learning Media for Teachers during Pandemic Covid-19. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 509–517.
- Kartikasari, I., Nugroho, A., & Muslim, A. H. (2021). Penerapan model pbl untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 44–56.
- Leniati, B., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tsts (Two Stay Two Stray) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 149–157.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656.

- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180–187.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
- Maruhawa, I. A., Zega, A. J., & Harefa, A. R. (2023). Analisis Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 116–123.
- Meilita, I. M., Asbari, M., & Timur, L. S. (2023). Pendidikan melalui permainan: Membangun kreativitas dan inovasi pada generasi digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 68–72.
- Mimpin, N. W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 376–382.
- Murtiningsih, I., Untari, A. D., & Luthfi, Z. F. (2024). Membangun Karakter Bangsa: Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Generasi Berkualitas. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 86–95.
- Nasution, A. M., & Adlini, M. N. (2022). The Influence of the Cycle 5E's Learning Model on Students' Critical Thinking Ability. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(2), 451–458.
- Naufal, A. L. A. (2022). Pengembangan e-book matematika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi persamaan garis lurus. *MATHEdunesa*, 11(2), 378–389.
- Ngadha, C., Nanga, B., Ledu, M. G. G., Dhiu, M. I., & Lawe, Y. U. (2023). Penerapan metode diskusi untuk mengaktifkan proses berpikir kritis siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 36–46.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42–46.
- Nurma'ardi, H. D., Rusdarti, R., & Murwatiningsih, M. (2020). The Effectiveness Analysis of Discovery Learning Assisted by Interactive Video toward Social Study Critical Thinking Skills of Primary School. *Journal of Primary Education*, 9(3), 278–285.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11.
- Sari, N. M., Yaniawati, P., Firmansyah, E., Mubarika, M. P., Assegaff, N., & Purwanti, N. S. A. (2023). Pelatihan pembuatan storyboard dan games interaktif untuk guru dan mahasiswa magister pendidikan matematika. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), 153–166.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13.
- Tabina, M. H. C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.