

Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

Syarifuddin^{1*}, Mechi Sakinatun Nufus², Wasis Haryo Sasoko², Alfian Zukhruf², Fitri Ramdan², Rosnani², Ade Kurnia²

¹Universitas Muhammadiyah Bima, Kota Bima, Indonesia

²Mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Bima, Kota Bima, Indonesia

*Corresponding Author: syarifuddin.umbima@gmail.com

Dikirim: 25-05-2024; Direvisi: 02-06-2024; Diterima: 04-06-2024

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan guru sekolah dasar di Kota Bima dalam mengembangkan pembelajaran yang berbasis media interaktif mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis tingkat keterampilan guru sekolah dasar dalam pengembangan pembelajaran berbasis media interaktif di Kota Bima. Populasi dalam penelitian ini adalah guru sekolah dasar se Kota Bima, baik guru bersertifikasi maupun yang belum, dan juga dari aspek guru penggerak dan yang bukan guru penggerak. Sampel penelitiannya adalah guru yang bersedia dalam mengisi angket yang disebarakan melalui jaringan kepala sekolah dan guru. Instrumenn yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan dan pertanyaan yang diintegrasikan menggunakan google form. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, dikategorisasi dan dipisahkan berdasarkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sekolah dasar di Kota Bima memiliki tingkat keterampilan yang sangat baik dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis media interaktif, serta melakukan evaluasi pembelajaran. Dukungan fasilitas teknologi yang memadai, kemampuan teknis dan pedagogis guru, serta antusiasme siswa menjadi faktor-faktor kunci yang mendukung keberhasilan implementasi media interaktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan guru SD; pengembangan pembelajaran; media interaktif

Abstract: The aim of this research is to determine the skill level of elementary school teachers in Bima City in developing interactive media-based learning starting from planning, implementing and evaluating learning by utilizing learning technology. This research uses a quantitative and qualitative approach to analyze the skill level of elementary school teachers in developing interactive media-based learning in Bima City. The population in this study were elementary school teachers throughout Bima City, both certified teachers and those who were not, and also from the aspect of driving teachers and those who were not driving teachers. The research sample was teachers who were willing to fill out a questionnaire distributed through a network of school principals and teachers. The instrument used in this research was a questionnaire consisting of 12 statements and questions which were integrated using Google Form. Data were analyzed using descriptive statistical analysis, categorized and separated based on planning, implementation and learning evaluation. The research results show that elementary school teachers in Bima City have a very good level of skill in developing and implementing interactive media-based learning, as well as conducting learning evaluations. Support from adequate technological facilities, teachers' technical and pedagogical abilities, and student enthusiasm are key factors that support the successful implementation of interactive media in learning.

Keywords: Elementary teacher skills; learning development; interactive media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu inovasi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Ambarwati dkk., 2021; Tambak & Lubis, 2022). Di era digital ini, penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi semakin relevan dan diperlukan. Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Waruwu & Sitinjak, 2022). Oleh karena itu, keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif menjadi sangat krusial.

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan kemajuan teknologi, metode dan media pembelajaran juga mengalami transformasi yang signifikan. Di Indonesia, upaya peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan, termasuk melalui pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam konteks ini, media interaktif menjadi salah satu alat yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien (Shalikhah, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu dampak positif yang terlihat adalah munculnya berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan mendalami materi secara lebih mendalam (Istiqomah dkk., 2023; Mawardi, 2023).

Di Indonesia, upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan terus digalakkan oleh pemerintah dan berbagai pihak terkait. Kota Bima, sebagai salah satu kota di Provinsi Nusa Tenggara Barat, turut serta dalam gerakan ini dengan mendorong penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah-sekolah dasar. Namun, penerapan media interaktif dalam pembelajaran tidak terlepas dari peran penting guru sebagai fasilitator utama. Tingkat keterampilan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media interaktif sangat menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan (Subroto dkk., 2023).

Kota Bima, sebagai salah satu kota yang berkomitmen dalam peningkatan mutu pendidikan, menghadapi tantangan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Keterampilan ini penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan dapat benar-benar meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Penelitian ini memfokuskan pada analisis keterampilan guru sekolah dasar di Kota Bima dalam mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif. Subjek penelitian adalah guru sekolah dasar, sementara objek penelitiannya adalah keterampilan guru dalam mengembangkan dan menerapkan media interaktif dalam pembelajaran. Dengan memahami tingkat keterampilan ini, diharapkan dapat



ditemukan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, sehingga dapat berdampak positif pada kualitas pendidikan di Kota Bima.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya penting untuk mengukur keterampilan guru, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi yang dapat mendukung pengembangan profesional guru dalam era digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pengambil kebijakan, pengelola pendidikan, dan pihak terkait lainnya dalam merancang program pelatihan dan pengembangan yang lebih tepat sasaran.

KAJIAN TEORI

Konsep Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

Pembelajaran berbasis media interaktif adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efektif. Media interaktif mencakup berbagai bentuk, seperti video, simulasi, permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, dan modul interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran.

Media interaktif dalam konteks pendidikan merujuk pada penggunaan alat dan teknologi digital yang memungkinkan interaksi antara pengguna (siswa) dan konten pembelajaran. Media interaktif menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan informasi dan memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Manurung, 2020; Rahmat, 2015). Keunggulan media interaktif adalah kemampuannya untuk menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan memberikan umpan balik secara langsung.

Pembelajaran berbasis media interaktif merupakan pendekatan yang menggunakan berbagai bentuk media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Mayer (2009), media interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media interaktif mencakup berbagai alat dan platform seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa serta antara siswa dengan materi pembelajaran itu sendiri. Keuntungan utama dari media interaktif adalah kemampuannya untuk menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa (Saman, 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Dalam hasil penelitian menemukan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan metode tradisional (Fatmiyati & Juandi, 2023; Wihartanti dkk., 2019). Kemudian penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan (Malik dkk., 2020).

Pembelajaran berbasis media interaktif menawarkan berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan guru, infrastruktur teknologi, dan kesesuaian dengan kurikulum. Dengan memahami konsep dan tantangan ini, diharapkan dapat memberikan dasar



yang kuat untuk pengembangan dan implementasi media interaktif dalam pembelajaran.

Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Interaktif

Media interaktif telah menjadi komponen penting dalam pendidikan modern, dan keterampilan guru dalam mengembangkan media interaktif memainkan peran kunci dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Keterampilan guru dalam mengembangkan media interaktif mencakup kemampuan teknis, pedagogis, dan desain yang diperlukan untuk merancang dan menerapkan media tersebut dalam konteks pembelajaran (Fatimah, 2020).

Keterampilan pedagogis guru dalam mengembangkan media interaktif adalah kemampuannya untuk merancang konten yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa (Saman, 2023; Utomo, 2023). Hal ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kurikulum, tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, serta strategi pengajaran yang efektif. Guru perlu dapat mengidentifikasi konsep kunci yang perlu disampaikan melalui media interaktif dan merancang aktivitas yang memfasilitasi pemahaman siswa.

Keterampilan desain berkaitan dengan kemampuan guru dalam merancang tata letak visual yang menarik, navigasi yang intuitif, dan antarmuka yang mudah digunakan dalam media interaktif. Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis, seperti kontras, konsistensi, dan hierarki informasi, untuk memastikan bahwa media interaktif dapat diserap dengan baik oleh siswa dan meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka.

Pelatihan dan pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan media interaktif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Program pelatihan dapat mencakup workshop, seminar, kursus online, dan mentoring oleh ahli media interaktif. Selain itu, kolaborasi antara guru, desainer multimedia, dan pengembang konten digital juga dapat meningkatkan pertukaran pengetahuan dan praktik terbaik dalam penggunaan media interaktif.

Keterampilan guru dalam mengembangkan media interaktif melibatkan beberapa aspek, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut Koehler dan Mishra (2009) dalam model *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), guru perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang teknologi, pedagogi, dan konten untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan efektif. Dalam perencanaan, guru harus mampu memilih dan merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Pelaksanaan mencakup kemampuan guru untuk menggunakan media interaktif secara efektif di dalam kelas. Sedangkan evaluasi melibatkan pengukuran sejauh mana media interaktif tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut (Mishra & Koehler, 2006).

Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media interaktif dalam konteks pendidikan telah menarik perhatian banyak peneliti untuk memahami dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Sejumlah studi telah dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh media interaktif terhadap pencapaian belajar siswa.

Penelitian yang membandingkan efektivitas penggunaan media interaktif dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar (Ulia, 2018). Hasil studi menunjukkan bahwa siswa



yang belajar melalui media interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep matematika dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode konvensional. Media interaktif membantu siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas interaktif.

Sebuah penelitian yang menginvestigasi pengaruh durasi dan intensitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa selama satu tahun akademik (Maulidiyah dkk., 2024). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa semakin lama dan intensif siswa menggunakan media interaktif, semakin tinggi pencapaian belajar mereka. Hasil ini menekankan pentingnya konsistensi dan kontinuitas dalam penggunaan media interaktif dalam mendukung pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, penting untuk mempertimbangkan konteks dan implementasi yang tepat agar penggunaan media interaktif dapat memberikan manfaat maksimal bagi pembelajaran siswa.

Berbagai studi telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut meta-analisis yang dilakukan oleh Syarif (2012), penggunaan teknologi pendidikan secara signifikan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Media interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit dengan lebih baik melalui visualisasi dan simulasi yang realistis (Hariyono, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Bebell dan O'Dwyer (2010) menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran berhubungan positif dengan tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi oleh siswa. Studi lain oleh Inan dan Lowther (2010) menemukan bahwa pelatihan dan dukungan berkelanjutan sangat penting untuk membantu guru mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam memanfaatkan media interaktif secara efektif.

Konteks Lokal: Kota Bima

Di Kota Bima, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dalam tahap perkembangan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui teknologi telah menjadi salah satu fokus utama. Namun, masih terdapat beberapa hal keterampilan dan ketersediaan sumber daya di antara sekolah-sekolah di daerah ini. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya.

Dengan demikian, kajian pustaka ini memberikan landasan teoritis dan empiris untuk memahami pentingnya keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif, serta tantangan dan peluang yang ada dalam konteks pendidikan di Kota Bima.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis tingkat keterampilan guru sekolah dasar dalam pengembangan



pembelajaran berbasis media interaktif di Kota Bima. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat keterampilan guru secara kuantitatif melalui angket, untuk memperoleh data kuantitatif. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan guru dalam pengembangan pembelajaran berbasis media interaktif. Pendekatan kuantitatif memberikan gambaran umum tentang tingkat keterampilan guru secara statistik, sedangkan pendekatan kualitatif akan membantu dalam menjelaskan konteks, motivasi, dan persepsi guru terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Kombinasi kedua pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang masalah yang diteliti serta menghasilkan temuan yang lebih beragam dan mendalam.

Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di kota Bima, dengan subjek penelitiannya ada sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2024, dari tanggal 4 Mei 2024 sampai dengan 7 Mei 2024, dimana waktu tersebut dilakukan pengisian angket melalui google form. Populasi dalam penelitian ini adalah guru sekolah dasar se Kota Bima, baik guru yang sudah sertifikasi maupun yang belum, dan juga dari aspek guru penggerak dan yang bukan guru penggerak. Sampel penelitiannya adalah guru yang bersedia dalam mengisi instrumen yang disebarakan melalui jaringan kepala sekolah dan guru, dan diharapkan terdapat empat aspek guru yang mengisi instrumen yaitu dari guru penggerak, bukan guru penggerak, guru sertifikasi, dan guru yang belum sertifikasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan dan pertanyaan. Pernyataan dan atau pertanyaan yang disajikan dalam instrumen pengukuran keterampilan pengembangan pembelajaran memuat tiga unsur dalam pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ada 4 butir di bagian perencanaan pembelajaran, 5 butir di bagian pelaksanaan pembelajaran, dan 3 butir di bagian evaluasi pembelajaran. Instrumen tersebut diintegrasikan menggunakan google form. Instrumen tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen analisis keterampilan pengembangan pembelajaran berbasis media interaktif

Butir	Pernyataan
Perencanaan/Persiapan Pembelajaran	
1	Mendesain materi menggunakan aplikasi
2	Sebutkan aplikasi yang digunakan mendesain materi pembelajaran
3	Tampilan dan desain materi yang menarik
4	Sekolah menyediakan fasilitas yang berbasis teknologi dalam mendukung pembelajaran
Pelaksanaan Pembelajaran	
5	Pembelajaran menggunakan laptop
6	Pembelajaran menggunakan LCD/Layar smart TV
7	Antusias siswa mengikuti pembelajaran
8	Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran
9	Siswa diberikan kesempatan dalam menggunakan media/aplikasi pembelajaran
Penutup/Evaluasi Pembelajaran	



10	Alat evaluasi/tugas menggunakan aplikasi
11	Sebutkan aplikasi yang digunakan mendesain alat evaluasi/tugas
12	Siswa dapat mengerjakan alat evaluasi/tugas

Dari 12 butir tersebut terbagi menjadi dua bagian, 2 butir merupakan pernyataan yang jawabannya merupakan uraian singkat, dan 10 butir dengan bentuk jawaban yang memilih angka 1 sampai 5 yang menunjukkan kategori atau tingkatan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Level dan Kategori Jawaban Pernyataan

No.	Level Pilihan	Kategori
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat kurang

Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan awal dengan menyusun kajian teori dan observasi awal serta menyusun rancangan instrument penelitian. Pelaksanaan penelitian dengan berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru sekolah dasar yang ada di Kota Bima. Setelah teridentifikasi kepala sekolah dan guru yang bisa dijadikan sebagai subjek penelitian, maka instrument di distribusikan melalui Whatshap dan grup whatshap.

Data hasil isian dari guru kemudian secara otomatis masuk dalam tabulasi data google form dan di lakukan pemilahan data untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Hasil analisis kemudian dibedakan berdasarkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam mengembangkan pembelajaran. Hasil analisis kemudian dikembangkan dalam pembahasan dengan mengkaji hasil analisis dan dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian pendukung. Tahapan terakhir adalah menarik kesimpulan dari data hasil analisis dan pembahasan yang sudah dilakukan.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Data dikategorisasi dan dipisahkan berdasarkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Data di analisis dengan mencari jumlah skor jawaban per butir dan mencari nilai rata-ratanya. Disamping itu, dilakukan juga analisis jumlah dan rata-rata skor dari jawaban per guru. Tingkat keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran mengacu pada persentase dari lima kategori yang ditetapkan, dengan mengacu pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkatan Keterampilan Guru dalam pengembangan pembelajaran Berbasis Media Interaktif

No.	Tingkat Keterampilan	Interval
1	Sangat Baik	4 - 5
2	Baik	3 - 4
3	Cukup	2 - 3
4	Kurang	1 - 2
5	Sangat kurang	0 - 1



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terlaksanan pada tanggal 4 Mei sampai dengan 7 Mei 2024 dengan mendistribusikan link google form ke whatsapp kepala sekolah dan guru sekolah dasar Kota Bima yang sudah teridentifikasi. Jumlah subjek yang bersedia mengisi angket sebanyak 62 orang guru yang berasal 11 sekolah dasar negeri maupun swasta. Subjek yang mengisi angket terdiri dari guru sertifikasi dan tidak sertifikasi, dan guru penggerak dan bukan guru penggerak. Seperti pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Perbandingan guru sertifikasi dan tidak yang mengisi angket

No.	Profesionalisme guru	Jumlah	Persentase
1	Guru Sertifikasi	12	19,35
2	Bukan guru sertifikasi	50	80,65
	Total	62	

Dari Tabel 4, terdapat 19,35 % guru sertifikasi yang mengisi angket yang sudah di distribusikan, dan didominasi oleh guru yang belum sertifikasi sebesar 80,65%. Profesionalisme guru dalam sertifikasi ini menjadi acuan dalam keterampilan guru mengembangkan pembelajaran.

Tabel 5. Perbandingan guru Penggerak dan Bukan yang mengisi angket

No.	Kompetensi Guru	Jumlah	Persentase
1	Guru Penggerak	7	11,29
2	Bukan Guru Penggerak	55	88,71
	Total	62	

Kemudian di Tabel 5, terdapat 11,29 % guru penggerak yang mengisi angket, dan masih didominasi oleh guru yang bukan guru penggerak sebesar 88,71 %. Kompetensi guru penggerak ini dapat memberikan pengaruh dalam tingkat keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berbasis media interaktif.

Perencanaan Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran pada bagian perencanaan ini memuat perencanaan awal atau pengembangan awal media interaktif yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran. Ada 3 butir pernyataan yang jawabannya memilih kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang) dan 1 butir yang memiliki jawaban uraian. Adapun jumlah guru dan persentase kategori perbutir dari hasil pengisian angket dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Tingkat Keterampilan Perencanaan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

Butir	Unsur Perencanaan	Kategori (%)									
		Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Sangat Kurang	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
1	Mendesain materi menggunakan aplikasi	51	82,26	10	16,13	0	0,00	1	1,61	0	0,00
3	Tampilan dan desain metari yang menarik	54	87,10	5	8,06	3	4,84	0	0,00	0	0,00
4	Sekolah menyediakan fasilitas yang berbasis teknologi dalam mendukung pembelajaran	56	90,32	5	8,06	1	1,61	0	0,00	0	0,00



Dari Tabel 6 menunjukkan keterampilan guru dalam mendesain materi menggunakan aplikasi sebesar 82,26%, yang berarti terdapat 51 orang guru dari 62 orang yang mengisi angket yang dapat mendesaun materi menggunakan aplikasi dengan sangat baik. Kemudian 16,13% atau 10 orang guru mendesaun materi menggunakan aplikasi dengan kategori baik. Ini menunjukkan bahwa rata-rata guru sudah mampu mendesain materi menggunakan aplikasi dengan sangat baik.

Kemudian di butir 3 tentang desain dan tampilan materi yang menarik sebesar 87,10% atau 54 orang guru sudah mampu mendesain tampilan materi yang sangat baik, kemudian 8,06% atau hanya 5 orang yang memberikan tanggapan baik dalam mendesain tampilan materi yang menarik, dan 3 orang atau 4,84% dari 62 orang guru yang memberikan tanggapan cukup.

Selanjutnya di butir 4, terdapat 56 orang dari 62 orang yang mengisi angket atau 90,32% mengatakan bahwa sekolah menyediakan fasilitas yang berbasis teknologi dalam mendukung pembelajaran dengan sangat baik, dan 5 orang yang memberikan tanggapan kategori baik, dan 1 orang memberikan tanggapan pada kategori cukup. Ini menunjukkan bahwa sekolah menyediakan fasilitas yang berbasis teknologi dalam mendukung pembelajaran sudah berada pada kategori yang sangat baik.

Tabel 7. Tingkat Keterampilan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran yang Berbasis Media Interaktif

No.	Kategori Keterampilan Pelaksanaan	Jumlah Tanggap	Persentase Tingkat Evaluasi
1	Sangat Baik	50	80,65
2	Baik	10	16,13
3	Cukup	2	3,23
4	Kurang	0	0,00
5	Sangat Kurang	0	0,00

Secara klasikal pada tahap perencanaan pengembangan pembelajaran yang berbasis media interaktif ini menunjukkan 40 orang guru atau 80,65% guru sudah mampu melakukan perencanaan dan mendesain pembelajaran dengan sangat baik, sebagaimana ditunjukkan oleh Tabel 7. Hal ini diperkuat dengan jawaban uraian dari guru yang sudah mampu mendesain materi dan pembelajaran menggunakan berbagai media dan aplikasi. Secara dominan, guru dapat mendesain materi pembelajaran menggunakan media dan aplikasi Canva, PPT, kine master, powton, google site, dan google form, serta beberapa media dan aplikasi pendukung lainnya.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada bagian keterampilan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media interkatif terdapat 5 butir pernyataan, dan keseluruhannya merupakan pernyataan dengan pilihan jawaban kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang). Adapun jumlah guru dan persentase kategori per butir dari hasil pengisian angket dibagian keterampilan pelaksanaan pembelajaran yang berbasis media interkatif dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Tingkat Keterampilan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

Butir	Unsur Pelaksanaan	Kategori (%)									
		Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Sangat Kurang	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%



5	Pembelajaran menggunakan laptop	51	82,26	9	14,52	2	3,23	0	0,00	0	0,00
6	Pembelajaran menggunakan LCD/Layar smart TV	49	79,03	9	14,52	3	4,84	1	1,61	0	0,00
7	Antusias siswa mengikuti pembelajaran	60	96,77	2	3,23	0	0,00	0	0,00	0	0,00
8	Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran	59	95,16	3	4,84	0	0,00	0	0,00	0	0,00
9	Siswa diberikan kesempatan dalam menggunakan media/aplikasi pembelajaran	56	90,32	6	9,68	0	0,00	0	0,00	0	0,00

Dari Tabel 8 menunjukkan terdapat 51 orang guru atau 82,26% guru melaksanakan pembelajaran menggunakan laptop, dan hanya 11 orang guru yang kadang-kadang menggunakan laptop. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan laptop dengan sangat baik. Demikian halnya penggunaan fasilitas LCD atau smartTV, terdapat 49 atau 79,03% menggunakan LCD dalam pembelajarannya.

Selanjutnya pada butir 7, bahwa antusias siswa mengikuti pembelajaran yang berbasis media interaktif sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari 60 orang guru atau 96,77% memberikan tanggapan pada kategori yang sangat baik. Hal ini mendukung dan memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang sangat baik, hal ini terdapat 59 orang guru atau 95,16% guru memberikan tanggapan yang sangat baik.

Oleh karenanya, pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tetap memberikan kesempatan kepada siswa dalam menggunakan media/aplikasi pembelajaran, yang ditunjukkan terdapat 56 orang guru atau sebesar 90,32% guru memberikan tanggapan dengan kategori yang sangat baik. Ini menunjukkan bahwa guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran yang berbasis media interaktif.

Tabel 9. Tingkat Keterampilan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran yang Berbasis Media Interaktif

No.	Kategori Keterampilan Pelaksanaan	Jumlah Tanggapan	Persentase Tingkat Evaluasi
1	Sangat Baik	49	79,03
2	Baik	12	19,35
3	Cukup	1	1,61
4	Kurang	0	0,00
5	Sangat Kurang	0	0,00

Secara klasikal pada tahap guru melaksanakan pembelajaran yang berbasis media interaktif ini menunjukkan 49 orang guru atau sebesar 79,03% guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran yang berbasis media interaktif dengan sangat baik, sebagaimana ditunjukkan oleh Tabel 9.

Evaluasi Pembelajaran

Pada bagian keterampilan guru melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media interaktif terdapat 3 butir pernyataan, dimana 2 butir merupakan pernyataan dengan pilihan jawaban kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang), dan 1 butir yang memberikan jawaban uraian. Adapun jumlah guru dan persentase kategori perbutir dari hasil pengisian angket dibagian keterampilan guru melaksanakan evaluasi pembelajaran yang berbasis media interaktif dapat dilihat pada Tabel 10.



Tabel 10. Tingkat Keterampilan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

Butir	Unsur Pelaksanaan	Kategori (%)									
		Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Sangat Kurang	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
10	Alat evaluasi/tugas menggunakan aplikasi	51	82,26	9	14,52	0	0,00	2	3,23	0	0,00
12	Siswa dapat mengerjakan alat evaluasi/tugas	53	85,48	8	12,90	0	0,00	1	1,61	0	0,00

Dari Tabel 10 menunjukkan terdapat 51 orang guru atau 82,26% guru melaksanakan pembelajaran menggunakan laptop, dan 9 orang guru atau 14,52% memberikan tanggapan pada kategori baik, dan 2 orang memberikan tanggapan kurang. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah dapat melakukan evaluasi pembelajaran dengan berbasis aplikasi dengan sangat baik.

Selanjutnya pada butir 12, bahwa siswa sudah mampu menggunakan aplikasi dalam mengerjakan soal evaluasi yang sudah diintegrasikan oleh guru menggunakan aplikasi. Hal ini terdapat 53 orang guru atau sebesar 85,48% guru memberikan tanggapan pada kategori sangat baik.

Tabel 11. Tingkat Keterampilan Guru dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

No.	Kategori Keterampilan Evaluasi	Jumlah Tanggapan	Persentase Tingkat Evaluasi
1	Sangat Baik	51	82,26
2	Baik	9	14,52
3	Cukup	1	1,61
4	Kurang	1	1,61
5	Sangat Kurang	0	0,00

Dari Tabel 11 menunjukkan secara klasikal pada tahap guru melaksanakan evaluasi pembelajaran yang berbasis media interaktif ini menunjukkan 51 orang guru atau sebesar 82,26% guru sudah mampu melakukan evaluasi pembelajaran yang berbasis media interaktif dengan sangat baik. Hal ini diperkuat dengan tanggapan dari guru dalam bentuk uraian dari butir ke 11 yang menyebutkan media dan aplikasi yang digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran, diantaranya didominasi menggunakan aplikasi Quizizz dan google form.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata guru sekolah dasar di Kota Bima sudah mampu mendesain materi menggunakan berbagai aplikasi dengan sangat baik. Guru-guru telah terbiasa menggunakan media dan aplikasi seperti Canva, PowerPoint (PPT), KineMaster, Powtoon, Google Sites, dan Google Forms. Kemampuan ini mencerminkan keterampilan teknis dan pedagogis yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sekolah di Kota Bima telah menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan sangat baik. Ketersediaan perangkat seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang memadai memungkinkan guru untuk mengimplementasikan media interaktif secara efektif. Dukungan fasilitas ini sangat penting untuk memastikan bahwa



pembelajaran berbasis media interaktif dapat dilaksanakan dengan optimal (Rizal, 2023).

Guru-guru di Kota Bima telah menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan laptop dan berbagai aplikasi media interaktif. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis media interaktif juga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik (Maghfiroh dkk., 2024).

Dalam hal evaluasi pembelajaran, guru-guru telah mampu melakukan evaluasi menggunakan media interaktif dengan sangat baik. Aplikasi seperti Quizizz dan Google Forms sering digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan evaluasi yang lebih interaktif dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran yang efektif (Prastiwi & Wathon, 2018).

Tanggapan guru terhadap penggunaan media dan aplikasi dalam evaluasi pembelajaran juga sangat positif. Sebagian besar guru menyebutkan bahwa aplikasi seperti Quizizz dan Google Forms memudahkan mereka dalam mengukur pemahaman siswa secara cepat dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi dalam proses pengajaran, tetapi juga dalam aspek evaluasi yang merupakan bagian integral dari pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar di Kota Bima memiliki tingkat keterampilan yang sangat baik dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis media interaktif, serta melakukan evaluasi pembelajaran. Dukungan fasilitas teknologi yang memadai, kemampuan teknis dan pedagogis guru, serta antusiasme siswa menjadi faktor-faktor kunci yang mendukung keberhasilan implementasi media interaktif dalam pembelajaran. Hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran bahwa pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk guru dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan media interaktif. Selain itu, peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah harus terus dilakukan untuk mendukung keberlanjutan dan efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Bebell, D., & O'Dwyer, L. (2010). Educational outcomes and research from 1: 1 computing settings. *The journal of technology, learning and assessment*, 9(1).
- Fatimah, T. (2020). Kompetensi Guru Bahasa Arab dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 33-40.



- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040-9050.
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85-106.
- Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis Matematis: Systemtic Literature Review. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(3), 1161-1176.
- 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.
- Malik, A. R., Emzir, E., & Sumarni, S. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran mobile learning dan gaya belajar visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA NEGERI 1 MAROS. *Visipena*, 11(1), 194-207.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Maulidiyah, V., Musthofa, I., & Sudrajat, A. (2024). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 9(1), 46-54.
- Mawardi, A. (2023). Edukasi pendidikan agama islam dalam pemanfaatan sumber-sumber elektronik pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566-8576.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Pustaka Pelajar. Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054
- Prastiwi, R., & Wathon, A. (2018). Membangun Bakat Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 36-51.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Rizal, A. S. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11-28.
- Saman, S. (2023). Tinjauan Teoritis Media Pembelajaran Matematika Dengan Aplikasi Tiktok. *Jurnal Sainifik (Multi Science Journal)*, 21(2), 79-88.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.



- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(2).
- Tambak, A. B. S., & Lubis, Y. (2022). Potensi pendidikan dan teknologi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di desa ulumahuam. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 20-30.
- Ulia, N. (2018). Efektivitas Colaborative Learning berbantuan media Short Card berbasis IT terhadap pemahaman konsep Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 68.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Waruwu, A. B. C., & Sitiñjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298-305.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019, September). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In *Seminar nasional pendidikan dan pembelajaran 2019* (pp. 362-368).

