

PROSES PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEDAGOGIK GURU SENI BUDAYA KELAS II DI SD NEGERI MARGAJAYAIndah Pebrianti ¹, Nopa Puspita ², Delvira Azzahra ³, Zahra Nuraini⁴

IKIP Siliwangi

iindahpebriantis.2@gmail.com ¹, p447531@gmail.com ², viraazahra20@gmail.com ³,
zahranuraini673@gmail.com ⁴**Abstrak**

Dalam kegiatan belajar mengajar bukan hanya sekedar kegiatan transfer ilmu pengetahuan dimana peran guru sebagai fasilitator kemudian siswa sebagai penerima informasi. Kegiatan pembelajaran juga harus bermakna dan menyenangkan karena ilmu pengetahuan yang diterima di sekolah harus mampu mengembangkan pedagogi dan keterampilan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Ada beberapa faktor yang dapat mendukung hal tersebut salah satunya adalah media pembelajaran. Media merupakan alat bantu bagi guru, oleh karena itu memiliki fungsi yang penting. Agar media dapat berfungsi secara efektif diperlukan kreativitas dan keterampilan pedagogi guru yang baik. Oleh karena itu artikel ini memaparkan hasil proses penggunaan media interaktif untuk mengukur peningkatan kemampuan pedagogi guru dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar yaitu di SD Negeri Margajaya pada tahap A yaitu kelas 2.

Kata kunci: pedagogi, media pembelajaran, kreativitas, kemampuan pedagogi guru, observasi, fasilitator

Abstract

In teaching and learning activities, it is not just a knowledge transfer activity where the teacher's role is as a facilitator and then students as recipients of information. Learning activities must also be meaningful and enjoyable because the knowledge received at school must be able to develop students' pedagogy and students' skills so that learning goals can be achieved optimally. There are several factors that can support this, one of which is learning media. Media is a tool for teachers, therefore it has an important function. So that media can function effectively, creativity and good teacher pedagogical skills are needed. Therefore, this article presents the results of the process of using interactive media to measure the increase in teachers' pedagogical abilities in teaching and learning activities based on the results of observations in one of the elementary schools, namely at SD Negeri Margajaya in phase A, namely class 2.

Keywords: pedagogy, learning media, creativity, teacher pedagogical abilities, observation, facilitator

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234Prefix DOI Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365**Copyright : Author
Publish by : Sindoro**

This work is licensed
under a [Creative
Commons
Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Sebuah pondasi yang penting bagi generasi penerus bangsa dalam membangun masa depan dirinya serta bangsa ini yaitu berawal dari sebuah pendidikan yang didapatkan baik dalam sebuah instansi formal maupun nonformal serta di segala jenjang pendidikan. Dalam mengenyam ilmu pendidikan di sekolah tentunya ada sebuah hak dan kewajiban yang dimiliki oleh guru dengan peserta didik. Tidak hanya dituntut untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran namun selama proses kegiatan pembelajaran itu berlangsung aspek-aspek serta prinsip belajar dalam kegiatan belajar mengajar haruslah menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan semangat peserta didik, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pencapaian kompetensi (Kemendikbud, 2016).

Dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik peran media menjadi hal yang penting karena media pembelajaran tidak hanya sekedar sebuah alat peraga belaka

melainkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media interaktif memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya. Media interaktif dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami (Nuryani 2020). Untuk menghidupkan media pembelajaran itu sendiri agar apa yang menjadi capaian hasil belajar siswa itu sendiri tercapai maka perlu didukung oleh kemampuan seorang guru. Peran seorang guru ketika di dalam kelas memiliki posisi yang sangat kompleks. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai macam model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai bentuk dasar yang mendukung media pembelajaran. Hal ini diperlukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton, dan membosankan sehingga dapat menghalangi terjadinya perpindahan pengetahuan. Oleh karena itu, kita dapat melihat betapa pentingnya peran media dalam proses pembelajaran agar menjadi penambah variasi dalam belajar.

Selain daripada itu media yang beragam tentunya akan mengalami transformasi seiring dengan perubahan zaman termasuk saat ini dimana hampir seluruh kehidupan manusia selalu mengandalkan teknologi hingga merambah pada bidang pendidikan. Teknologi yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran merupakan suatu bentuk perkembangan yang menarik ada banyak contoh (Damayanti 2020) media interaktif yang sudah mengkolaborasikan dengan IT media interaktif berbasis website dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Media ini memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.

Namun fakta di lapangan bahwa cukup sulit bagi seorang guru untuk dapat mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif khususnya di mata pelajaran seni budaya ini. (Heinich dkk, 2005) media pembelajaran adalah semua jenis alat fisik yang dipakai untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa. Peran media ini sangat signifikan dalam proses pendidikan karena bisa meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian informasi, serta memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Ada beberapa faktor yang mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Terkadang guru pun terlewat dapat memperhatikan metode, model pembelajaran yang digunakan sehingga terkadang pembelajaran terasa membosankan. Trianto (2010) menguraikan bahwa model pembelajaran inovatif adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan zaman. Media pembelajaran bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan bagian penting dalam penyampaian pesan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, (Arsyad 2015). terlepas dari peran media kompetensi seorang guru dapat menjadi pendukung yang penting mengapa? karena guru yang memiliki kemampuan pedagogik yang baik tentu dapat mengembangkan setiap model dan media pembelajaran.

Kompetensi merupakan keterampilan yang diperlukan oleh seseorang untuk melaksanakan pekerjaan secara profesional (Sutisna dan Widodo, 2020). Bagi seorang guru, kompetensi adalah penguasaan serta penerapan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan pengelolaan proses pembelajaran demi tercapainya hasil belajar yang optimal (Sutisna dan Widodo, 2020). Menurut Miarso (2007), seorang guru profesional adalah individu yang tidak hanya memiliki kompetensi dalam bidang pengajaran, tetapi juga mampu menjalankan tugasnya secara etis, inovatif, dan berkelanjutan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pada kompetensi pedagogik guru terhadap media ini adalah bagaimana cara seorang guru mampu mengaplikasikan media pembelajaran yang sederhana menjadi interaktif dan mampu dipahami oleh siswa saat pembelajaran seni budaya. Seorang guru tidak hanya harus membuat media pembelajaran seni budaya menjadi penghidup suasana belajar namun juga harus mampu membantu siswa dalam menumbuhkan nilai-nilai Pancasila.

Integrasi profil pelajar pancasila dalam modul ajar seni rupa bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang beriman, kreatif, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan berkebhinekaan global melalui apresiasi dan ekspresi seni (Suyatno.Y, 2019).

Penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya dimana di beberapa sekolah dasar di kabupaten bandung barat ini masih banyak guru yang menggunakan metode lama dalam pembelajaran seni budaya kemudian, kreatifitas media yang dibuat masih minim di buat karena beberapa faktor yang mempengaruhi salah satu contoh konkret yang diperoleh dari hasil wawancara kepada salah satu guru sekolah dasar adalah faktor *gaptek* atau kurang nya memahami kolaborasi teknologi, namun juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan pedagogik guru yang cukup rendah. maka dari itu diharapkan karya tulis ilmiah ini dapat menjadi salah satu sumber referensi penyelesaian masalah terkait media pembelajaran yang interaktif yang dipengaruhi oleh kompetensi pedagogik guru pada mata pelajaran seni budaya di jenjang sekolah dasar dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL). Firmansyah, A. (2021) pendekatan pjbl mampu meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa dalam belajar, menumbuhkan kolaborasi dan tanggung jawab, serta dapat menghubungkan pembelajaran seni dengan konteks kehidupan nyata.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam proses penggunaan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan pedagogik guru seni budaya kelas 2 sekolah dasar. pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengungkapkan makna, pemahaman, serta pengalaman subjek secara kontekstual dan natural. fokus penelitian ini adalah pada guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya kelas 2 pada salah satu sekolah dasar. adapun objek dalam penelitian ini adalah proses penggunaan media interaktif yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran seni budaya, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan pedagogik. penelitian dilaksanakan di sd negeri margajaya kecamatan. ngamprah kabupaten. bandung barat, provinsi. jawa barat. waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 pertemuan atau 1 hari pada bulan mei tahun 2025. cara mendapatkan data dalam penelitian ini mencakup:

1. Observasi partisipatif, digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menggunakan media interaktif.
2. Wawancara mendalam, dilakukan kepada guru untuk menggali informasi terkait pengalaman, strategi, persepsi terhadap penggunaan media interaktif.
3. Dokumentasi, berupa foto perangkat pembelajaran.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis interaktif oleh miles dan huberman, yang terdiri dari tiga langkah, yaitu:

- a) Reduksi data, yang meliputi pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data
- b) Penyajian data, dalam format deskripsi naratif
- c) Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu interpretasi terhadap temuan yang telah dikumpulkan untuk memperoleh makna mendalam dari proses penggunaan media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN**HASIL**

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana proses pengembangan media interaktif dapat meningkatkan kompetensi pengajaran guru dalam pengajaran seni budaya di kelas 2 sd negeri margajaya. data diperoleh melalui observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 13 siswa kelas 2, ditemukan bahwa:

Sebanyak 9 siswa menunjukkan respons “sesuai”, yang menunjukkan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran seni budaya melalui media interaktif. sebanyak 4 siswa menunjukkan “kurang sesuai”, yang mengindikasikan bahwa mereka belum sepenuhnya merespons media dengan baik, meskipun menunjukkan ketertarikan awal.

PEMBAHASAN**A. Proses pembelajaran dengan media interaktif**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung guru memberikan pemaparan materi pembelajaran melalui metode pembelajaran kontekstual yang artinya siswa belajar sesuai dengan hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. berdasarkan sintaks pada model pembelajaran berbasis proyek (pjbl) yang disesuaikan dengan enam tahapannya. pada langkah pertama penentuan pertanyaan mendalam, pada sintak awal ini guru memberikan sebuah tes diagnostik berbentuk pertanyaan yang mampu merangsang pada antusias serta kesiapan belajar siswa. pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan yang kritis, mengaitkan dengan materi pembelajaran sebelum dengan yang akan dipelajari. **Perencanaan proyek** guru dapat memaksimalkan terhadap media yang telah dirancang pada tahap ini mengapa demikian karena pada tahap ini siswa tidak hanya diberikan mengenai gagasan proyek yang akan dikerjakan melainkan guru dapat memberikan prolog sebagai bentuk pemaparan materi terkait mata pelajaran seni budaya yang kemudian dapat dikembangkan oleh siswa dalam bentuk karya. Kemampuan pedagogik guru sudah dapat muncul pada tahap ini dengan pembawaan media interaktif terlihat antusias siswa dalam belajar.

**1.1. guru memaparkan materi**



1.2. siswa antusias mencoba media yang dibuat oleh guru

B. Penyusunan jadwal

tahap ini guru menunjukkan kemampuan dalam *manage* waktu pengerjaan proyek dikerjakan oleh siswa. karena pada tahap sebelumnya guru sudah berhasil menaikkan antusias dan fokus siswa pada pembelajaran seni budaya dengan model pembelajaran pjbl berbantuan media interaktif website game dari barinzy education.com maka di tahap berikutnya seperti pada sintak **penyusunan jadwal**, **monitoring** guru tidak lagi banyak menjelaskan karena siswa lah yang mengeksekusi proyek yang dicangnya sendiri. **pengujian hasil** berdasarkan hasil kerja siswa setelah mengamati dan menuangkan hasil pengamatannya dalam proyek berupa menggambar guru memberikan penilaian terhadap karya yang dibuat oleh siswa.



1.3. hasil lembar kerja proyek siswa

C. Evaluasi Pengalaman

Berdasarkan hasil observasi pada tahap akhir sintak ini guru memberikan closing statement dengan refleksi kembali sejauh mana siswa benar memahami mulai dari awal pembelajaran, kesan dalam belajar.

A	B	C	D	E	F	G
no	nama siswa	sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai		
1	baron	☒				
2	achazia	☒				
3	triarka		☒			
4	nadhifa		☒			
5	natasha		☒			
6	nur khafifah			☒		
7	elfareta	☒				
8	shakila	☒				
9	reyhan			☒		
10	faeyza			☒		
11	khanza	☒				
12	keyshafani			☒		
13	mugen			☒		
	catatan :					
	isi keterangan sesuai dengan hasil observasi dengan memberikan ceklis pada salah satu keterangan yang sesuai					

1.4. tabel penilaian hasil proyek siswa

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
nama siswa	memahami materi	kurang memahami	tidak memahami						
1 baron	memahami	-	-						
2 achazia	memahami	-	-						
3 triarka	memahami	-	-						
4 nadhifa	memahami	-	-						
5 natasha	memahami	-	-						
6 nur khafi	memahami	-	-						
7 elfareta	memahami	-	-						
8 shakila	memahami	-	-						
9 reyhan	memahami	-	-						
10 faeyza	memahami	-	-						
11 khanza	memahami	-	-						
12 keyshafani	memahami	-	-						
13 mugen	memahami	-	-						
	keterangan :								
	jika siswa memahami maka isi dengan keterangan " memahami ", jika siswa kurang memahami isi dengan " kurang ", jika siswa tidak memahami maka isi dengan " tidak "								

1.5 tabel peningkatan kemampuan hasil belajar siswa

Berdasarkan data tersebut membuktikan bahwa respon siswa terhadap penyampaian serta media yang digunakan dalam kegiatan belajar menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dan hal tersebut sejalan dengan kemampuan pedagogik guru yang baik.

D. Kemampuan pedagogik guru

Berdasarkan hasil wawancara serta hasil lembar evaluasi yang telah dilakukan pada proses penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam memahami karakteristik belajar siswa, kebutuhan, kreativitas dalam pemanfaatan media sangat baik.

SIMPULAN

Meninjau hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berkontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. dalam konteks pedagogik, guru terlihat mampu: Mengelola pembelajaran dengan lebih menarik, melalui visualisasi materi dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2.meningkatkan partisipasi siswa,terlihat dari dominasinya kategori sesuai dalam hasil observasi, yang menandakan bahwa media berhasil menjembatani pemahaman materi seni budaya.melakukan pendekatan individual, dengan memberikan perhatian kepada siswa yang berada pada kategori apapun. hasil ini mendukung teori bahwa media interaktif mampu menjadi alat bantu dalam pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan auditif, tetapi juga menciptakan ruang interaksi yang mendorong guru menerapkan strategi pedagogik yang lebih adaptif dan kreatif (arsyad, 2015; heinich et al., 2005). selain itu, guru tampak lebih percaya diri dan reflektif dalam menyusun materi serta menyusun langkah-langkah pembelajaran, termasuk dalam mengatur alur interaksi dengan siswa. hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media interaktif tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga mendorong peningkatan kemampuan pedagogik guru.

REFERENSI

- Arsyad, 2015. media pembelajaran. jakarta: rajagrafindo persada
- Damayanti, n (2020), media interaktif berbasis website untuk pembelajaran sd. jurnal teknodik, 24(2), 101-110
- Firmansyah, A. (2021). *PJBL dalam Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar*. Jurnal Kreativitas Guru.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*.
- Kemendikbud. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006. Jakarta: Kemendikbud
- Kinanty, & Ramadan, Z. H. (2021). Profil Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar Ilmu, 26(3), 425-430.
- Miarso, Y. (2007). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media.
- Nuryani, N., & Martini, N. (2020). *Pengaruh motivasi hedonis dan keterlibatan fashion terhadap pembelian impulsif secara online di Instagram*. Jurnal Ekonomi Manajemen, 6(2)
- Nuryani, N., & Martini, N. (2020). *Pengaruh motivasi hedonis dan keterlibatan fashion terhadap pembelian impulsif secara online di Instagram*. Jurnal Ekonomi Manajemen, 6(2)
- Suyatno, S. (2019). *Identitas Keindonesiaan dalam Novel Karya Anak Indonesia*. Litera, 13(2), hlm. 1-12.
- Sutisna, D., & Widodo, A. (2020). *Peran kompetensi guru sekolah dasar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran daring*. Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan, 9(2), 58-64
- Smaldino, S. E., et al. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*.
- Trianto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2018). *Pelaksanaan Kompetensi Pedagogik Guru Di Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 27(2), 108-115.

Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yamin, M. (2013). Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Gaung Persada