

STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MEWUJUDKAN KELAS MODERN YANG EFEKTIF DI SMKN 7 BONE

Elvira Ayudhia¹, Hamka², Muh. Tang Rustan³, Kasmiati⁴, Fatmasari⁵, Andi Suci Damayanti⁶, Dwi Meilani⁷, Muh. Akbar Al Farisi⁸, Dian Lestari⁹, Annisa Septiani¹⁰, Riska Sari¹¹, Sri Tika Syandi¹², Iksan¹³, Sherly Tri Amanda¹⁴, Aliyastuti¹⁵, Muh. Nur Amin Azis¹⁶, Siti Andriany¹⁷, Agustina Amirah¹⁸, Syadelia Saufika¹⁹, Nurafiah²⁰.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 Universitas Muhammadiyah Bone

1elviraayudia04@gmail.com, 2hamka.umimks@gmail.com,
3muhtangrustanrustan@gmail.com, 4kkasmiati813@gmail.com,
5fatmasarifhatma@gmail.com, 6andisucidamayanti19@gmail.com,
7meilanidwi510@gmail.com, 8akbaralfarisi965@gmail.com,
9dyan29124@gmail.com, 10annisaseptianii09@gmail.com,
11riskasarii1128@gmail.com, 12youandmeayam@gmail.com,
13icvangys007@gmail.com, 14amandasherlytri@gmail.com,
15aliyastuti19@gmail.com, 16armhin519@gmail.com,
17andrianysiti728@gmail.com, 18uyawatampone@gmail.com,
19syadeliasaufika@gmail.com, 20afhyaaa13@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to describe the strategies for using interactive media in creating effective modern classrooms at SMKN 7 Bone. The development of digital technology in education requires teachers to utilize innovative learning media in order to make the teaching and learning process more interesting, active, and efficient. Interactive media are considered capable of increasing students' learning motivation, participation, and facilitating the understanding of learning materials. This study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of teachers and students at SMKN 7 Bone. The results showed that the strategies for using interactive media were implemented through the utilization of digital learning applications, multimedia presentations, educational videos, and online platforms that support student collaboration. The implementation of interactive media had a positive impact on learning effectiveness, such as increasing students' interest in learning, involvement in the learning process, and creating a more modern and communicative classroom atmosphere. However, several obstacles were found in its implementation, including limited technological facilities, internet network constraints, and teachers' ability to operate digital media. Therefore, support in terms of infrastructure and teacher training is needed so that the use of interactive media can be implemented optimally in creating effective modern classrooms.

Keywords: interactive media, modern classroom, effective learning, educational technology.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penggunaan media interaktif dalam mewujudkan kelas modern yang efektif di SMKN 7 Bone. Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, aktif, dan efisien. Media interaktif dipandang mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru dan peserta didik di SMKN 7 Bone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi penggunaan media interaktif dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital, presentasi multimedia, video edukatif, dan platform daring yang mendukung kolaborasi siswa. Penerapan media interaktif memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran, seperti meningkatnya minat belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta terciptanya suasana kelas yang lebih modern dan komunikatif. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, jaringan internet, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana prasarana serta pelatihan bagi guru agar penggunaan media interaktif dapat diterapkan secara optimal dalam menciptakan kelas modern yang efektif.

Kata Kunci: media interaktif, kelas modern, pembelajaran efektif, teknologi pendidikan.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik. Dalam dunia pendidikan saat ini, guru tidak hanya

dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, dan aplikasi digital yang memungkinkan terjadinya

interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Penelitian tentang multimedia interaktif dalam pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kelas modern merupakan konsep pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Dalam kelas modern, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan pengetahuan melalui berbagai media dan sumber belajar digital. Penggunaan media interaktif dalam kelas modern juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

SMKN 7 Bone sebagai salah satu sekolah kejuruan di Kabupaten Bone terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

Guru mulai menggunakan media interaktif seperti PowerPoint, video pembelajaran, Google Classroom, LCD proyektor, dan aplikasi pembelajaran daring untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena materi disajikan secara visual dan menarik. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian mengenai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS di SMK menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 88,80% dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, dalam penerapannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, jaringan internet yang kurang stabil, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital yang masih perlu ditingkatkan.

Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar penggunaan media interaktif dapat berjalan secara

optimal dalam menciptakan kelas modern yang efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di SMKN 7 Bone. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara alami dengan menekankan makna dan proses.

Penelitian dilakukan di SMKN 7 Bone. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa yang terlibat langsung dalam penggunaan media interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui bagaimana guru menggunakan media interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti juga mengamati respons siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai strategi penggunaan media interaktif, manfaat penggunaan media, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, media yang digunakan guru, serta dokumen lain yang mendukung penelitian.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: Reduksi data, Penyajian data, Penarikan Kesimpulan, dan Data dianalisis secara deskriptif agar diperoleh gambaran yang jelas mengenai strategi penggunaan media interaktif dalam menciptakan kelas modern yang efektif.

Selain itu, pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman terhadap proses penggunaan media interaktif dalam pembelajaran daripada hasil dalam bentuk angka atau statistik. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman guru dan peserta didik

dalam menggunakan media interaktif di kelas. Dengan demikian, data yang diperoleh tidak hanya bersifat umum, tetapi juga mampu menggambarkan kondisi nyata yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung di SMKN 7 Bone.

Penelitian ini dilakukan dalam situasi alami tanpa adanya perlakuan khusus dari peneliti sehingga seluruh data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kondisi di lapangan. Peneliti berperan langsung sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data, mulai dari melakukan observasi, wawancara, hingga menganalisis data hasil penelitian.

Hal ini bertujuan agar peneliti dapat memahami secara langsung aktivitas pembelajaran serta interaksi antara guru dan peserta didik dalam penggunaan media interaktif. Dalam proses observasi, peneliti memperhatikan berbagai aspek pembelajaran, seperti cara guru menyampaikan materi menggunakan media interaktif, tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran, serta kondisi kelas ketika media pembelajaran digunakan.

Observasi dilakukan secara berulang agar data yang diperoleh

lebih akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Melalui observasi tersebut, peneliti dapat mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan modern.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di SMKN 7 Bone memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran di kelas. Guru menggunakan berbagai media digital seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran daring, LCD proyektor, dan internet sebagai sumber belajar tambahan.

1. Penggunaan Multimedia

Interaktif

Strategi pertama yang diterapkan guru adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis presentasi dan video pembelajaran. Guru menyajikan materi dengan kombinasi gambar, teks, audio, animasi, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan media visual membantu siswa memahami materi yang sulit dengan lebih mudah.

Penelitian terbaru menyebutkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa

karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. □ Siswa terlihat lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan tidak monoton. Materi yang disampaikan melalui tampilan visual dan audio mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih mudah berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat ilustrasi, animasi, dan contoh nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif dalam memahami isi materi dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap pelajaran yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru memanfaatkan media presentasi seperti PowerPoint interaktif yang dilengkapi gambar dan video edukatif sesuai materi pembelajaran. Penggunaan video

pembelajaran dinilai sangat membantu siswa dalam memahami materi praktik maupun teori karena siswa dapat melihat secara langsung proses atau contoh yang dijelaskan oleh guru. Melalui media tersebut, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit jika hanya dijelaskan secara lisan.

2. Pemanfaatan Platform Pembelajaran Daring

Guru juga memanfaatkan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dan WhatsApp Group untuk memberikan materi dan tugas kepada siswa. Penggunaan platform daring membantu siswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dan web dinilai efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa karena siswa dapat belajar secara fleksibel melalui perangkat digital. Selain itu, penggunaan pembelajaran daring membantu meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa. Siswa dapat berdiskusi secara online serta mengumpulkan tugas secara digital sehingga

pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien.

Penggunaan platform pembelajaran daring juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih terstruktur. Guru dapat mengunggah materi, memberikan tugas, melakukan penilaian, serta memantau perkembangan belajar siswa melalui aplikasi digital. Dengan adanya sistem pembelajaran daring, proses penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan mudah diakses oleh seluruh siswa. Selain itu, penggunaan platform digital membantu mengurangi penggunaan kertas karena sebagian besar tugas dan materi dikirim dalam bentuk file elektronik. Hal tersebut menjadikan pembelajaran lebih praktis, modern, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Di sisi lain, pemanfaatan pembelajaran daring mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital sebagai sarana belajar. Siswa menjadi lebih terbiasa mencari informasi melalui internet, mengakses sumber belajar digital, serta menyelesaikan tugas menggunakan

perangkat teknologi. Kondisi tersebut membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital yang sangat penting pada era modern.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan bertukar pendapat melalui grup pembelajaran daring karena mereka merasa lebih percaya diri menyampaikan pertanyaan atau pendapat secara online. Dengan demikian, penggunaan platform pembelajaran daring tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi dan dunia kerja di masa depan.

3. Pembelajaran Kolaboratif dan Kreatif

Penggunaan media interaktif juga mendorong terciptanya pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif. Guru memberikan tugas kelompok, presentasi digital, dan diskusi berbasis internet sehingga siswa lebih aktif dalam mencari informasi dan memecahkan masalah.

Penelitian mengenai manajemen kelas modern berbasis teknologi menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan

daya tarik pembelajaran dan partisipasi siswa di kelas.

Melalui strategi tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran.

4. Kendala dalam Penggunaan Media Interaktif

Meskipun penggunaan media interaktif memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapannya, antara lain:

- a. Keterbatasan fasilitas teknologi seperti komputer dan LCD proyektor.
- b. Jaringan internet yang kurang stabil.
- c. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai.
- d. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran modern.

Kendala tersebut menjadi tantangan dalam menciptakan kelas modern yang optimal. Oleh karena itu, sekolah perlu meningkatkan fasilitas teknologi serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran digital.

5. Dampak Penggunaan Media Interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan media interaktif memberikan beberapa dampak positif, yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Membantu siswa memahami materi lebih cepat.
- c. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa.
- d. Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- e. Membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif.

Penelitian terbaru tentang media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi penggunaan media interaktif di SMKN 7 Bone mampu mendukung terciptanya kelas modern yang efektif. Penggunaan multimedia interaktif, video pembelajaran, aplikasi daring, dan platform digital memberikan dampak positif terhadap motivasi,

pemahaman, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Media interaktif juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan komunikatif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penerapan media interaktif juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, media interaktif mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Namun, penerapan media interaktif masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, akses internet, dan kemampuan guru dalam penggunaan media digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana prasarana, pelatihan guru, dan pengembangan teknologi pendidikan agar penggunaan media interaktif dapat berjalan lebih optimal dalam mewujudkan kelas modern yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Azhar Arsyad. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Lexy J. Moleong. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Helza Mayonva. 2023. "Rancang Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X di SMK Negeri 5 Padang." *ELEKTIF: Jurnal Elektronika & Informatika*.
- Risma Vriyanti, Indra Wijaya, dan Menrisal. 2023. "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS."
- Leni Susanti. 2023. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Adobe Animate." *Riau Jurnal Teknik Informatika*.
- Irfan Sulistriyan, Umalihayati, dan Popi Dayurni. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mapel TIK Untuk Kelas 10 di SMK." *Innovative: Journal of Social Science Research*.
- Leoni Indahsari dan Sumirat. 2023. "Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*.
- Lexy J. Moleong. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto. 2021. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Matthew B. Miles., A. Michael Huberman., dan Johnny Saldaña. 2014. Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. California: SAGE Publications.