

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI (PBL) PADA MATERI KASIH SAYANG PADA SESAMA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Alyun Nur

SDN 6 Suwawa

Email: [alyunnur5@gmail.com](mailto:alyunnur5@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Problem-Based Learning (PBL) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Kasih Sayang kepada Sesama" di kelas 2 SDN 6 Suwawa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% pada siklus kedua. Pendekatan ini juga berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Problem-Based Learning, media interaktif, hasil belajar, pendidikan karakter.

### ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Problem-Based Learning (PBL) to enhance students' learning outcomes on the topic "Compassion for Others" in Grade 2 at SDN 6 Suwawa. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes, with a 100% mastery level achieved in the second cycle. This approach also successfully encouraged active student engagement during the learning process.

**Keywords:** Problem-Based Learning, interactive media, learning outcomes, character education.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam pembentukan karakter Peserta didik di jenjang SD. Namun, dalam praktiknya, banyak Peserta didik yang merasa kurang tertarik dan kurang memahami materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak melibatkan Peserta didik secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman Peserta didik terhadap materi pelajaran. Dalam konteks ini, pendekatan Project Based Learning (PBL) dapat menjadi solusi yang efektif. PBL adalah metode pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan Peserta didik dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan PBL, Peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh

dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif Peserta didik.

Pembelajaran yang efektif memerlukan media yang tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan spiritual dengan cara yang relevan bagi peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif yang didukung oleh pendekatan Problem-Based Learning (PBL) dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab kebutuhan ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai cara mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di SDN 6 Suwawa. Dengan memanfaatkan teknologi modern dan prinsip pembelajaran aktif, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif juga menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif dapat membantu Peserta didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayati penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi<sup>1</sup> Peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.<sup>1</sup>

Peserta didik di kelas 2 SDN 6 Suwawa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif. PBL dapat memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan Peserta didik dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas 2 SDN 6 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian Peserta didik secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu merangsang minat belajar Peserta didik secara maksimal. Akibatnya, Peserta didik sering merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Hidayati dalam jurnal "Teknologi Pendidikan" (Vol. 7, Mei 2022) Hal. 15-20

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus perbaikan secara terus-menerus. Metode PTK ini dirancang dalam beberapa tahapan siklus yang meliputi:

1. Perencanaan
  - Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas 2 SDN 6 Suwawa.
  - Menyusun rencana tindakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, termasuk merancang materi, format, dan desain media.
  - Menyiapkan perangkat pembelajaran yang relevan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar observasi.
2. Pelaksanaan Tindakan
  - Mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.
  - Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun.
3. Pengamatan
  - Mengobservasi proses pembelajaran untuk mengumpulkan data mengenai keterlibatan Peserta didik, respon Peserta didik terhadap media pembelajaran, dan tingkat pemahaman materi.
  - Menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, dan wawancara untuk mendapatkan data pendukung.
4. Refleksi
  - Menganalisis hasil pengamatan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan.
  - Mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dan direncanakan ulang untuk siklus berikutnya.

Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas 2 SDN 6 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango. Instrumen Penelitian Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, angket minat belajar Peserta didik, dan tes hasil belajar Peserta didik. Prosedur Penelitian Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus akan dilanjutkan hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Indikator Keberhasilan Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan:

1. Peningkatan minat belajar Peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Peningkatan hasil belajar Peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Tabel 1. Data Guru SDN 6 Suwawa

No	Nama Guru	Jenis Kelamin	Jabatan	Pendidikan	Tugas Mengajar	Ket
1	Asna daud, S.Pd	P	Kepsek	S1	-	-
2	Hajira Usman, S.Pd	P	Guru Kelas	S1	4	-
3	Asni Giu, S.Pd	P	Guru Kelas	S1	6	-
4	Muhammad Ishak, S.Pd	L	Guru Kelas	S1	3	-
5	Maryam Daud, S.Pd	P	Guru Kelas	S1	5	-
6	Sri Yandi Tangahu	P	Guru Kelas	S1	2	-
7	Alyun Nur, S.Pd.I	L	Guru PAI	S1	1-6	-
8	Rahmat lakatara, S.Pd	L	Guru PJOK	S1	1-6	-
9	Melisa Yusup S.Kom	P	Administrasi	S1	-	-
10	Fatria Tuna	P	Dapodik	D4	-	-

Tabel 2. Data Peserta Didik SDN 6 Suwawa

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Laki-laki	Perempuan
1	24	13	12
2	34	14	13
3	18	12	6
4	18	12	6
5	19	13	6
6	22	12	10
Jumlah Peserta didik	135		

## Deskripsi Tindakan

### a. Deskripsi Tindakan Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Materi "Kasih Sayang pada Sesama" disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi biasa. Observasi menunjukkan tingkat keaktifan peserta didik rendah, dengan banyak peserta didik yang tidak memahami materi secara optimal.

Tabel 3. Pengembangan Media Interaktif Pra Siklus

No	Jenis Media	Deskripsi Singkat
1	PowerPoint	Media presentasi sederhana
2	Lembar Kerja Peserta Didik	Latihan soal berbasis teks

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SDN 6 Suwawa pada Pra Siklus

No	Nama Peserta didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	Adiba Syakila A. Nur	77	√	
2	Stevani Putri laiya	75	√	
3	Suci Julia Santoso	71		√

4	Ibrahim Muksin	79	√	
5	Adrianto mopangga	70		√
6	Zahra alhusna Datau	71		√
7	Fina Rahman	75	√	
8	Adinda ramadani	75	√	
9	Zahra Kaluku	77	√	
10	Moh. Alip Djibu	71		√
11	Fina Asyila Lapananda	78	√	
Rata - Rata		68,25		
Jumlah		887,25		

No	Kategori Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	7	28.85
2	Tidak Tuntas ( $< 75$ )	4	71.15

Tabel 5. Persentase Ketuntasan Pra Siklus

Kriteria	Persentase
Ketuntasan	28.85%
Tidak Tuntas	71.15%

Tabel 7. Hasil Belajar Peserta Didik SDN 6 Suwawa pada Siklus 1

No	Nama peserta didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adiba Syakila A. Nur	78	√	-
2	Stevani Putri laiya	78	√	-
3	Suci Julia Santoso	71	-	√
4	Ibrahim Muksin	79	√	-
5	Adrianto mopangga	79	√	-
6	Zahra alhusna Datau	79	√	-

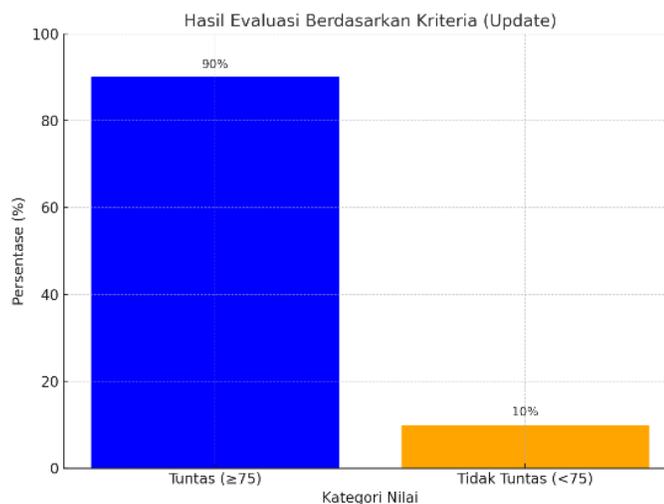
7	Fina Rahman	78	√	-
8	Adinda ramadani	77	√	-
9	Zahra Kaluku	79	√	-
10	Moh. Alip Djibu	76	√	-
11	Fina Asyila Lapananda	79	√	-

No	Kategori Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	11	100
2	Tidak Tuntas ( $< 75$ )	1	10

**Tabel 8. Persentase Ketuntasan Siklus 1**

Kriteria	Persentase
Ketuntasan	90%
Tidak Tuntas	10%

**Diagram 1. Persentase Ketuntasan Siklus 1**



## Deskripsi Tindakan Siklus II

Pada siklus 2, pembelajaran ditingkatkan berdasarkan refleksi siklus 1. Media interaktif lebih diperkaya dengan tambahan fitur kuis interaktif dan pembahasan studi kasus yang lebih mendalam. Aktivitas diskusi kelompok juga lebih terstruktur untuk meningkatkan kolaborasi antar Peserta didik. Guru juga memberikan umpan balik yang lebih rinci setelah Peserta didik menyelesaikan tugas berbasis PBL, sehingga Peserta didik dapat memperbaiki pemahaman mereka.

1. Hasil belajar Peserta didik meningkat signifikan dibandingkan dengan siklus 1. Semua Peserta didik mencapai nilai tuntas, menunjukkan keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis PBL dalam membantu pemahaman konsep "Kasih Sayang pada Sesama" secara mendalam.
2. Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Adiba Syakila A. Nur	85	Tuntas
2	Stevani Putri Laiya	90	Tuntas
3	Suci Julia Santoso	85	Tuntas
4	Ibrahim Muksin	88	Tuntas
5	Adrianto Mopangga	80	Tuntas
6	Zahra Alhusna Datau	88	Tuntas
7	Fina Rahman	80	Tuntas
8	Adinda ramadani	85	Tuntas
9	Zahra Kaluku	87	Tuntas
10	Moh. Alip Djibu	88	Tuntas

11	Fina Asyila Lapananda	85	Tuntas
----	-----------------------	----	--------

No	Kategori Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	11	100
2	Tidak Tuntas ( $< 75$ )	-	0

Tabel 8. Persentase Ketuntasan Siklus II

Kriteria	Persentase
Ketuntasan	100%
Tidak Tuntas	0%

## B. Pembahasan

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Problem-Based Learning (PBL) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran materi "Kasih Sayang pada Sesama". Berdasarkan hasil penelitian:

1. Keaktifan Peserta Didik: Selama proses pembelajaran, peserta didik lebih aktif bertanya dan berdiskusi, terutama saat menggunakan media interaktif.
2. Hasil Belajar: Ketuntasan belajar meningkat dari 28.85% pada pra siklus menjadi 90% pada siklus 1. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif membantu peserta didik lebih memahami materi.
3. Keterlibatan Emosional: Materi "Kasih pada Sesama" berhasil menumbuhkan sikap empati di antara peserta didik, terlihat dari interaksi mereka selama kegiatan.

## KESIMPULAN

Hasil dari tindakan pada Siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Problem-Based Learning (PBL) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Semua Peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, yang mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran ini dalam mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Dengan peningkatan aktivitas diskusi kelompok, fitur kuis interaktif, dan umpan balik guru yang lebih rinci, pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan relevan dengan kehidupan nyata. Keberhasilan ini dapat menjadi model untuk implementasi

pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada materi-materi lain yang bersifat abstrak.

## Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2021). Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(15-20), April 2021.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Barrows, H. S. (1996). *Problem-Based Learning in Medicine and Beyond*. *Journal of the Association for Medical Education in Europe*, 1(1), 1-12.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hidayati, N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(25-30), Januari 2020.
- Hidayati, N. (2021). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(30-35), Maret 2021.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: An Instructional Model and Its Constructivist Framework*. *Educational Psychologist*, 39(235-244).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2017). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(55-60), September 2017.
- Mustapha, G. (2018). The Effectiveness of Problem-Based Learning in Enhancing Students' Learning Outcomes. *International Journal of Education*, 10(15-20), Januari 2018.
- Nasution, S. (2018). Pendidikan Agama Islam: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(20-25), April 2018.
- Rahman, A. (2019). Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(15-20), Maret 2019.
- Rahmawati, R. (2020). Pengaruh Dukungan Orang Tua terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(20-25), Juli 2020.
- Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(30-35), November 2021.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology*. Boston: Pearson.

Sudjana, N. (2019). Hasil Belajar Peserta didik: Konsep dan Pengukuran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(25-30), Januari 2019.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.