

Analisis Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungbanjar

Muhamad Aldiyan Maulidin¹, Humairah², dan Mochammad Miftachul Huda³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sains Teknologi Dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan mengetahui penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungbanjar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa di SDN 2 Kedungbanjar dengan menggunakan media PPT (*Powerpoint*) mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pada materi aksara, dan dalam penggunaannya diperlukan pengembangan untuk memaksimalkan media interaktif seperti fasilitas dan juga sumber daya manusia.

Kata Kunci: *Media; Pembelajaran; Interaktif*

Abstract

*This study aims to describe and find out the use of interactive learning media for Javanese language subjects at Kedungbanjar 2 Public Elementary School. The method used in this research is descriptive qualitative research method. The data collection was carried out using observation techniques, interview techniques, and documentation studies. While the data analysis used is data collection, data reduction, data presentation, as well as drawing conclusions and verification. The results of this study indicate that the use of interactive learning media in the Javanese language subject at SDN 2 Kedungbanjar using PPT (*Powerpoint*) media is able to increase student motivation and understanding in learning about javanese alphabet material, and its use requires development to maximize interactive media such as facilities and also human Resources.*

Keywords: *Media; Learning; Interactive*

Copyright (c) 2023

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

✉ Corresponding author: Muhammad Aldiyan Maulidin

Email Address : aldimauidin00@gmail.com

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.xxxx>

Publisher: Universitas Muhammadiyah Lamongan



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses penyampaian informasi pendidik kepada siswa yang berkaitan tentang pendidikan, dimana pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana belajar, materi pendidikan serta siswa menjadi unsur-unsur pendidikan itu sendiri. Pada bidang pendidikan penerapan teknologi dan informasi memang sudah dilakukan seperti pada penginputan nilai, administrasi sekolah dan pembuatan perangkat pembelajaran. Menurut Huda (2018), Pendidikan menjadi prioritas dalam upaya peningkatan sumber daya manusia, oleh karena itu sejalan dengan berkembangnya zaman maka bidang pendidikan juga harus berkembang mulai dari kurikulum, metode, sumber belajar, serta media pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital banyak membawa perubahan termasuk pada bidang pendidikan (Janner, 2020). Memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif. Desain pendidikan seharusnya memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang kurang menarik menjadi permasalahan dalam pemahaman materi bagi siswa sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Selain menjadi motivator dan fasilitator dalam pembelajaran namun seorang guru juga harus mampu menerapkan berbagai strategi, metode, dan teknik pembelajaran untuk mentransfer ilmu kepada siswa (Pariartha, 2018).

Media Pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh seseorang yang dirancang untuk memudahkan penyampaian materi selama pembelajaran di sekolah (Arsyad, 2023). Media pembelajaran harus jelas fungsi dan perannya dalam pembelajaran, menurut Humairah et al., (2021) media berperan sebagai pembawa pesan dari sumber kepada penerima, dalam proses pembelajaran penerima pesan adalah siswa. Penulis ingin mengetahui penerapan media pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran Bahasa Jawa pada jenjang sekolah dasar. Perbedaan paling terlihat pada penelitian yang penulis lakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran, jenjang pendidikan, fokus pembelajaran serta metode penerapan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Jawa.

Pembelajaran dengan bantuan teknologi komputer dengan media pembelajaran seperti ini memaksa guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar siswa, agar siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media dalam proses pembelajaran dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya (Munir, 2015).

Manfaat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja (Daryanto, 2020).

Salah satu implementasi media pembelajaran interaktif yang penulis harapkan adalah untuk menjadi daya tarik siswa dalam mendalami pelajaran Bahasa Jawa yang harus dilestarikan, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dalam mempelajari dan mendalami bahasa ibunya sendiri. Bahasa Jawa adalah topik muatan lokal yang harus dilestarikan, sebagai penduduk asli Jawa Timur, bahasa Jawa adalah simbol budaya dan adat leluhur yang harus dikembangkan agar tidak hilang dari waktu ke waktu. Dengan adanya bahasa Jawa, diharapkan budaya Jawa yang kental dengan adat istiadat akan terus berkembang dan tetap menjadi ciri khas Jawa (Arin, 2023).

Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa adalah: (a) mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya; (b) membekali siswa dengan

kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat luas; serta (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai atau norma yang berlaku di daerahnya dan melestarikan nilai-nilai luhur budaya lokal dalam rangka mendukung pembangunan nasional (Harziko, 2021).

Penggunaan media pembelajaran interaktif di SDN 2 Kedungbanjar berbasis PPT (*powerpoint*) dengan materi aksara jawa diharapkan dapat menjadi jawaban atas kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari Bahasa lokal.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif, yaitu suatu jenis penelitian awal dari penelitian yang sangat luas. Penelitian jenis ini mencoba menemukan dan mencari hal yang berkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian. Tujuan penelitian jenis ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang lebih rinci tentang isu-isu kunci dan memperluas hipotesis yang ada (Yusuf, 2019). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk menganalisis media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Dalam penelitian kualitatif penulis menganalisis dan setelah itu melaporkan fenomena dalam suatu hasil analisa dalam penelitian.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan adalah pertama dengan observasi lapangan untuk mencari informasi awal mengenai penggunaan media pada pelajaran Bahasa Jawa, setelah itu peneliti menyiapkan pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan kepada subjek penelitian terkait, selanjutnya peneliti kembali mencari data dilapangan sehingga didapatkan data lapangan dari jawaban wawancara. Setelah jawaban wawancara dan hasil data ditemukan, peneliti selanjutnya mengkaji ulang temuan penelitian menggunakan referensi dari berbagai sumber ilmiah yang selaras dengan topik penelitian atau studi pustaka.

Populasi dan Sampel (Sasaran Penelitian)

Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2022-2023. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungbanjar yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini dilaksanakan disana karena di kelas tersebut memiliki permasalahan yang sama dengan yang ingin diteliti oleh penulis yakni mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, kelemahan dan kekurangan, hasil penerapan media yang digunakan serta alur pembelajaran yang diterapkan.

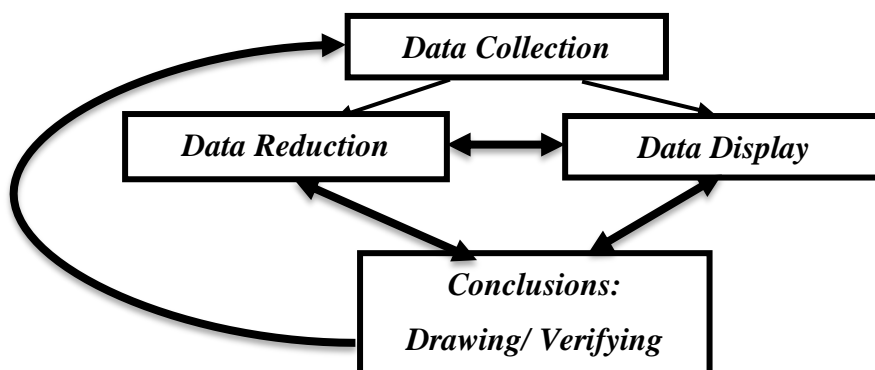
Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Data adalah segala informasi yang dijadikan dan diolah untuk suatu kegiatan penelitian sehingga dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan (Hendryadi, 2019). Dengan demikian, pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Observasi: Pencarian data dilakukan langsung pada objek untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Oleh sebabnya, penulis mendatangi SDN 2 Kedungbanjar khususnya Guru bahasa jawa untuk mengetahui seberapa jauh Guru menggunakan media interaktif dalam penerapannya terhadap pembelajaran berbasis PPT. Observasi ini mencakup pengamatan dan pencatatan terhadap segala gejala atau peristiwa yang tampak terjadi pada objek pada saat peristiwa atau keadaan itu berlangsung. Temuan awal yang penulis temui adalah minimnya penggunaan media interaktif pada siswa terutama dalam mata pembelajaran bahasa jawa. Sebagian besar penggunaan media digunakan untuk mata pelajaran modern (IPA, IPS, B. Inggris dll.), sehingga banyak siswa yang kurang meminati pelajaran bahasa jawa. Hal ini diperkuat dengan mata pelajaran bahasa jawa yang dinilai susah diterapkan melalui media pembelajaran interaktif, (2) Wawancara: Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu pertanyaan yang diajukan tidak tetap sesuai petunjuk wawancara tetapi dapat diperdalam dan dikembangkan tergantung situasi dan kondisi lapangan. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru bahasa

jawa dan siswa SDN 2 Kedungbanjar, dan (3) Studi Dokumentasi: Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto kegiatan belajar mengajar dikelas, data ranking yang diperoleh dari bidang administrasi umum sekolah, dan data nilai akademik siswa serta pengkajian teori berdasarkan sumber ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian yang digunakan adalah analisis data model Miles Huberman yang meliputi data *collection*, data *reduction*, data *display*, dan *conclusion* (Sugiyono, 2018). Berikut skema langkah-langkah analisis data yang peneliti gunakan:



Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data (*Data Collection*): Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan. Tahap pertama penulis melakukan pengumpulan data setelah data terkumpul, selanjutnya penulis melakukan pemeriksaan kelengkapan serta kejelasan data yang diperoleh, sehingga data yang didapat merupakan data valid, (2) Reduksi Data (*Data Reduction*): Reduksi data adalah bentuk analisis yang menyaring, mengkategorikan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir. Pada langkah kedua, penulis memilih data yang terkumpul dan menyusunnya secara teratur dan rapi, serta membuang data yang tidak ada hubungannya dengan penerapan media pembelajaran interaktif (3) Penyajian Data (*Data Display*): Data dan informasi yang diperoleh dari lapangan disajikan sesuai penelitian di lapangan, sehingga penulis akan dapat menguasai data dan tidak salah menarik kesimpulan. Penyajian data bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi data yang sederhana sehingga lebih mudah untuk dipahami. Setelah penulis menyusun data tersebut secara urut, maka penulis melakukan pengolahan data, sehingga apabila terdapat data yang tidak sesuai dengan kebutuhan penelitian, penulis dapat mengedit data tersebut sehingga data tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, pengeditan data tersebut bersifat memperbaiki data apabila terjadi kesalahan di dalam pengumpulan data, kesalahan pada data akan diperbaiki atau dilengkapi dengan melakukan pengumpulan data ulang atau dengan menyisipkan data yang dianggap masih kurang, dan (4) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion, Drawing/ Verifying*): Setelah menampilkan data, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Sugiyono (2018), mengungkapkan bahwa menarik kesimpulan adalah upaya untuk menemukan atau memahami makna, keteraturan pola yang tersurat, dan alur kausal atau proporsional dari kesimpulan yang ditarik harus segera diverifikasi dengan meninjau dan mempertanyakan kembali segala sesuatu. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih tepat, penulis melakukan penganalisaan data dan mendeskripsikan data tersebut sehingga data dapat dimengerti dan jelas sesuai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungbanjar menggunakan media PPT (*powerpoint*) dalam penyelenggaraan media interaktifnya dengan tujuan agar dapat mudah dipahami oleh siswa dan tentunya jika menggunakan PPT dengan desain-desain kreatif yang sudah banyak diakses melalui internet dalam pembuatannya akan dapat dengan mudah membuat siswa tertarik dalam belajar, terutama pelajaran Bahasa Jawa. Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungbanjar juga sangat terstruktur dalam pembuatan administrasi lingkup KBM seperti RPP sehingga pembelajaran terlaksana secara terstruktur dan materi tersampaikan dengan baik dan menyeluruh. Untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang digunakan, sebelumnya penulis melakukan validasi terhadap media interaktif yang digunakan.

Gambar dan Tabel

Tabel 4.9. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek	Kategori	Keterangan
Desain			
1	Kekelompokan visual	Layak	Warna, <i>font</i> , <i>layout</i> mudah dibaca
2	Organisasi informasi	Layak	Konten tersusun jelas dan logis
3	Konsistensi desain	Layak	Grafis, ikon, pola warna sama
4	Keterbacaan dan aksesibilitas	Layak	Penggunaan media mendukung aksesibilitas
Konten			
1	Kesesuaian dengan kurikulum	Layak	Konten media sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	Ketepatan informasi	Layak	Informasi bersifat dalam, akurat, dan relevan
3	Keterkaitan dengan kehidupan nyata	Layak	Konten sesuai dengan situasi, pengalaman dan aplikasi kehidupan nyata
4	Pembelajaran yang aktif	Layak	Konten mendorong siswa berpikir kritis dan berinteraksi
Interaktivitas			
1	Responsif	Layak	Media merespon dengan memberikan umpan balik pada siswa
2	Kemampuan beradaptasi	Layak	Konten menyesuaikan diri dengan pemahaman siswa
3	Kegiatan partisipatif	Layak	Media mendukung siswa menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan berkolaborasi.
4	Fitur interaktif	Layak	Memungkinkan siswa beraktivitas secara aktif seperti simulasi, kuis, dan pertanyaan pemahaman



Gambar 4.1. Tampilan Awal Media PPT Interaktif



Gambar 4.2. Tampilan Isi Media PPT Interaktif

Setelah media divalidasi maka selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan mencakup 4 indikator yaitu:

Tabel 4.4. Hasil Kelayakan Materi

No.	Aspek materi	Hasil kelayakan
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Layak
2	Akurasi dan kebaruan informasi	Layak
3	Relevansi dan keterkaitan	Layak

Tabel 4.5. Hasil Kelayakan Teknis

No.	Aspek teknis	Hasil kelayakan
1	Ketersediaan dan aksesibilitas	Layak
2	Kejelasan dan kualitas	Layak

3	Kompatibilitas	Layak
---	----------------	-------

Tabel 4.6. Hasil Kelayakan Didaktis

No.	Aspek didaktis	Hasil kelayakan
1	Kejelasan dan struktur	Layak
2	Interaktif dan partisipatif	Layak
3	Kemudahan	Layak

Tabel 4.7. Hasil Kelayakan Psikologis

No.	Aspek psikologis	Hasil kelayakan
1	Motivasi dan minat	Layak
2	Dukungan pembelajaran	Layak
3	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	Layak

Dari seluruh rangkaian penelitian yang dilakukan, berikut point-point dari tahapan penerapan media interaktif mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 3 di SDN 2 Kedungbanjarpada mata Pelajaran Bahasa jawa.

Hasil Kelayakan Media

Untuk menentukan materi dalam media layak atau tidak, terdapat 4 indikator yaitu a) Kelayakan materi: materi sudah dikatakan layak karena memenuhi unsur yaitu: media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, media sudah memuat informasi dan perkembangan terkini, dan media sudah relevan dengan konteks kehidupan siswa sehingga dapat mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sehari-hari, b) Kelayakan teknis: teknis penggunaan media sudah dikatakan layak karena memenuhi unsur yaitu: media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan murid, media memiliki kualitas audio-visual yang baik dan mudah dipahami, serta media sudah kompatibel (sesuai) dengan perangkat yang digunakan oleh sekolah. c) Kelayakan didaktis: aspek didaktis media sudah dikatakan layak karena memenuhi unsur yaitu: media disusun dengan baik dan memiliki urutan yang jelas, media mendorong partisipasi aktif dan interaksi dengan materi, guru, dan teman sebaya, serta media dapat digunakan dengan mudah sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Hasil kelayakan aspek didaktis tersebut didukung oleh data hasil observasi penulis yang menemukan bahwa dari ke 15 siswa yang dijelaskan mengenai penggunaan media interaktifnya, semuanya paham dengan penjelasan, dan ketika dalam proses pembelajaran interaksi antar siswa jadi lebih banyak. d) Kelayakan psikologis: aspek psikologis media sudah dikatakan layak karena memenuhi unsur yaitu: media mampu memicu minat dan motivasi siswa dalam belajar, media membantu memfasilitasi pemahaman siswa dengan dukungan audio dan visual, serta media sudah memenuhi kebutuhan siswa yang beragam termasuk gaya belajar dan tingkat pemahaman.

Hasil Identifikasi:

Dalam menerapkan media, dilakukan analisa terlebih dahulu untuk mengetahui media interaktif mana yang sesuai untuk diterapkan. Identifikasi yang dilakukan adalah: a) Mengidentifikasi karakter siswa dan masalah pembelajaran: penulis memperoleh informasi bahwa banyak siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan beberapa alasan seperti, lebih suka pembelajaran outdoor dan lebih menyukai pelajaran yang bersifat umum. Selain itu guru jarang terlihat menggunakan bahan ajar yang inovatif, dan media yang dibagikan langsung dari Youtube ke grup Whatsapp siswa. b) Identifikasi perencanaan pembelajaran dan kompetensi: pada tahap ini peneliti mengidentifikasi rencana pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui apakah rancangan tersebut dijalankan sebagaimana mestinya., hal ini dapat berpengaruh terhadap penggunaan media yang bisa

lebih efektif dan efisien, dan c) Identifikasi fasilitas dan lingkungan sekolah: penulis menemukan bahwa di sekolah tersebut sudah terdapat fasilitas pendukung untuk penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti tersedianya proyektor, komputer, dan bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum., akan tetapi beberapa fasilitas yang terdapat di SDN 2 Kedungbanjar ada yang belum maksimal, seperti proyektor yang hanya terdiri dari 2 buah yang mengharuskan penggunaannya bergantian antara kelas 1 sampai kelas 6., pihak sekolah juga sudah menganggarkan dana untuk memaksimalkan kendala ini tetapi masih dalam proses.

Hasil Implementasi

Sesuai dengan hasil observasi yang penulis lakukan, terdapat tahapan-tahapan dalam implementasi penggunaan media PPT pada pembelajaran Bahasa Jawa di antaranya: a) Tahap persiapan: sebelum memulai pembelajaran, guru sudah mempunyai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang ada pada buku kerja guru sesuai dengan KD dan materi pembelajaran. Guru menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan dijadikan sebagai alat *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman dari materi, b) Tahap pelaksanaan: Pembelajaran ini dilakukan secara tatap muka dan terdapat beberapa langkah yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran, yakni: Guru memberikan salam, melakukan absensi, dan memberikan apersepsi pembelajaran kepada siswa, guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara menggunakan media interaktif berbasis PPT, setelah itu guru memberikan kesempatan untuk siswa agar mencoba fitur interaktif berupa kuis yang sudah terdapat dalam media pembelajaran, kemudian guru memberikan soal sebagai alat tes untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, dan guru melakukan evaluasi tentang materi pembelajaran yang didapat. c) tahap evaluasi: guru merefleksi Kembali proses pembelajaran yang dilakukan, lalu memperbaiki kekurangan dalam prosesnya dan melakukan perbaikan dalam penerapan media jika diperlukan.

Proses pembelajaran oleh guru sudah dilaksanakan sesuai dengan yang ditentukan, hal itu dimaksudkan untuk memudahkan proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis PPT. Dalam pelaksanaannya, guru melakukan tahap demi tahap pembelajaran sesuai dengan yang dibuat dalam rencana pembelajaran. Selain itu, siswa juga secara signifikan tertarik dalam mempelajari materi yang disajikan, serta pemahaman siswa menjadi lebih baik menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah sesuai dengan permasalahan yaitu penggunaan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam pelaksanaannya, guru melakukan tahap pembelajaran sesuai dengan yang dibuat dalam rencana pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa, guru menggunakan media PPT interaktif dengan bentuk yang masih tergolong dasar, media interaktif yang digunakan sebenarnya dapat mencakup seluruh elemen interaktif, tetapi guru masih terkendala dan perlu bimbingan teknis secara terus menerus dalam menggunakannya. Meskipun sudah menunjang pemahaman dan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami materi, tetapi jika fitur pada PPT tidak digunakan secara maksimal dan digunakan dalam jangka waktu yang lama akan terkesan membosankan. Penggunaan media interaktif memerlukan persiapan sebelum digunakan, guru terlebih dahulu menyiapkan modul dan bahan ajar serta sumber belajar yang disesuaikan dengan KD dan materi yang akan disampaikan. Dalam pelaksanaannya, terdapat manfaat dan fungsi dari media PPT yaitu meningkatnya minat belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Media PPT juga mampu membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran.

Terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media interaktif berbasis PPT di SDN 2 Kedungbanjar, kendala yang dialami guru dimulai dari proses pembuatannya yang membutuhkan waktu dan banyak persiapan, guru juga mengalami kendala dalam penggunaan media interaktif karena belum paham beberapa fitur dan elemen yang terdapat didalamnya, hal lain yaitu media yang digunakan tidak menunjang terhadap setiap materi

yang diajarkan, serta fasilitas yang masih belum dimaksimalkan yaitu proyekturnya yang masih terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arin. 2023. Bausastra Jawa Kamus Jawa Besar. Surakarta: Kharisma.
- Arsyad A. (2023). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2020. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia.
- Harziko S. 2021. Tata Bahasa Baku Bahasa Jawa. Yogyakarta: Duta Wacana University Pers.
- Hendryadi I. 2019. Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Huda, M. M. (2018). Special Service Class, An Elementary School Program for Street Children. *International Journal of Educational Science and Research*, 8(3), 147-156. <https://doi.org/10.24247/ijesrjun2018198>
- Humairah, H., Rismawanda, R., Khamidah A, Z., Mubarok, M. S., & Saud, A. S. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran RAPATJURANG (Cara Cepat Penjumlahan dan Pengurangan). *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 8-13. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.487>
- Janner S., AF Pakpahan., Ardiyana, A. 2020. Pengembangan Media pembelajaran. Jakarta: Salemba Humanika.
- Munir S. 2015. Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pariartha, 2018. Peran Guru Sebagai Evaluator. *Didaktika: Jurnal Pendidikan*. 13(2), 161-174.
- Sugiyono. 2018. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Yusuf A., Beni A. 2019. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Pustaka Setia.