

Penggunaan Media Visual Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Rambu-Rambu Lalu Lintas Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 4

Annabillah Vanoni¹, Riski Sugiarto², Machfudzil Asror^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media visual interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rambu-rambu lalu lintas di kelas IV SDN Karangtanjung. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan satu siklus, terdiri atas pra-siklus dan siklus I. Hasil pra-siklus menunjukkan rendahnya ketuntasan belajar, di mana sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75. Setelah diterapkan media visual interaktif pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar, aktivitas guru, dan keaktifan peserta didik. Ketuntasan belajar siswa meningkat secara klasikal, aktivitas guru meningkat dari kategori cukup menjadi baik, dan keaktifan siswa meningkat dari kategori rendah menjadi tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual interaktif efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi rambu-rambu lalu lintas pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci

Hasil Belajar; Media Visual Interaktif; Pembelajaran Pancasila; Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of interactive visual media in improving student learning outcomes on traffic sign material in grade IV of SDN Karangtanjung. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with one cycle, consisting of pre-cycle and cycle I. The results of the pre-cycle showed low learning completeness, where most students had not met the Minimum Completion Criteria (KKM) 75. After the application of interactive visual media in cycle I, there was a significant increase in learning outcomes, teacher activity, and student activity. Student learning completeness increased classically, teacher activity increased from sufficient to the good category, and student activity increased from low to high category. These findings indicate that interactive visual media is effective to be used as an alternative learning strategy to improve understanding of traffic sign material in elementary school students.

Keywords

Learning Outcomes; Interactive Visual Media; Pancasila Learning; Classroom Action Research

Korespondensi
Machfudzil Asror
machfudzilasror.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kedisiplinan, serta kesadaran siswa terhadap aturan sosial di lingkungan sekitar. Salah satu materi penting yang perlu dikenalkan sejak dini adalah rambu-rambu lalu lintas, karena berkaitan langsung dengan keselamatan dan keteraturan masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama ketika guru menggunakan metode ceramah atau media konvensional seperti gambar statis dan papan tulis. Metode tersebut sering membuat siswa kurang tertarik, sulit memahami makna simbol, dan tidak dapat menghubungkannya dengan situasi nyata di jalan raya (Sanjaya, 2006; Trianto, 2020). Kondisi ini juga ditemukan pada siswa kelas IV SDN Karangtanjung, di mana sebagian besar masih kesulitan mengenali fungsi dan makna rambu-rambu lalu lintas, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna melalui penggunaan media visual interaktif. Media ini memadukan gambar, animasi, suara, dan elemen interaktif yang mampu merangsang perhatian sekaligus mempermudah pemahaman konsep, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret (Arsyad, 2009; Mayer and Fiorella, 2021). Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi visual dan verbal memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam karena terjadi pemrosesan ganda yang memperkuat memori jangka panjang (Mayer and Fiorella, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, retensi informasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana dinyatakan dalam berbagai kajian yang mendokumentasikan efektivitas penggunaan alat bantu pembelajaran yang inovatif. Misalnya, salah satu studi oleh Jasadi et al. menekankan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran seperti Powtoon dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran (Jasadi, Nurhidayati and Anjarini, 2021). Selain itu, Suroiha et al. mengungkapkan bahwa media pop-up book yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka (Suroiha, Dewi and Wibowo, 2021). Hal ini memperkuat alasan bahwa penggunaan media visual interaktif sangat relevan untuk materi rambu-rambu lalu lintas yang membutuhkan visualisasi nyata dan kontekstual.

Pada konteks SDN Karangtanjung, penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas. Guru umumnya hanya mengandalkan buku paket, gambar cetak, atau penjelasan langsung, sehingga pembelajaran terasa kurang dinamis. Akibatnya, siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif, terutama untuk memahami rambu-rambu lalu lintas yang sebenarnya membutuhkan contoh visual yang konkret. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan media visual interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi rambu-rambu lalu lintas menjadi penting untuk dilakukan. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami simbol, warna, dan fungsi rambu secara lebih mendalam melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta perkembangan zaman.

Dengan demikian, penggunaan media visual interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Karangtanjung menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penyajian yang lebih nyata, interaktif, dan menarik, siswa diharapkan dapat memahami konsep rambu-rambu lalu lintas secara lebih efektif, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keselamatan di jalan raya. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya mendukung inovasi pembelajaran dan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena dirancang untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Model PTK yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus (McTaggart, 1997; Hopkins, 2014). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan guru mengidentifikasi masalah pembelajaran, merancang tindakan yang tepat, melaksanakan perbaikan, serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Pada konteks penelitian ini, PTK digunakan untuk melihat efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Karangtanjung terhadap rambu-rambu lalu lintas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Karangtanjung pada semester berjalan, yang terlibat langsung dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus meliputi satu kali pertemuan pembelajaran yang fokus pada materi rambu-rambu lalu lintas. Pemilihan kelas IV didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahapan operasional konkret, sehingga penggunaan media visual interaktif sangat relevan untuk memperkuat pemahaman simbol dan konsep visual (Piaget, 1952; Slavin, 2021). Pada setiap siklus, tindakan yang diberikan berupa pembelajaran menggunakan media visual interaktif seperti animasi, gambar dinamis, dan simulasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kesalahan dalam menafsirkan makna rambu lalu lintas.

Pengumpulan data menggunakan tiga teknik utama, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan tindakan, dengan butir soal disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar yang berlaku (Nitko and Brookhart, 2011). Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan lembar observasi yang memuat aspek keterlibatan, kemandirian, ketepatan menjawab, dan perhatian siswa terhadap media pembelajaran (Miles, Huberman and Saldaña, 2014). Dokumentasi meliputi foto pelaksanaan kegiatan, catatan harian guru, serta arsip nilai siswa pada setiap siklus. Data kuantitatif dianalisis melalui persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan perilaku, motivasi, dan respons siswa terhadap penggunaan media visual interaktif.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan ketuntasan hasil belajar minimal 75% dan meningkatnya aktivitas belajar siswa ke kategori baik atau sangat baik (Arikunto, 2001). Jika indikator belum tercapai pada siklus pertama, perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya dengan menyesuaikan strategi penggunaan media interaktif. Dengan demikian, metode penelitian ini memberikan gambaran yang sistematis mengenai proses perbaikan pembelajaran dan efektivitas media visual interaktif, sehingga dapat menjadi rujukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Sebagai penyesuaian terhadap kondisi lapangan dan kebutuhan penelitian, tindakan dalam penelitian ini hanya dilaksanakan dalam satu siklus, yang terdiri atas tahap pra-siklus dan siklus I. Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan identifikasi masalah melalui observasi awal dan pemberian tes diagnostik untuk mengetahui kemampuan dasar siswa serta kendala yang muncul dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas. Hasil pra-siklus dijadikan dasar untuk merancang tindakan pada siklus I yang berupa penggunaan media visual interaktif. Siklus I kemudian dilaksanakan lengkap dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, namun tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis perbaikan pembelajaran yang terjadi dari pra-siklus ke siklus I sebagai gambaran efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

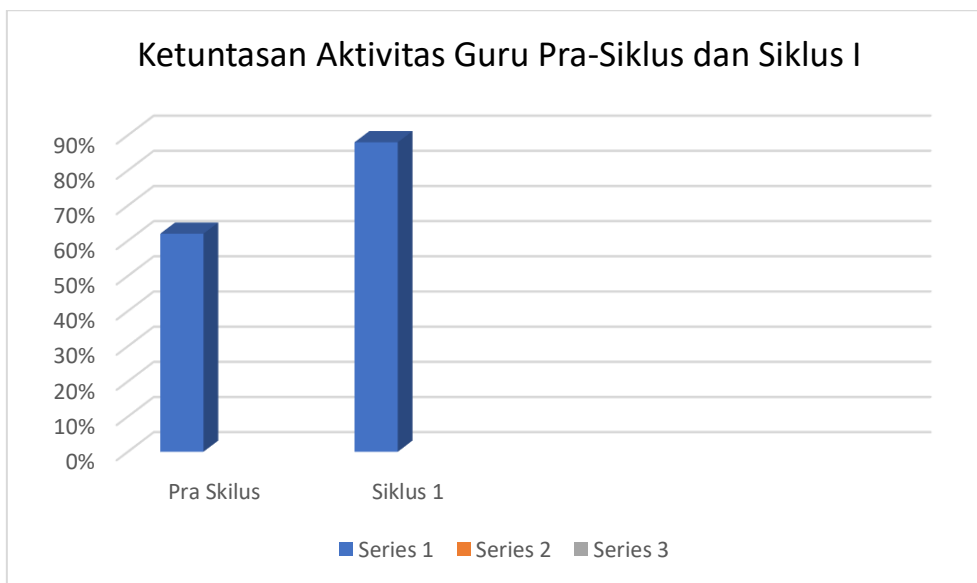
Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan pra-siklus dan satu siklus tindakan menggunakan media visual interaktif pada materi rambu-rambu lalu lintas di kelas IV SDN Karangtanjung. Pada tahap pra-siklus, kondisi awal pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami simbol-simbol rambu lalu

lintas meskipun telah dijelaskan melalui buku paket dan gambar statis. Berdasarkan hasil observasi awal, keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung rendah; banyak siswa pasif, tidak merespons pertanyaan, serta tampak kesulitan mengaitkan materi dengan situasi nyata. Hasil tes awal memperlihatkan bahwa hanya 35% siswa yang mencapai KKM 75, sedangkan 65% siswa lainnya masih berada di bawah standar. Nilai rata-rata kelas juga masih rendah, yaitu 62, sehingga diperlukan intervensi berupa pemilihan metode dan media yang lebih mendukung pemahaman visual.

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti mulai menerapkan media visual interaktif berupa animasi simbol rambu, video pendek situasi lalu lintas, serta simulasi pengenalan rambu yang dapat diklik oleh siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa meningkat secara signifikan dibandingkan pra-siklus. Siswa terlihat lebih fokus mengikuti penyampaian materi, mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme ketika diberikan latihan interaktif.



Gambar 1. Ketuntasan Aktivitas Guru

Berdasarkan lembar observasi, aktivitas peserta didik mencapai 88%, meningkat dari hanya 55% pada pra-siklus. Aktivitas guru juga berada pada kategori sangat baik dengan capaian 90%, meningkat dari 60% pada tahap pra-siklus, terutama karena guru lebih mampu mengelola kelas, memberi arahan yang jelas, dan memanfaatkan media secara optimal, sebagaimana terlihat pada Gambar 1.

Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar. Setelah diberi perlakuan dengan media visual interaktif, hasil tes evaluasi akhir siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan yang signifikan. Dari total siswa, 88% berhasil mencapai nilai ≥ 75 , hanya menyisakan sebagian kecil siswa yang belum tuntas karena masih memerlukan bantuan dalam memahami rambu peringatan tertentu. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 82, naik jauh dari nilai rata-rata pra-siklus. Selain itu, berdasarkan catatan observasi, siswa lebih cepat mengenali simbol rambu, memahami perbedaan warna dan bentuk rambu, serta mampu memberikan contoh situasi nyata yang relevan dengan fungsi rambu tersebut. Karena seluruh indikator keberhasilan telah tercapai yakni ketuntasan minimal 75% dan meningkatnya aktivitas siswa dan guru tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif memberikan dampak positif yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi rambu-rambu lalu lintas. Pada pra-siklus, siswa belum mampu memahami materi secara optimal karena penyajian materi masih bersifat statis dan kurang menarik. Hal tersebut sesuai dengan teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar membutuhkan dukungan visual yang kuat untuk memudahkan proses konstruksi pengetahuan baru. Ketika media pembelajaran tidak melibatkan unsur visual yang kaya, siswa cenderung kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat simbolik seperti rambu lalu lintas.

Peningkatan aktivitas guru dari 60% menjadi 90% menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Guru dapat menjelaskan fungsi rambu dengan lebih jelas melalui animasi, memperlihatkan contoh situasi lalu lintas secara konkret, serta menyediakan latihan visual yang dapat langsung dipahami siswa. Media ini juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur, menarik, dan efisien, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Sementara itu, aktivitas siswa meningkat secara signifikan dari 55% menjadi 88%. Hal ini membuktikan bahwa media visual interaktif berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membuat siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan maupun mengerjakan latihan. Siswa juga lebih mudah memahami perbedaan antara rambu larangan, rambu perintah, rambu petunjuk, dan rambu peringatan karena penyajian visual yang jelas dan dinamis. Fakta ini sejalan dengan teori multimedia Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika teks, gambar, animasi, dan suara disajikan secara terpadu.



Gambar 2. Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Gambar 2 menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 35% menjadi 88% menunjukkan keberhasilan penerapan media visual interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kenaikan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil membangun pemahaman baru melalui jalur visual dan pengalaman interaktif. Selain itu, pendekatan PTK yang dilakukan dalam satu siklus dinilai efektif karena indikator keberhasilan sudah tercapai tanpa perlu tindakan lanjutan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual karena siswa bisa langsung melihat contoh penggunaannya dalam kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media visual interaktif bukan hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa. Media semacam ini sangat direkomendasikan untuk materi yang menuntut visualisasi konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan selaras dengan kebutuhan siswa pada era digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Karangtanjung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rambu-rambu lalu lintas. Sebelum tindakan diberikan, hasil belajar pada pra-siklus menunjukkan tingkat ketuntasan yang rendah, di mana sebagian besar siswa belum mencapai KKM 75. Setelah tindakan diterapkan pada siklus I dengan memanfaatkan media visual interaktif, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar, baik secara individu maupun

klasikal. Aktivitas guru meningkat dari kategori cukup menjadi baik, sementara aktivitas peserta didik naik dari kategori rendah ke tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media visual interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, tindakan yang diberikan pada satu siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas dukungan pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2001) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hopkins, D. (2014) *A Teacher'S Guide to Classroom Research*. United Kingdom: McGraw-Hill Education.
- Jasadi, M.F.S., Nurhidayati, N. and Anjarini, T. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Critical Thinking Skill Pada Sub Tema "Manfaat Energi" Kelas IV Sekolah Dasar', *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), pp. 371–379. Available at: <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.546>.
- Mayer, R.E. and Fiorella, L. (2021) *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Edited by R.E. Mayer and L. Fiorella. Cambridge University Press. Available at: <https://doi.org/10.1017/9781108894333>.
- McTaggart, R. (1997) *Participatory Action Research: International Contexts and Consequences*. United States: State University of New York Press.
- Miles, M.B., Huberman, A.M. and Saldaña, J. (2014) *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook 3rd Edition*. United State of America: Sage Publications, Inc.
- Nitko, A.J. and Brookhart, S.M. (2011) *Educational Assessment of Students*. London: Pearson.
- Piaget, J. (1952) *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International University Press.
- Sanjaya, W. (2006) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Slavin, R.E. (2021) *Educational Psychology: Theory and Practice*. London: Pearson.
- Suroiha, L., Dewi, G.K. and Wibowo, S. (2021) 'Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), pp. 516–523. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1856>.
- Trianto (2020) *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.