

## Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran Interaktif di Kelas

**Ahsan Nadya**

UIN Imam Bonjol Padang

Korespondensi penulis: [aahsannadya@gmail.com](mailto:aahsannadya@gmail.com)

**Salman Shiddiq**

UIN Imam Bonjol Padang

E-mail: [slmnshiddiq@gmail.com](mailto:slmnshiddiq@gmail.com)

**Gusmaneli Gusmaneli**

UIN Imam Bonjol Padang

E-mail : [gusmanelimpd@uinib.ac.id](mailto:gusmanelimpd@uinib.ac.id)

**Abstract:** *In education in the 4.0 era, teachers should pay attention to the strategies used in the learning process and also the technology coverage that helps to facilitate the application of learning so that the learning goals formulated are well achieved. Interactive learning strategies can support learning processes with the use of technology as a learning medium. In this paper, the author uses the study of literature (Library Research) by collecting data from various sources such as books, scientific journals, dissertations, and online sources related to the effectiveness of the use of technology in enhancing interactive learning strategies. Conclusion The interactive learning strategy is an approach that encourages students to think critically, share opinions, and conduct research on their own questions. The use of media and technology, such as video and animation, can also improve learning effectiveness. Video enables students to understand material better, while animation can arouse students' interest in learning.*

**Keywords:** *education, strategies, interactive learning, effectiveness, media and technology*

**Abstrak:** Dalam pendidikan di era 4.0 guru harus memperhatikan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan juga cakupan teknologi yang membantu mempermudah terlaksananya pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan tercapai dengan baik. Strategi pembelajaran interaktif dapat menunjang proses pembelajaran dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam tulisan ini, penulis menggunakan studi literatur (Library Research) dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan sumber online yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan strategi pembelajaran interaktif. Kesimpulan Strategi pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berbagi pendapat, dan melakukan penyelidikan atas pertanyaan-pertanyaan mereka sendiri. Penggunaan media dan teknologi, seperti video dan animasi, juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik, sementara animasi dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran.

**Kata kunci:** pendidikan, strategi, pembelajaran interaktif, efektivitas, media dan teknologi

### LATAR BELAKANG

Di Era sekarang, yakni era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi komunikasi yang sangat cepat. Hal ini sangat memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan karena dengan teknologi digital saat ini pendidikan semakin maju. Perkembangan pesat teknologi digital juga memungkinkan pendidik menggunakan berbagai alat untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran. Aplikasi digital juga tersedia untuk siswa, yang dapat membantu dan mempermudah proses belajar mereka. *Wordwall*,

---

Received Februari 13, 2024; Accepted Maret 14, 2024; Published April 02, 2024

\*Ahsan Nadya, [aahsannadya@gmail.com](mailto:aahsannadya@gmail.com)

*mentimeter, Kahoot, Quizizz*, dan aplikasi lainnya adalah beberapa aplikasi interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Dengan banyak fitur yang tersedia, guru dapat menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan. (Hakim & Yulia, 2024)

Sejalan dengan hal tersebut dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan strategi pembelajaran yang digunakan. Menurut Sudirdja dan Siregar Strategi pembelajaran merupakan usaha secara sengaja menciptakan kondisi yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, strategi mencerminkan kebutuhan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. (Mulyono, dkk 2016)

Oleh karena itu, perlunya guru memperhatikan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan juga cakupan teknologi yang membantu mempermudah terlaksananya pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan tercapai dengan baik. Maka dengan itu dalam tulisan ini, penulis ingin menguraikan tentang “Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran Interaktif di Kelas”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (*Library Research*) dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan sumber online. Penelitian menggunakan studi literatur memiliki persiapan yang mirip dengan penelitian lainnya, tetapi berbeda dalam sumber dan metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dari sumber-sumber pustaka seperti artikel penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Prosesnya melibatkan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dari artikel-artikel tersebut. Penelitian ini berfokus pada masalah yang diangkat dengan menggunakan data tertulis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan materi secara teratur agar mudah dipahami oleh pembaca.

Setelah bahan-bahan bacaan terkumpul kemudian bahan tersebut dibaca dengan seksama terkait kutipan atau teori teori yang mendukung tentang “Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran Interaktif di Kelas”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*). Kemudian kesimpulan diambil dari hasil analisis terhadap apa yang kami peroleh dari berbagai sumber yang telah termuat dalam artikel ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep strategi pembelajaran interaktif**

Strategi pembelajaran interaktif mencakup jenis pembelajaran berbentuk diskusi dan pertukaran gagasan di antara peserta didik. Strategi pembelajaran interaktif melibatkan pembelajaran kelompok yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berbagi pendapat melalui pertanyaan. Hal ini mendorong mereka untuk melakukan penyelidikan atas pertanyaan mereka sendiri, yang pada gilirannya membantu mereka memperoleh pengetahuan baru secara lebih efektif dan bermakna.

Seaman dan Fellenz dalam (Siti Nurhasanah, dkk 2019) menyatakan bahwa diskusi dan pertukaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk merespons ide, pengalaman, wawasan, dan pengetahuan dari guru atau sesama peserta didik, serta untuk menghasilkan ide baru.

Pembelajaran interaktif mengutamakan diskusi dan berbagi antara peserta didik. Melalui diskusi dan berbagi, peserta didik diberi kesempatan untuk merespons ide, pengalaman, pendekatan, dan pengetahuan dari guru atau teman mereka, serta untuk mengembangkan cara pandang dan perasaan alternatif. (Zainiyati, 2010). Diskusi dalam proses pembelajaran memberikan komunikasi dua arah yang melibatkan siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. komunikasi ini akan memunculkan ide kreatif bagi siswa untuk memecahkan persoalan yang didiskusikan.

Strategi pembelajaran interaktif bertujuan untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga mereka secara aktif membangun pengetahuannya dengan menyelidiki pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam pelaksanaannya, siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri dengan merumuskan pertanyaan tentang topik yang akan dipelajari, dan kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan-pertanyaan tersebut. (Siti Nurhasanah, 2019)

Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, (Sumiyati, 2017) karakteristik pembelajaran interaktif adalah:

- a. Interaktif dan inspiratif.
- b. Menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.
- c. Kontekstual dan kolaboratif.
- d. Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian siswa.
- e. Sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Keunggulan dari strategi pembelajaran interaktif dapatnya seorang peserta didik mengembangkan kemampuan belajar dari sesama dan guru dalam membangun keterampilan sosial serta kemampuan lainnya, dan mereka dapat mengatur pemikiran mereka dan mengembangkan argumen yang rasional. Strategi pembelajaran interaktif memfasilitasi dalam mencapai berbagai kelompok dan menggunakan berbagai metode interaktif. (Zainiyati, 2010). Kelemahan dari pendekatan ini sangat tergantung pada keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan dinamika kelompok. Ketika seorang guru tidak mampu menemukan variasi yang sesuai berdasarkan latar belakang peserta didiknya, maka bisa jadi pendekatan ini membuat guru semakin kesusahan.

Dalam pembelajaran interaktif memiliki tahapan-tahapan dalam pelaksanaan. Menurut Abdul Majid dalam (Idris, 2019) tahapan-tahapan tersebut terdiri dari tujuh tahapan, yaitu:

- a. Persiapan (*Preparation*): Guru dan siswa bersama-sama membahas topik yang akan dibahas dalam pembelajaran.
- b. Pengetahuan Awal (*Before View*): Guru menggali pemahaman awal siswa tentang topik yang akan dipelajari.
- c. Kegiatan (*Exploratory*): Guru merangsang rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk bertanya.
- d. Pertanyaan Siswa (*Children Questions*): Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada rekan mereka setelah melakukan demonstrasi dan pengamatan fenomena.
- e. Penyelidikan (*Investigation*): Siswa berinteraksi dengan sesama siswa dan guru, memiliki kesempatan untuk mengelola konsep yang dipahami, sementara guru merancang kegiatan.
- f. Pengetahuan Akhir (*After Views*): Siswa menyampaikan hasil pembelajaran mereka.
- g. Refleksi (*Reflection*): Siswa bersama guru merefleksikan apa yang telah dipelajari.

### **Media dan teknologi dalam pembelajaran**

Media dan teknologi dalam proses pembelajaran menghasilkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi yang tepat, proses pembelajaran akan dapat terbantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran tersebut. Ini sangat relevan dengan perkembangan zaman yang semakin maju.

Media dan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ialah:

- a. Video: video sebagai media dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memberikan pemahaman dengan mudah kepada siswa. Dengan penggunaan video siswa dapat memutar ulang video pembelajaran tersebut bisa belum memahaminya.

- b. Animasi: animasi sebagai media dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran akan membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran. Animasi ini, bisa berbentuk dari PPT, canva dan lain sebagainya.
- c. E-Learning: e-learning dalam proses pembelajaran memanfaatkan internet sebagai media dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran ini akan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa. Dengan penggunaan internet guru dan siswa akan memiliki acuan terhadap materi pembelajaran.

Media dan Teknologi memiliki tiga fungsi utama dalam kegiatan pembelajaran, yakni:

- a. Sebagai Alat (*Tools*): TIK digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna atau siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Contohnya, dalam pengolahan kata, angka, pembuatan unsur grafis, *database*, serta program administratif untuk keperluan siswa, guru, dan staf, termasuk data kepegawaian dan keuangan.
- b. Sebagai Ilmu Pengetahuan (*Science*): TIK juga dianggap sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Contohnya, dalam program studi seperti informatika, manajemen informasi, dan ilmu komputer di perguruan tinggi. Mata pelajaran TIK dalam kurikulum 2006 menjadi bagian dari ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa dengan semua kompetensinya.
- c. Sebagai Bahan dan Alat Bantu untuk Pembelajaran (*Literacy*): TIK dianggap sebagai bahan pembelajaran dan alat bantu untuk memahami kompetensi tertentu dengan bantuan komputer. Dalam hal ini, komputer telah diprogram secara bertahap untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi ini berperan sebagai fasilitator, motivator, penyampai informasi, dan penilai dalam pembelajaran, mirip dengan peran seorang guru. (Riyana, 2017)

### **Penerapan media dan teknologi dalam strategi pembelajaran interaktif**

- a. Media video dalam strategi pembelajaran interaktif

Menerapkan media video interaktif memberikan dampak yang signifikan bagi peserta didik. Media tersebut mampu menarik perhatian seluruh peserta didik, terutama mereka di tingkat Sekolah Dasar (SD), sehingga semangat belajar siswa menjadi lebih tinggi. (Muh Syahrul Sarea, dkk. 2022).

Penggunaan media video dalam pembelajaran interaktif akan mendorong siswa terfokus terdapat video yang disajikan. Dalam penyajiannya video diharuskan memiliki keindahan dan keunikan tersendiri serta sesuai dengan materi pembelajaran. Penerapan media video ini dalam pembelajaran interaktif nantinya setelah ditampilkan video. Guru berdiskusi dengan siswa tentang maksud dari video tersebut dengan memberikan

pertanyaan-pertanyaan dan meminta siswa menanggapi pertanyaan tersebut sehingga siswa dapat memahami maksud dari video yang ditampilkan.

b. Media animasi dalam strategi pembelajaran interaktif

Menyajikan pembelajaran menggunakan media animasi pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pandangan bahwa gerakan yang ditampilkan dalam gambar animasi cenderung lebih mudah dipahami, dan penggunaan warna visual yang realistis dalam animasi dapat menarik minat siswa. (Sudjana, 2010)

Dalam penerapannya guru menyiapkan animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun secara berurutan (Furdaus, 2022). Gambar ini nantinya mengacu kepada materi pembelajaran dan saat gambar ditampilkan guru mengadakan diskusi dengan siswa agar dapat mengaitkan isi dari gambar tersebut dengan materi pembelajaran.

c. Media *e-learning* dalam strategi pembelajaran interaktif

Penggunaan media *e-learning* dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Pemanfaatan teknologi elektronik untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, siswa dengan sesama siswa, atau guru dengan sesama guru tanpa terkendala oleh protokol tertentu.
- 2) Memanfaatkan keunggulan komputer, seperti media digital dan jaringan komputer.
- 3) Menggunakan bahan ajar mandiri yang disimpan dalam komputer, memungkinkan akses oleh guru dan siswa kapan pun dan di mana pun diperlukan.
- 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil belajar, dan administrasi pendidikan lainnya yang dapat diakses setiap saat melalui komputer. (Febriani & Maritasari, 2015)

Dalam pembelajaran interaktif media *e-learning* sangat membantu guru dalam jalannya proses pembelajaran. Berdiskusi dengan penggunaan media *e-learning* guru akan lebih mudah dalam menyapaikan pelajaran dan siswa juga mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. E-learning memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini memberikan fleksibilitas bagi peserta didik yang memiliki jadwal yang padat atau tinggal di lokasi yang jauh dari institusi pendidikan.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dalam era revolusi industri 4.0, teknologi digital telah membuka peluang baru bagi pendidikan di masa sekarang.

Strategi pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berbagi pendapat, dan melakukan penyelidikan atas pertanyaan-pertanyaan mereka sendiri. Melalui diskusi dan pertukaran gagasan antara peserta didik, mereka dapat mengembangkan pengetahuan dengan lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran interaktif juga memfokuskan siswa sebagai pusat pembelajaran, memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri dan merumuskan pertanyaan tentang topik yang dipelajari.

Penggunaan media dan teknologi, seperti video dan animasi, juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik, sementara animasi dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang baik, penting bagi guru untuk memperhatikan strategi pembelajaran yang digunakan dan memanfaatkan teknologi secara tepat. Dengan memadukan strategi pembelajaran interaktif dan penggunaan teknologi yang efektif, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang memotivasi, partisipatif, dan memperkaya pengetahuan siswa.

### **DAFTAR KEPUSTAKAAN**

- Febriani, Y., & Maritasari, D. B. (2015). *MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA KELAS I SD*. 10(2).
- Furdaus, N. (2022). *Animasi dalam Media Pembelajaran*. Balai TekKomDik. <https://btkpdiy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-pembelajaran>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Idris. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI SD. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(1).
- Muh Syahrul Sarea, D. (2022). Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PENERAPAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV Sulawesi Selatan Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3). <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1034>

- Mulyono, D. (2016). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Riyana, C. (2017). *Peranan teknologi dalam pembelajaran*. March.
- Siti Nurhasanah, dkk. (2019). Strategi Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta*.
- Sudjana, N. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: SinarBaru Algensindo.
- Sumiyati, E. (2017). *penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan prestasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran PKN SD Negeri 09 Kabewetan*. 10(2).
- Zainiyati, H. S. (2010). Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). *Putra Media Nusantara Surabaya & IAIN PRESS Sunan Ampel*. <https://core.ac.uk>