

Pemanfaatan Media Interaktif untuk Membantu Pendekatan Student-Centered Learning dalam Pembelajaran IPA

Ananda Dwi Putri¹, Hanifah Fitriyani², Siti Umayyah³, Anisah Nur Azizah⁴
^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof Dr.Hamka
e-mail: Sitiumayyah152@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa berpikir secara kritis, memiliki ide kreatif, dan kolaboratif. Metode Student-Centered Learning (SCL) memusatkan peserta didik sebagai fokus utama pembelajaran, dengan guru sebagai fasilitator. Media interaktif menjadi solusi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks melalui visualisasi dan interaksi menarik. Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan media interaktif, khususnya Canva, dalam mendukung SCL pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan metode kualitatif-deskriptif, dengan data diperoleh melalui wawancara, pengumpulan dokumen, dan observasi terhadap seorang guru kelas IV di Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memudahkan penyajian materi yang atraktif, meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa. Kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan infrastruktur, sinyal, serta kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi. Solusi meliputi pengembangan fasilitas, pelatihan guru, dan dukungan pihak terkait. Penggunaan media interaktif terbukti berdampak positif terhadap pembelajaran IPA dengan meningkatkan hasil belajar siswa, mendorong keterampilan abad ke-21, dan menciptakan pembelajaran relevan. Media Canva merupakan alat efektif untuk transformasi pembelajaran IPA menuju pendekatan yang berpusat pada siswa.

Kata kunci: *Media Interaktif, Canva, IPA, Sekolah Dasar*

Abstract

21st century learning requires students to think critically, creatively and collaboratively. The Student-Centered Learning (SCL) method focuses on students as the center of learning, with the teacher as a facilitator. Interactive media is a solution for conveying complex learning material through interesting visualizations and interactions. This research explores the use of interactive media, especially Canva, in supporting SCL in science learning in elementary schools. Using a qualitative-descriptive method, data was obtained through interviews, documentation and observation of a class IV teacher in Jakarta. The research results show that Canva makes it easier to present attractive material, increasing motivation, understanding concepts and student engagement. The obstacles faced include limited infrastructure, signals, and lack of teacher competence in using technology. Solutions include facility development, teacher training, and support from related parties. The use of interactive media has been proven to have a positive impact on science learning by improving student learning outcomes, encouraging 21st century skills, and creating relevant learning. Canva media is an effective tool for transforming science learning towards a student-centered approach.

Keywords : *Interactive Media, Canva, Science, Elementary School*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di abad ke-21 mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, serta literasi teknologi dalam kegiatan belajar (Sri Hanipah, 2023). Abad ini dikenal dengan penerapan pendekatan Student-Centered Learning (SCL), yang merupakan salah satu perubahan signifikan dalam sistem pembelajaran modern. Metode SCL berlawanan dengan pendekatan Teacher-Centered Learning (TCL) yang sebelumnya digunakan (Devanti et al., 2023). Menurut Rini dalam (Rahma et al., 2022) pendekatan SCL

membantu siswa mengembangkan ketertarikan mendasar terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam pendekatan ini, siswa berperan sebagai pembangun, penemu, dan pengubah pengetahuan.

Karakteristik utama metode pembelajaran *Student-Centered Learning* (SCL) dapat dijelaskan sebagai berikut: guru berperan sebagai pendamping dan pemberi motivasi; siswa dituntut untuk menampilkan hasil kerja yang penuh kreativitas dengan menggabungkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif secara menyeluruh; proses interaksinya mengutamakan pendekatan "metode inkuiri dan penemuan"; sumber belajarnya bersifat multidimensional, artinya dapat berasal dari berbagai sumber; serta lingkungan belajarnya harus dirancang secara kontekstual dan relevan. Pendekatan ini sangat sesuai untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), karena materi IPA menuntut pemahaman konsep melalui situasi nyata, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat pemahaman mereka tentang materi. Dengan pendekatan eksplorasi dan refleksi yang mendalam, siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Sayangan et al., 2024).

Dengan kemajuan teknologi, media interaktif hadir sebagai sarana pendukung pembelajaran yang sejalan dengan penerapan pendekatan *student-centered learning*. Media Pembelajaran Interaktif merupakan perangkat berbasis multimedia yang berfungsi mengkomunikasikan materi atau pesan yang dikomunikasikan oleh pendidik kepada siswa., disertai komunikasi aktif dua arah antara multimedia dan siswa, untuk mempermudah proses belajar (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Beragam media interaktif seperti buku elektronik (e-book), video animasi pembelajaran, slide PowerPoint, hingga laboratorium virtual telah dikembangkan untuk mempermudah guru dalam transfer materi sekaligus mempercepat siswa memahami informasi melalui visualisasi dan interaksi yang menarik (Hanikah et al., 2022). Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman konsep, eksplorasi, dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga mengasah kompetensi yang sejalan dengan kebutuhan era modern.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep yang rumit., meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar, dan memperkuat pengembangan kompetensi modern, seperti kemampuan berpikir kritis. dan bekerja sama. Melalui integrasi teknologi, pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, relevan, dan lebih bermakna untuk siswa, menjadikannya sebagai alat bantu yang efektif untuk mendukung pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi media interaktif dalam mendukung pendekatan *student-centered learning* pada pembelajaran IPA. Melalui metode kualitatif-deskriptif, penelitian ini menganalisis data dari wawancara yang berfokus pada pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran IPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami isu sosial atau kemanusiaan melalui analisis data dalam bentuk narasi atau kata-kata, sehingga menghasilkan gambaran yang mendalam dan menyeluruh. Penelitian ini melaporkan pandangan informan secara rinci yang diperoleh dalam konteks alami. Pendekatan kualitatif dirancang untuk menyelidiki, menemukan, mendeskripsikan, dan menjelaskan aspek atau fenomena sosial yang tidak dapat dijelaskan atau diukur dengan pendekatan kuantitatif. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. dengan melalui penggunaan triangulasi. teknik dan sumber sebagai metode validasi data (Mahliatussikah et al., 2022).

Penelitian ini mewawancarai seorang guru wali kelas 4 di salah satu Sekolah Dasar Negeri di wilayah Jakarta sebagai subjek utama. Menurut rahayu dalam (Fitriyani Hanifah, 2024) data dikumpulkan melalui wawancara dengan menggunakan panduan wawancara yang berfokus pada penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA. Hasil wawancara disajikan secara deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan, dan penyusunan laporan. Pada tahap laporan, data yang telah dikumpulkan, dikelompokkan, dan dianalisis berdasarkan tujuan penelitian, kemudian disusun menjadi artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut data yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan peneliti di salah satu Sekolah Dasar Negeri di wilayah Jakarta, dengan subjek penelitiannya adalah guru wali kelas. Guru wali kelas tersebut memberikan penjelasan penggunaan media interaktif melalui pemanfaatan CANVA dalam pembelajaran IPA. Canva memiliki dua fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai suplement dan substitusi. Sebagai suplement, Canva memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang mendukung penjelasan materi, khususnya dalam metode pembelajaran jarak jauh. Sebagai substitusi, Canva berperan sebagai media pembelajaran yang mudah didistribusikan kepada peserta didik, sekaligus memenuhi kebutuhan teknologi bagi guru dan siswa. (Pratama et al., 2023).

Canva, sebagai platform desain grafis yang inovatif, menjadi alat yang sangat relevan dalam mendukung pengembangan keterampilan pembelajaran abad ke-21. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, Canva bukan hanya berfungsi sebagai alat presentasi, namun juga berfungsi sebagai media kreativitas yang memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep pembelajaran melalui pendekatan visual. Fitur-fitur intuitif Canva memungkinkan pembuatan infografis, presentasi, dan materi pembelajaran lainnya dengan mudah dan efisien tanpa memerlukan keahlian teknis yang rumit. Selain menjadi pengguna pasif, siswa juga berperan aktif sebagai kreator dalam proses pembelajaran, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi dalam lingkungan digital (Rustin Cuit, 2022).

Kendala-Kendala dan Solusi dalam Penggunaan Media Interaktif

Kendala-kendala dalam penerapan media interaktif di bidang pendidikan dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Secara Fisik

Kendala fisik berkaitan dengan terbatasnya fasilitas dan infrastruktur yang memadai, terutama di sekolah-sekolah yang terletak di wilayah terpencil. Meskipun ada beberapa sarana dan prasarana, jumlah dan kualitasnya masih sangat terbatas. Di beberapa lembaga pendidikan di wilayah pedesaan, masih menggunakan perangkat multimedia yang sudah tidak baru dan memiliki spesifikasi yang sudah ketinggalan zaman. Akibatnya, perangkat tersebut tidak dapat mengikuti pesatnya Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus melaju dengan cepat. Hasil wawancara yang dilakukan juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti aplikasi Canva, terkendala oleh masalah sinyal, karena aplikasi ini membutuhkan koneksi internet yang stabil

2. Secara Non-fisik

- a. Banyak guru yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran. Mereka khawatir jika penggunaan media tersebut gagal meskipun para ahli mendorong penggunaan TIK dalam pendidikan.
- b. Kurangnya kompetensi guru, Sebagian besar guru belum menguasai pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk mengintegrasikan media interaktif dalam praktik pedagogis mereka. Mereka juga mungkin kurang antusias terhadap perubahan dan integrasi teknologi dalam pengajaran di kelas.
- c. Persepsi guru dan penolakan mereka terhadap perubahan, beberapa guru menunjukkan penolakan terhadap penggunaan strategi baru, termasuk integrasi media interaktif dalam pembelajaran. Mereka merasa bahwa penggunaan media interaktif tidak memberikan manfaat yang jelas dalam proses pembelajaran (Sawitri et al., 2019).

Solusi atas Permasalahan kendala-kendala dalam penerapan media interaktif yaitu: Untuk mengatasi kendala-kendala yang ada, perlu tindakan-tindakan yang perlu diambil sebagai syarat utama untuk suksesnya penerapan TIK dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Mahmud dalam (Akbar & Noviani, 2019), terdapat beberapa kondisi yang perlu dipenuhi agar implementasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. beroperasi dengan efisien antara lain:

1. Ketersediaan akses teknologi digital dan internet, di mana guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan internet di ruang kelas, di sekolah, dan institusi pendidikan. Yang mengharuskan sekolah untuk menyediakan fasilitas yang cukup, seperti halnya komputer atau seperti laptop, jaringan internet, fasilitas laboratorium komputer, serta peralatan multimedia seperti CD dan DVD, serta proyektor.
2. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, di mana guru perlu mengaplikasikan media yang menarik dan Bersifat interaktif, mencakup media seperti video, animasi, serta simulasi, guna memperkaya proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan menarik. Ini memberi kontribusi memperdalam pemahaman dan penguasaan terhadap materi dengan lebih baik mudah memahami dan menguasai materi dengan cara yang lebih efektif.
3. Kompetensi dan kemampuan guru, di mana guru harus menguasai pengetahuan serta Kemampuan dalam menggunakan perangkat dan sumber daya digital dalam pembelajaran untuk mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Dana yang mencukupi pendanaan atau anggaran yang memadai diperlukan untuk mendukung penyediaan dan pengembangan dalam memelihara fasilitas serta prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dibutuhkan..
5. Partisipasi dari seluruh pihak, hal yang paling penting adalah kesediaan dan dukungan dari berbagai pihak, yang termasuk dari siswa, guru maupun kepala sekolah untuk mengimplementasikan Pembelajaran yang didukung oleh penerapan Teknologi informasi serta komunikasi.

Dampak Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA

Penggunaan media PowerPoint yang dilengkapi dengan unsur-unsur multimedia dalam pembelajaran IPA memberikan dampak yang cukup besar dan signifikan bagi siswa. Menurut temuan dari wawancara yang kami lakukan dengan seorang guru wali kelas 4 di sebuah Sekolah Dasar Negeri di Jakarta, siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran ini merupakan pengalaman baru bagi mereka. Aplikasi seperti Canva juga membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Menurut (Elpira & Ghufron, 2015), dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA, Terutama dengan memanfaatkan melalui media PowerPoint, siswa memperoleh kemudahan baru yang sebelumnya tidak tersedia, seperti penggunaan video pembelajaran dan gambar yang relevan mendukung materi pembelajaran. Multimedia dalam pembelajaran IPA terbukti Efektif dalam mendukung upaya untuk Efektif dalam mendukung proses untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, karena media ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka, yang pada akhirnya membantu memikat minat siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka. mereka terhadap konsep-konsep pelajaran secara lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka (Egok & Hajani, 2018).

Menurut Harswi & Arini dalam (Asiva Noor Rachmayani, 2023), Dengan adanya elemen interaktif, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengendalikan pengalaman belajar mereka sendiri. Ini akan meningkatkan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran serta mengurangi kebosanan yang sering terjadi pada metode konvensional. Salah satu keuntungan utama penggunaan media interaktif adalah kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, yang sangat bermanfaat untuk pemahaman konsep-konsep secara lebih mendalam. Melalui elemen-elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan simulasi, media ini mendukung pemahaman yang lebih baik dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. (Asiva Noor Rachmayani, 2023).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran IPA dapat mendukung pendekatan Pembelajaran Berpusat pada Siswa (Student-Centered Learning/SCL) sebagai mewujudkan makna pembelajaran menarik dan interaktif., relevan dan berarti bagi siswa. Media seperti Canva mempermudah penyampaian informasi secara visual dan interaktif, membantu siswa memahami konsep yang kompleks, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Selain itu, media interaktif mendukung pengembangan kemampuan abad ke-21, yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, yang sangat diperlukan

untuk kesuksesan siswa di masa depan. Kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan kompetensi guru dapat diatasi melalui peningkatan fasilitas, pelatihan guru, dan dukungan pihak terkait. Media interaktif menjadi alat efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran IPA berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Asiva Noor Rachmayani. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Eksponen*, 6.
- Devanti, D., Muftiana, W., Fai, U., Kutai, K., Tenggarong, K., & Timur, I. (2023). Tranformasi Guru Profesional Penerapan Pendekatan Student Centered Learning (Scl). *AZKIYA: Jurnal Ilmiah Pengkajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 15–29. <https://ejournal.unikarta.ac.id/index.php/azkiya/article/view/1434>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Fitriyani Hanifah, P. A. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.58917/ijme.v2i2.64>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Mahliatussikah, H., Silvia, E. E., Putri, A. Y., & Pratiwi, A. E. (2022). Penerapan metode pembelajaran Student Centered Learning (SCL) dalam pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 99. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.99-114>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Rahma, A. E., Amalia, N., Ulanuari, R. A., & Mahardika, I. K. (2022). Pengaruh Pendekatan Student Center Learning (SCL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMPN 6 Jember Kelas 8 D. *Wahana Pendidikan*, 8(24), 649–653. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Rustin Cuit, G. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1488–1494. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- Sayangan, Y. V., Una, L. M., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757–766.
- Sri Hanipah. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264–275. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>