

Media Pembelajaran Interaktif: Duck Hunt Name Picker dan Dampaknya pada Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siti Akmalia Nada

Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: *210103110101@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Media Pembelajaran; Interaktif;
Duck Hunt Name Picker;
Keaktifan; Siswa.

Keywords:

Instructional Media;
Interactive; Duck Hunt Name
Picker; Liveliness; Student.

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis bagaimana penggunaan permainan Duck Hunt Name Picker berdampak pada keaktifan belajar siswa di kelas V sekolah dasar. Duck Hunt Name Picker adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan proses pembelajaran, dengan nama siswa dipilih secara acak untuk berpartisipasi dalam permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini menurunkan kecemasan, meningkatkan interaksi guru-siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa. Meskipun terbukti berhasil, penerapannya masih memiliki keterbatasan terkait ketergantungan pada teknologi dan perbedaan respon individu

siswa. Penelitian ini merekomendasikan kombinasi dengan metode lain untuk hasil optimal. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

ABSTRACT

This research analyzes how the use of the Duck Hunt Name Picker game has an impact on students' active learning in grade V elementary school. Duck Hunt Name Picker is an interactive learning media that combines game elements with the learning process, with students' names being randomly selected to participate in the game. The research results show that this media reduces anxiety, increases teacher-student interaction, and increases student participation. Even though it has proven successful, its implementation still has limitations related to dependence on technology and differences in individual student responses. This study recommends combination with other methods for optimal results. This media is able to create a more enjoyable and dynamic learning atmosphere, which in turn increases student participation significantly.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan (Iskandar et al., 2023). Salah satu wujud pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, yang sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran konvensional (Sumarti et al., 2022). Salah satu bentuk adaptasi pendidikan terhadap kemajuan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan audio visual (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

mengajar(Sandrasyifa Uly & Nugraheni, 2024). Meskipun banyak sekolah telah menerapkan berbagai media pembelajaran, tidak semua media tersebut efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa(An'navi & Sukartono, 2023). Keaktifan siswa dalam kelas seringkali menjadi permasalahan, terutama pada tingkat sekolah dasar di mana siswa masih memiliki kecenderungan untuk mudah bosan dan kurang focus (Putri & Susanto, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Rosadi et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian adalah *Duck Hunt Name Picker*. *Duck Hunt Name Picker* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang didesain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. Media ini bekerja dengan memilih nama siswa secara acak melalui permainan sederhana, yang kemudian memicu partisipasi siswa secara spontan dan menyenangkan. Konsep ini tidak hanya menambah variasi dalam metode pengajaran, tetapi juga memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Penggunaan media ini dianggap efektif karena dapat mengurangi kejenuhan siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam kegiatan kelas. Siswa tidak hanya menjadi lebih aktif, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi karena adanya elemen kejutan dan kompetisi sehat yang ditawarkan oleh *Duck Hunt Name Picker*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *Duck Hunt Name Picker* terhadap keaktifan belajar siswa, khususnya di kelas V sekolah dasar. Dengan mengevaluasi efektivitas media ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi dan permainan dapat digabungkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Dengan memahami pengaruh media ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih lanjut tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan (Indartiwi et al., 2020). Media ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar (Serungke et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran di kelas, penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif (Ramsi, 2023), meningkatkan keterlibatan mereka, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif (Nisa Maghfiroh et al., 2024). *Duck Hunt Name Picker* adalah salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbeda dari metode konvensional. Ketika siswa merasa terlibat dalam suatu aktivitas yang menarik, mereka cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

1. Mekanisme Kerja *Duck Hunt Name Picker*

Duck Hunt Name Picker bekerja dengan mekanisme yang sederhana namun efektif. Dalam penggunaannya, nama-nama siswa diinput ke dalam sistem, dan secara acak, sistem akan memilih nama salah satu siswa. Pemilihan ini ditampilkan dalam bentuk visual yang menarik, mirip dengan permainan berburu bebek yang menjadi inspirasi dari media ini. Ketika nama siswa terpilih, mereka diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Keunikan dari *Duck Hunt Name Picker* adalah elemen kejutan yang dihadirkan saat nama siswa dipilih secara acak. Ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan mendorong semua siswa untuk tetap waspada dan siap berpartisipasi kapan saja. Selain itu, penggunaan media ini juga mengurangi dominasi beberapa siswa yang biasanya lebih aktif, dan memberi kesempatan yang lebih merata kepada semua siswa untuk terlibat.

2. Dampak Penggunaan *Duck Hunt Name Picker* terhadap Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, penggunaan *Duck Hunt Name Picker* telah menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan siswa. Berikut adalah beberapa temuan utama:

- a. Meningkatkan Partisipasi Siswa: Dengan elemen acak yang dihadirkan oleh *Duck Hunt Name Picker*, siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk lebih aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih bersemangat untuk terlibat karena adanya kemungkinan mereka akan dipilih.
- b. Mengurangi Kecemasan Siswa: Media ini juga membantu mengurangi kecemasan siswa dalam menjawab pertanyaan di depan kelas. Karena nama siswa dipilih secara acak, tekanan untuk selalu tampil sempurna berkurang, dan siswa merasa lebih nyaman dalam berpartisipasi.
- c. Meningkatkan Interaksi Guru dan Siswa: *Duck Hunt Name Picker* juga memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Guru dapat lebih mudah mengelola kelas, sementara siswa merasa dihargai dan dilibatkan secara adil dalam proses belajar mengajar.

3. Keterbatasan dan Tantangan

Meskipun *Duck Hunt Name Picker* memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

- a. Ketergantungan pada Teknologi: Media ini sangat bergantung pada perangkat teknologi seperti komputer atau proyektor. Jika perangkat tersebut mengalami masalah teknis, maka penggunaan media ini tidak dapat berjalan dengan baik.
- b. Adaptasi untuk Berbagai Jenis Materi: Tidak semua jenis materi pelajaran dapat disampaikan dengan efektif menggunakan *Duck Hunt Name Picker*. Guru perlu bijak dalam memilih kapan dan bagaimana menggunakan media ini agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- c. Respon Berbeda dari Siswa: Meskipun banyak siswa yang merespon positif, ada juga siswa yang mungkin merasa tertekan atau cemas dengan elemen acak ini. Guru perlu

mengatasi perbedaan individu ini agar semua siswa merasa nyaman dan tetap dapat berpartisipasi.

4. Implikasi dan Rekomendasi

Penggunaan *Duck Hunt Name Picker* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan implikasi penting bagi guru dan pengelola sekolah. Guru disarankan untuk terus mencari dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan dukungan teknis yang memadai agar penggunaan media seperti *Duck Hunt Name Picker* dapat berjalan dengan lancar. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai efektivitas media ini pada berbagai tingkatan kelas dan mata pelajaran yang berbeda. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi dan keterbatasan *Duck Hunt Name Picker* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kesimpulan dan Saran

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Duck Hunt Name Picker* telah terbukti memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Elemen kejutan dan visual yang menarik dari *Duck Hunt Name Picker* tidak hanya mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mengurangi kecemasan dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Secara keseluruhan, *Duck Hunt Name Picker* telah berhasil menjawab tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran konvensional, di mana siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Dengan memanfaatkan media ini, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, adil, dan efektif, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif dari semua siswa. Namun, ketergantungan pada teknologi dan perbedaan respon siswa perlu diperhatikan dalam penerapannya. Sebagai saran, guru sebaiknya mengombinasikan media ini dengan metode lain untuk mencapai hasil yang optimal, serta memastikan bahwa dukungan teknis tersedia agar penggunaan media ini dapat berjalan dengan lancar dan konsisten.

Daftar Pustaka

- An'navi, S., & Sukartono. (2023). Problematika Guru dalam Menggunakan Media IT pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 516–527. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2592>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, muqarramah sulaiman, Sitompul, putra hendra s., Kurdi, musyarrafah sulaiman, Nurhayati, S., & Arisa, ma'rifani fitri. (2023). *PERAN TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN* (A. Iskandar (ed.); 1st ed.). Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, R. R., & Susanto, R. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model two stay two stray. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 111. <https://doi.org/10.29210/30033106000>
- Ramsi, M. A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*. 1–7. <https://doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw>
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1876–1883. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222>
- Sandrasyifa Ullly, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi Berperan Penting Dalam Pendidikan Lanjutan Khususnya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- Sumarti, Pargito, & Trisnaningsih. (2022). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3(1), 197–202. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.378>