



Pemanfaatan Media Pembelajaran Mencerna sebagai Implementasi *Student Active Learning* di Kelas 3 SD Negeri 1 Weleri

Desi Nuzulia Rosyidah^{1*}, Meilan Tri Wuryani¹, Dian Kusumawati¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendal Batang, Batang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2622>

Article Info:

Received : 16 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 04 Juli 2026
Published : 13 Juli 2026

Correspondence:

Desi Nuzulia Rosyidah

Phone: +6283123729155

Abstract: Indonesian language instruction in elementary school continues to rely mainly on lecture-based teaching and textbooks-centered learning, result in limited student participation. This study sought to develop MENCERNA (Interactive Narrative Story Media), explain its implementation in promoting Student Active Learning, and investigate third-grade students' responses and learning outcomes at SD Negeri 1 Weleri. This study adopted the Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which includes the define, design, develop, and disseminate stages. Data were obtained through observations, interviews, validation questionnaires, documentation, and learning achievement tests, then analyzed using descriptive quantitative techniques and the N-Gain test. The findings indicated that MENCERNA obtained a validation score of 80% from both the material and media experts, demonstrating that it was valid for classroom implementation. Its implementation promoted active student involvement through observation, questioning, discussion, idea exchange, and worksheet completion. Students demonstrated positive responses toward the media, while their learning outcomes improved, with the mean pre-test score rising from 63.57 to 87.51 on the post-test, producing an N-Gain score of 0.66 (moderately effective). Therefore, MENCERNA represent an appropriate instructional medium for enhancing Student Active Learning and Indonesian language learning outcomes.

Keywords: Interactive Learning Media; Indonesian Language Learning; Narrative Stories; Student Active Learning; Learning Outcomes.

Citation: Rosyidah, D. N., Wuryani, M. T., & Kusumawati, D. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Mencerna sebagai Implementasi Student Active Learning di Kelas 3 SD Negeri 1 Weleri. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3580-3588. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2622>

Pendahuluan

Perkembangan pemikiran, komunikasi, dan karakter siswa, selain kemampuan bahasanya, semuanya dibentuk oleh keterpaparan mereka terhadap bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jadi, tidak cukup bagi siswa untuk hanya belajar membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara; mereka juga perlu memiliki pengalaman belajar yang bermakna yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan mereka sendiri. Agar siswa memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang mata pelajaran tersebut, sangat penting bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan persyaratan pendidikan modern, fokusnya adalah pada siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran, dengan instruktur berperan sebagai pembimbing yang menumbuhkan suasana yang kondusif bagi keterlibatan siswa. Student Active Learning adalah salah satu metode yang memungkinkan siswa mendapat kesempatan untuk belajar sambil melakukan: mereka dapat mengamati, mengajukan pertanyaan, membicarakannya, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Bonwell & Eison (1991) menjelaskan bagaimana pembelajaran aktif melibatkan partisipasi aktif peserta didik, baik secara fisik maupun kognitif,

selama proses pembelajaran. Ada bukti bahwa metode ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap topik kursus, serta dorongan mereka untuk belajar. Roza dan Hartati (2021). Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya terfokus pada kompetensi akademik tetapi juga mendorong tumbuhnya pemikiran kritis, kreativitas, komunikasi, dan kapasitas untuk menerapkan informasi dalam konteks dunia nyata (Naras, Hardiani, & Mahfudy, 2026).

Kurikulum Mandiri masih mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar, namun masih banyak kendala dalam penerapannya di sekolah dasar. Bukti dari wawancara dan observasi kelas di SD Negeri 1 Weleri menunjukkan bahwa buku pelajaran terus memainkan peran sentral dalam pengajaran bahasa Indonesia dalam hal materi cerita naratif. Karena situasi ini, siswa cenderung tidak berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dan lebih cenderung menerima penjelasan dari instruktur mereka. Oleh karena itu, kesempatan untuk terlibat dalam percakapan yang bermakna, mencari klarifikasi, dan membangun pengetahuan melalui aktivitas langsung telah dikompromikan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Muslim, et al., (2023) menurutnya pengajaran di kelas tradisional yang mengandalkan ceramah dan buku pelajaran yang dipimpin guru telah gagal untuk sepenuhnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Fakta bahwa siswa kelas tiga masih dalam tahap operasional yang konkret membuat hal ini menjadi masalah yang perlu diperbaiki. Pada saat ini, media visual, aktivitas interaktif, dan pengalaman belajar yang sebenarnya semuanya membantu siswa memahami ide-ide abstrak dengan lebih baik. Sebaliknya, penyampaian materi yang didominasi penjelasan verbal berpotensi membatasi kesempatan peserta didik untuk membangun pemahamannya secara mandiri. Karena itu, sangat penting untuk menggunakan media dan praktik pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri perkembangan peserta didik untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Pernyataan tersebut didukung oleh Ramdhani et al., (2024) serta Handayani, Mustikaati, Zakiyyan, dan Robiah (2025) Ini menjelaskan bagaimana ciri-ciri pertumbuhan kognitif siswa sekolah dasar membutuhkan penggunaan taktik instruksional dan media yang dapat memberikan pengetahuan dalam bentuk yang nyata.

Untuk menggunakan strategi pembelajaran aktif, media harus dapat memenuhi kebutuhan unik siswa sekolah dasar sekaligus memberikan kesempatan belajar yang menarik dan interaktif. Selain menyampaikan informasi, media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa, menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak, dan meningkatkan pemahaman konseptual mereka (Arsyad, 2019). Temuan Fuspawati, Ermiana, &

Hidayati, (2026) menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dapat ditingkatkan dengan menyesuaikan media pengajaran dengan kebutuhan masing-masing. Pembelajaran yang relevan dan terfokus pada pembelajar sebagian bergantung pada media yang digunakan.

Pada pembelajaran cerita naratif, media perlu dirancang agar mampu membantu peserta didik memahami hubungan antarkomponen cerita, seperti tokoh, alur, latar, dan amanat, secara utuh. Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi visual, aktivitas belajar, serta kesempatan berinteraksi dengan materi dapat mempermudah peserta didik membangun pemahaman terhadap isi cerita. Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa memasukkan teknologi interaktif ke dalam kelas meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa terhadap materi pelajaran (Abdulrahman et al., 2020) (D. N. S. Putri, Islamiah, Andini, & Marini, 2022). meningkatkan minat dan motivasi belajar Ali, Venica, Aini, & Hidayat, (2025) memperkuat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar Akyuna, Wahyuni, & Mintasih, (2026) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi selama proses pembelajaran. serta menjadikan pembelajaran lebih menarik melalui penerapan *digital storytelling* S. B. Putri, Haliza, & Wahyuningsih, (2023) Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berpotensi mendukung pembelajaran cerita naratif yang lebih bermakna sekaligus mendorong keaktifan peserta didik.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau keterlibatan peserta didik, sedangkan pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan prinsip *Student Active Learning* ke dalam materi cerita naratif masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat peluang untuk mengembangkan media yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan MENCERNA (Media Interaktif Cerita Naratif) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas III sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan teks cerita, ilustrasi, aktivitas pembelajaran, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Integrasi MENCERNA dengan pendekatan *Student Active Learning* dilakukan karena pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita naratif,

memerlukan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami isi bacaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Pendekatan ini dipilih agar media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik sehingga partisipasi, interaksi, dan pemahaman konsep dapat meningkat. Rancangan media disusun untuk memberikan pengalaman belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama melalui kegiatan mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif sesuai dengan prinsip *Student Active Learning*, Muslim et al., (2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media MENCERNA pada materi cerita naratif, mendeskripsikan implementasinya dalam mendukung *Student Active Learning*, serta menganalisis respons dan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan MENCERNA sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung penerapan *Student Active Learning* pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan mengacu pada model 4D (*Four-D Model*) yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate* sebagaimana dikemukakan oleh (Maydiantoro, 2021) dan (Waruwu, 2024).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Weleri, Kabupaten Kendal, dengan melibatkan 35 peserta didik kelas III sebagai subjek penelitian. Untuk mengetahui keadaan pembelajaran bahasa Indonesia saat ini, ciri-ciri siswa, dan tantangan belajar, tahap *define* menggunakan analisis persyaratan yang menggunakan metodologi observasi dan wawancara. Media pencernaan dikembangkan dari bawah ke atas berdasarkan analisis ini. *design* media adalah penekanan utama dari fase desain, dengan tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan konten cerita naratif sebagai dasarnya. Selama *develop*, desain yang disiapkan diubah menjadi produk setelah diverifikasi oleh spesialis media dan material. Media ditingkatkan berdasarkan saran dan masukan dari validator sebelum disebarluaskan kepada siswa Kelas III SD Negeri 1 Weleri yang sedang belajar bahasa Indonesia.

Penilaian hasil pembelajaran, kuesioner validasi, wawancara, dokumentasi, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dari melakukan analisis persyaratan hingga mengevaluasi hasil implementasi pencernaan, beberapa teknik digunakan sesuai dengan tuntutan setiap langkah penelitian.

Pertanyaan untuk *pretest* dan *posttest*, serta lembar validasi untuk materi pelajaran dan media, protokol

wawancara, dan lembar observasi semuanya merupakan bagian dari kotak peralatan penelitian. Tujuan menyeluruh studi ini untuk mengumpulkan informasi tentang kepraktisan media dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan intisari media memandu pengembangan semua instrumen.

Analisis data dilakukan sesuai dengan ciri-ciri data yang terkumpul. Tingkat kelayakan media ditentukan dengan analisis kuantitatif deskriptif terhadap data validasi dengan menggunakan persentase. Skor N-Gain, yang didasarkan pada *pretest* dan *posttest*, digunakan untuk mengukur efektivitas konsumsi media. Selain itu, besarnya perubahan hasil belajar peserta didik dijelaskan dengan menginterpretasikan skor N-Gain ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi.

Rumus N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{(\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest})}{(\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest})}$$

Keterangan :

g	: skor N-Gain
Skor posttest	: nilai setelah pembelajaran
Skor pretest	: nilai sebelum pembelajaran
Skor maksimum	: nilai maksimum ideal (100)

Tabel 1. Kriteria Interpretasi N-Gain

Nila G	Kategori Peningkatan
$g \geq 0.70$	Efektif
$0.30 \leq g < 0.70$	Cukup Efektif
$g < 0.30$	Kurang Efektif

Hasil dari pemanfaatan media digest dibandingkan dengan kategori Interpretasi N-Gain untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil dan Diskusi

Model 4D, yang mencakup fase *define, design, develop, dan disseminate*, digunakan untuk mendeskripsikan evolusi media intisari dalam penelitian ini. Alur terstruktur Model dari analisis persyaratan hingga eksekusi produk merupakan faktor utama dalam pemilihannya. Setiap langkah saling bergantung sehingga hasil profil pembelajar dan penilaian kebutuhan dapat menginformasikan pengembangan media yang memenuhi persyaratan pengajaran bahasa Indonesia kelas tiga. Melalui tahapan tersebut, media MENCERNA dikembangkan untuk mendukung penerapan *Student Active Learning* selama proses pembelajaran. Tahap *define* difokuskan pada analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara

dengan guru kelas III SD Negeri 1 Weleri. Hasil analisis memperlihatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita naratif masih didominasi metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber belajar utama. Situasi tersebut menyebabkan peserta didik lebih sering menerima penjelasan guru daripada terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Kesempatan untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas secara aktif masih belum optimal. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang memadukan materi cerita naratif dengan aktivitas belajar yang mendukung penerapan *Student Active Learning*. Temuan pada tahap ini kemudian menjadi dasar dalam merancang media MENCERNA sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* menjadi dasar dalam penyusunan rancangan media pada tahap *design*. Materi dongeng naratif, gambar, petunjuk penggunaan, latihan belajar, dan lembar kerja siswa (LKPD) merupakan bagian dari paket media yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan diklat bahasa Indonesia kelas tiga. Tujuan dari setiap bagian adalah untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan lebih menarik bagi siswa dengan memenuhi kebutuhan dan tahapan perkembangan masing-masing sekaligus memberikan informasi yang diperlukan.

Tahap *develop* difokuskan pada uji kelayakan produk melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum media diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi, kualitas penyajian media, dan penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Masukan yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk hingga seluruh aspek yang dinilai memenuhi kriteria kelayakan. Setelah proses revisi selesai, media MENCERNA dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap *disseminate*.

Tahap *disseminate*: 35 siswa Kelas III SD Negeri 1 Weleri mempelajari konten dongeng naratif bahasa Indonesia melalui penggunaan media intisari. Tepat sebelum kelas dimulai, instruktur memberikan gambaran singkat tentang tujuan dan sasaran pelajaran dan menjelaskan cara menggunakan media secara efektif sehingga siswa dapat mengikutinya.

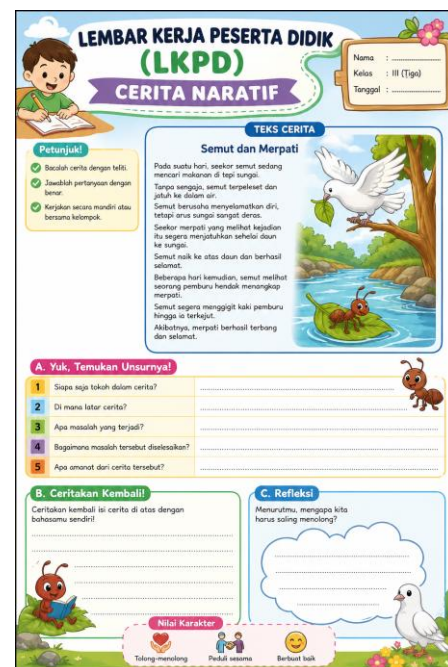
Sesuai dengan gagasan *Student Active Learning*, intisari media digunakan selama implementasi untuk membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Membaca cerita naratif, melihat-lihat gambar, berbicara dalam kelompok kecil, melengkapi lembar kerja LKPD, dan terakhir mempresentasikan temuannya ke seluruh kelas adalah semua kegiatan yang diikuti oleh siswa. Siswa akan memiliki kesempatan untuk secara aktif dan kolaboratif mempelajari konten kisah naratif melalui rangkaian latihan ini.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap keaktifan peserta didik serta mendokumentasikan setiap kegiatan sebagai data pendukung penelitian. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media MENCERNA. Selanjutnya, peserta didik memberikan tanggapan terhadap penggunaan media melalui instrumen respons yang telah disiapkan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media MENCERNA dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita naratif. Penggunaan media memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media MENCERNA layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi cerita naratif.



Gambar 1. Tampilan awal media MENCERNA



Gambar 2. LKPD Materi

Hasil akhir dari penelitian ini adalah digest, sebuah media interaktif untuk mengajar siswa kelas tiga

tentang cerita naratif. Media yang telah dibuat dengan cermat dengan menggabungkan berbagai elemen seperti sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi cerita naratif, ilustrasi, kegiatan pembelajaran, dan lembar kerja untuk peserta didik menjadi satu kesatuan yang kohesif. Pengaturan ini memungkinkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan cara yang dipandu.

Pengembangan Media melayani siswa sekolah dasar dengan menggunakan bahasa yang lugas, percakapan, dan mudah dipahami. Dengan memberikan representasi visual dari peristiwa cerita, gambar menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman mereka. Selain itu, aktivitas yang terdapat dalam media dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik melalui kegiatan mengamati, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Dengan demikian, media tidak hanya menyampaikan materi cerita naratif, tetapi juga mendukung penerapan *Student Active Learning* selama proses pembelajaran.

Para ahli di bidang bahan dan media melakukan uji validasi produk untuk menentukan kecernaan dan kesesuaian produk untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Media menerima tingkat kelayakan 80% dari setiap validator sesuai dengan temuan pengujian. Berdasarkan kriteria validitas penelitian, persentase tersebut masuk dalam kategori valid, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut mungkin berguna untuk pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Ringkasan kategori validitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Hasil Validasi

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memenuhi semua kriteria yang ditetapkan untuk mereka. Kriteria tersebut antara lain apakah konten tersebut akurat dan komprehensif atau tidak, apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan target audiens, dan apakah media tersebut secara efektif mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran atau tidak. Konsisten dengan perspektif, hasilnya Arsyad, (2019) yang menegaskan bahwa media pendidikan berkualitas tinggi dapat menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami, disesuaikan dengan gaya belajar unik setiap siswa, dan pada akhirnya membantu penyelesaian tujuan kursus.

Berdasarkan Tabel 3, media MENCERNA memperoleh persentase kelayakan sebesar 80%

sehingga termasuk dalam kategori valid berdasarkan kriteria interpretasi validitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek penilaian yang meliputi tampilan, desain, keterpaduan komponen, dan interaktivitas. Setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan dari para validator, media dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan media	4
2	Desain media	4
3	Keterpaduan media	4
4	Interaktivitas	4
Jumlah Skor		16
Persentase		80%
Kategori		Valid

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi	4
2	Ketepatan isi	4
3	Kelengkapan materi	4
4	Kebahasaan	4
5	Penyajian materi	4
Jumlah Skor		20
Persentase		80%
Kategori		Valid

Menurut Tabel 4, elemen material menerima 20 dari kemungkinan 25 dan memiliki tingkat kelayakan 80%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa materi yang ditawarkan memenuhi persyaratan, terutama yang berkaitan dengan bahasa, penyajian, ketepatan informasi, kepenuhan materi, dan kesesuaian materi. Oleh karena itu, materi dalam media MENCERNA dinilai layak untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Setelah menggunakan media digest untuk mempelajari cerita naratif, siswa tampil lebih baik pada pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa strategi tersebut meningkatkan hasil belajar mereka. Nilai N-Gain adalah 0,66, menempatkannya pada kelompok menengah, sedangkan nilai rata-rata naik dari 63,57 menjadi 87,51. Berdasarkan hasil tersebut, tampaknya menelan media dapat membantu siswa memahami konten cerita naratif dengan lebih baik.

Merancang media yang mudah dicerna yang menggabungkan konten pembelajaran, komponen visual, dan aktivitas pembelajaran terintegrasi memengaruhi peningkatan hasil pembelajaran.

Penyajian seperti ini memudahkan peserta didik dalam memahami isi cerita naratif melalui pengalaman belajar yang beragam dan saling mendukung. Hal tersebut juga mendorong keterlibatan peserta didik yang lebih aktif selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi dapat tercapai secara lebih optimal.

Hasil temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdulrahman et al., (2020) Ini menunjukkan bahwa pengetahuan konseptual siswa dan tingkat keterlibatan aktif mereka dengan kegiatan pembelajaran ditingkatkan dengan penggunaan multimedia ke dalam proses pendidikan.

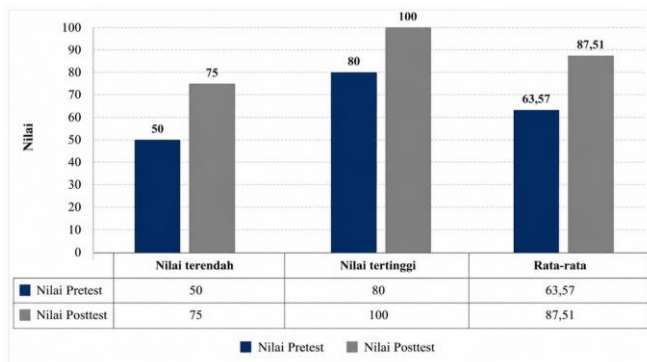


Diagram 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Penggunaan media yang dapat dicerna meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti yang ditunjukkan pada Diagram 1. Dari 50 menjadi 75, data mengungkapkan kenaikan nilai minimum, dan dari 80 menjadi 100, nilai tertinggi. Selain itu, rata-rata hasil belajar juga mengalami kenaikan dari 63,57 pada pretest menjadi 87,51 pada posttest. Perubahan ini menunjukkan bahwa penerapan media MENCERNA berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi cerita naratif.

Pelaksanaan media MENCERNA (Media Interaktif Cerita Naratif) dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita naratif di kelas III SD Negeri 1 Weleri. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta penjelasan prosedur penggunaan media agar peserta didik memahami langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah menerima arahan, peserta didik menggunakan media MENCERNA dalam berbagai aktivitas belajar, seperti membaca cerita naratif, mengamati ilustrasi, berdiskusi dalam kelompok, mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Siswa berpartisipasi aktif di kelas dengan berbagai ide, mengajukan pertanyaan, dan menyelesaikan proyek kelompok; instruktur berperan sebagai fasilitator, menawarkan bimbingan dan dukungan sesuai kebutuhan. Pola pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa penerapan media MENCERNA mendukung

pelaksanaan Student Active Learning, yang ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik pada setiap tahapan kegiatan belajar.

Hasil pembelajaran meningkat dan Pembelajaran Aktif Siswa didukung oleh penggunaan media konsumsi, sesuai dengan temuan implementasi. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk berbicara, menonton, mengungkapkan gagasan, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Hasilnya menguatkan pandangan tersebut Muslim et al., (2023) menurut mana siswa lebih cenderung untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri ketika diberi kesempatan untuk meneliti topik, berkolaborasi dalam proyek, dan mengembangkan tubuh pengetahuan mereka sendiri.

Observasi selama pelaksanaan pembelajaran memperlihatkan bahwa peserta didik terlibat aktif pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari mengamati materi, mengajukan pertanyaan, menyampaikan tanggapan, berdiskusi, hingga menyelesaikan tugas pembelajaran. Pola keterlibatan tersebut mencerminkan penerapan *active learning* sebagaimana dijelaskan oleh Bonwell & Eison, (1991) itu adalah metode pengajaran yang menggabungkan keterlibatan mental dan fisik aktif siswa untuk menjadikan mereka titik fokus kelas.

Hasil dari implementasi menunjukkan bahwa mengkonsumsi media dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan terlibat. Selain menyajikan konten, media yang dihasilkan membantu mahasiswa membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan antara lain menonton, bertanya, berkolaborasi, dan mengerjakan tugas. Cara belajar yang baru ini kurang memposisikan pendidik sebagai penjaga gerbang pengetahuan dan lebih sebagai pendamping siswa mereka saat mereka memperolehnya.

Karakteristik tersebut mencerminkan penerapan *Student Active Learning*, Ini berarti bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi secara aktif pada kumpulan informasi. Keterlibatan tersebut berkontribusi terhadap berkembangnya rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Ali et al., (2025) dan Akyuna et al., (2026) Ini menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi intrinsik siswa, keterlibatan aktif, dan kinerja di kelas. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan aktivitas belajar yang beragam mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, media MENCERNA memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang

mendukung penerapan *Student Active Learning*. Hasil belajar menunjukkan bahwa siswa mendapat manfaat dari menyerap media bila digunakan secara efektif. Sejak hari pertama kelas, perhatian siswa telah terpicat, terutama ketika mereka terlibat dengan materi cerita naratif yang disertai dengan grafik. Partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan seluruh program pembelajaran berbasis media merupakan indikasi dari reaksi tersebut.

Pemanfaatan media intisari membuat lingkungan belajar menjadi lebih partisipatif, berbeda dengan pendekatan perkuliahan dan buku teks yang lebih tradisional. Antusiasme yang ditunjukkan secara konsisten selama proses pembelajaran mengindikasikan bahwa media mampu mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Observasi selama pelaksanaan pembelajaran memperlihatkan bahwa tingkat partisipasi peserta didik meningkat setelah penggunaan media MENCERNA. Sebanyak 29 dari 35 peserta didik berperan aktif dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi secara berkelompok, serta mempresentasikan hasil diskusi. Seluruh peserta didik juga mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari mengamati isi cerita, mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), hingga menyelesaikan tugas yang diberikan.

Menurut angka-angka ini, media digest dapat membuat siswa lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari. Hal ini sesuai dengan gagasan *Student Active Learning*, yang menyatakan bahwa siswa harus menjadi orang yang memimpin dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dengan secara aktif terlibat dalam semua aspek proses pembelajaran.

Data hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 1 Weleri menguatkan temuan yang diperoleh melalui observasi selama implementasi media MENCERNA. Guru mengemukakan bahwa penggunaan media tersebut meningkatkan keterlibatan peserta didik dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya lebih bergantung pada buku teks. Perpaduan materi berbasis teks, ilustrasi pendukung, dan aktivitas pembelajaran dinilai membantu peserta didik memahami isi cerita naratif secara lebih mudah. Guru juga menyampaikan bahwa media MENCERNA mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga peserta didik lebih aktif mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran.

Temuan pengamatan, yang dikuatkan oleh data wawancara, menunjukkan bahwa mengkonsumsi media digunakan lebih dari sekadar penyampaian konten; itu juga memungkinkan keterlibatan aktif yang lebih besar selama pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam bentuk observasi, tanya jawab, diskusi, dan penyelesaian tugas menunjukkan bahwa media yang

dibuat dapat memfasilitasi pengembangan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, tampaknya menyerap media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Ali et al., (2025) Ini menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menginspirasi dan melibatkan siswa sekolah dasar untuk belajar.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Akyuna et al., (2026) menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri melalui kegiatan seperti bertanya, membalas, dan berdiskusi saat menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil yang konsisten satu sama lain memberikan bukti lebih lanjut bahwa media interaktif dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri.

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan, bahkan dengan temuannya. Hasilnya tidak dapat diterapkan ke sekolah dasar lain karena penelitian hanya melibatkan satu kelas Kelas III SD Negeri 1 Weleri dengan 35 peserta. Selain itu, implementasi media MENCERNA hanya dilakukan pada materi cerita naratif, sehingga penerapannya pada materi Bahasa Indonesia lainnya belum dievaluasi. Pengamatan terhadap keaktifan peserta didik juga dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat, sehingga belum memberikan gambaran mengenai keberlanjutan dampak penggunaan media terhadap perkembangan keaktifan belajar.

Mengingat peringatan ini, sangat penting bahwa studi di masa depan menguji media pencernaan dengan materi bahasa Indonesia yang lebih bervariasi, berskala lebih besar, dan berjangka waktu lebih lama untuk menarik kesimpulan yang lebih akurat tentang kemanjuran media dalam memfasilitasi pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan MENCERNA (Media Interaktif Cerita Naratif) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita naratif untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, MENCERNA memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Penerapan MENCERNA mendukung terlaksananya *Student Active Learning*. Selama pembelajaran, peserta didik aktif mengamati, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan LKPD secara kolaboratif. Respons peserta didik terhadap penggunaan media juga menunjukkan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh

kenaikan nilai rata-rata dari 63,57 pada pretest menjadi 87,51 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 (kategori sedang). Hasil tersebut menunjukkan bahwa MENCERNA layak digunakan dan efektif mendukung pembelajaran aktif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan MENCERNA pada materi Bahasa Indonesia lainnya, melibatkan peserta didik dengan karakteristik yang lebih beragam, serta mengembangkan media ke dalam format digital interaktif agar pemanfaatannya semakin luas.

Ucapan Terimakasih

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini berkat rahmat dan karunia-Nya. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 1 Weleri, guru kelas III, serta seluruh peserta didik yang telah berkontribusi selama pelaksanaan penelitian. Rasa terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, validator ahli materi, dan validator ahli media atas waktu, arahan, serta saran yang sangat berarti dalam penyempurnaan media MENCERNA (Media Interaktif Cerita Naratif). Selain itu, penulis mengapresiasi seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini dapat diselesaikan.

Referensi

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., ... Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 5(1), 121-132. Retrieved from <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/awtjhpsa/article/view/3112>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.
- Fuspawati, Y., Ermiana, I., & Hidayati, V. R. (2026). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi Dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 7(3), 2836-2842. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2418>
- Handayani, I., Mustikaati, W., A, A., Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15447142>
- Maydiantoro, A. (2021). *Model penelitian pengembangan*. FKIP Universitas Lampung.
- Muslim, R. I., Akrom, M., Wuryani, M. T., Primadoni, A. B., & Kusumawati, D. (2023). Pengaruh pendekatan STEM-PJBL terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 3(3), 131-139. <https://doi.org/10.58218/lambda.v3i3.724>
- Naras, Hardiani, N., & Mahfudy, S. (2026). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan literasi matematis siswa Madrasah Aliyah pada materi barisan ditinjau dari self resilience. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi Dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 7(3), 2102-2113. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.1979>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365-374. Retrieved from <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSh>
- Putri, S. B., Haliza, V. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Efektivitas metode digital storytelling sebagai media pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2746-2752. <https://doi.org/10.31004/jpd.v5i1.11399>
- Ramdhani, N. H., Balqis, A., Arisqa, W. P., Ridwan, F. S., Puspita, A. Dela, & Lubis, R. (2024). Perkembangan Karakteristik Anak Kelas 3 Sekolah Dasar (Usia 9 Tahun). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7892-7903.
- Roza, D., & Hartati, S. (2021). Analisis Urgensi Strategi Pembelajaran Active Learning di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 114508-114518.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>