

# Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar

Syufi Raudah<sup>1\*</sup>, Ahmad Suriansyah<sup>2</sup>, Celia Cinantya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat  
2210125220037@mhs.ulm.ac.id\*



e-ISSN: 2987-811X

**MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin**

<https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 4 Desember 2024

Page: 2092-2097

#### Article History:

Received: 07-12-2024

Accepted: 12-12-2024

**Abstrak** : Penelitian ini memiliki maksud dalam mengkaji seberapa efektif media pendidikan interaktif untuk memberi peningkatan keaktifan dan minat pengetahuan siswa di tingkat sekolah dasar. Pendekatan yang diterapkan ialah studi literatur. Hasil dari kajian literatur ini melibatkan pengumpulan serta analisis data dari berbagai penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil kajian, menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif, seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. Temuan ini mendukung implementasi media interaktif sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci** : Media Interaktif; Keaktifan Siswa; Minat Belajar; Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi penting dalam mendukung perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun sosial. Pendidikan dasar membantu membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang akan menjadi modal untuk anak agar dapat melanjutkan pendidikannya kepada tingkat yang lebih tinggi. Menurut penelitian dari Wahyuni dan Santoso (2021), pendidikan dasar berperan sebagai fase pembentukan kepribadian dan karakter anak,

di mana nilai-nilai seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama mulai diajarkan dan ditanamkan secara sistematis.

Seiring dengan kemajuan era digital, metode pembelajaran tradisional semakin tergeser menuju pendekatan yang lebih partisipatif maupun didukung oleh *technology*. Media pendidikan interaktif telah menjadi pembaharuan di mana diharap bisa memberi kemajuan dalam keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memicu minat belajar yang lebih tinggi.

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu pendekatan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Menurut penelitian Celia Cinantya et al. (2023), multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi digital guru. Sejalan dengan hal tersebut, Permendikbud No. 22 Tahun 2016, “standar proses pendidikan dasar dan menengah menekankan pentingnya penggunaan media dan metode pembelajaran yang variatif dan menarik untuk mendukung aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran” (Kemdikbud, 2016).

Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, animasi, dan perangkat multimedia lainnya, dirancang memberi kondisi pembelajaran semakin menggembirakan dan memberi tantangan. Menurut Kusumawati dan Rahmawati (2022), penggunaan media interaktif dapat membuat siswa agar lebih aktif di kelas seperti menanya, berdiskusi, serta terlibat pada proses belajar. Penelitian lainnya menerangkan *interactive learning media* mampu memajukan antusiasme maupun tekad peserta didik, terutama jenjang *elementary school* yang membutuhkan pendekatan belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Putri & Wijayanti, 2023). Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, termasuk bertanya, berdiskusi, dan bereksplorasi, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan penggunaan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan konkret bagi siswa.

Menurut Prasetya et al. (2022), implementasi teknologi dalam pendidikan sudah memberi arus peralihan substansial pada proses mengajar belajar bagi peserta didik maupun pendidik, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana keaktifan dan partisipasi sangat diperlukan untuk membangun dasar pendidikan. Perangkat multimedia interaktif seperti gambar, video animasi, dan presentasi menggunakan power point interaktif dapat menambah motivasi belajar siswa secara signifikan. Keterkaitan antara media tersebut dengan materi pembelajaran memungkinkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam belajar sehingga mereka akan termotivasi dan aktif bertanya di kelas.

Guru berperan penting dalam melaksanakan pembelajaran interaktif agar siswa termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses belajar di kelas. Karena dengan siswa melihat video atau animasi, mereka dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran, karena anak tidak bisa berpikir secara abstrak sehingga sulit memahami materi pembelajaran, anak cenderung mudah memahami konsep konkret yang bisa dilihat atau dirasakan secara langsung. Berdasarkan riset dari beberapa penelitian yang terdahulu menerangkan media pembelajaran interaktif bisa menambah motivasi belajar anak dengan baik.

## METODE PENELITIAN

Artikel yang digunakan termasuk dalam kategori penelitian studi literatur, di mana penulis mencari sumber referensi dan kemudian melakukan evaluasi terhadapnya. Metode studi literatur dilakukan dengan menghimpun berbagai sumber, seperti buku dan majalah, yang relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti (Danial & Warsiah, 2024). Studi literatur memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh mengenai topik yang diteliti, sekaligus mendukung argumen penelitian mereka dengan data dan teori yang relevan (Handayani & Santoso, 2021). Seperti yang dijelaskan oleh Widodo (2023), studi literatur tidak hanya mengumpulkan data, tetapi juga menganalisis dan menyajikannya dalam bentuk yang sistematis untuk menghasilkan pemahaman baru mengenai topik tertentu.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dikaji, sehingga dilanjutkan menganalisis dengan hasil kajian yang telah di temukan, kemudian menghubungkan masalah yang ingin ditulis yaitu “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”. Analisa data yang dilaksanakan ditujukan agar mendapatkan keterkaitan dari pemakaian *interactive learning media* pada keaktifan maupun minat belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Keaktifan Siswa

Media interaktif, seperti animasi dan aplikasi pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Berdasarkan penelitian oleh Fitriya et al. (2024), media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan materi, yang pada gilirannya mendorong keaktifan belajar di kelas. Dengan menggunakan media yang interaktif, siswa juga lebih tertarik untuk bertanya, berdiskusi, dan bereksplorasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif (Nugraha & Yuliani, 2023).

### Minat Belajar Siswa

Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian anak untuk menyimak pembelajaran yang disajikan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang memuat animasi dan gambar memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif pada pembelajaran, sehingga mereka tidak menjadi pasif atau sebagai penerima saja. Menurut Prasetya et al. (2022), interaktivitas yang ditawarkan oleh media seperti permainan edukasi atau simulasi *online* dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan animasi, khususnya, memiliki dampak positif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang sering dianggap sulit, seperti matematika dan sains.

### Kesesuaian dengan Kurikulum

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu menunjang tercapainya tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam belajar. Media ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa tetapi juga sesuai dengan kebijakan pendidikan nasional. Penelitian oleh Akhmad Riandy Agusta et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung implementasi kurikulum berbasis proyek yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21.

Melalui berbagai temuan ini, jelas bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka disimpulkan bahwasanya penggunaan media interaktif, seperti video dan aplikasi pembelajaran, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam mengelola kelas dengan lebih efektif. Guru dapat menyesuaikan media yang digunakan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam (Hartanto & Lestari, 2024). Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat menggantikan metode konvensional dan sejalan dengan kebutuhan pendidikan berbasis teknologi yang dianjurkan oleh kebijakan pendidikan nasional. Studi literatur yang dilakukan mendukung bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan minat, serta memberikan pemahaman yang lebih baik.

### **Saran**

Guru disarankan untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. Jika perlu dilakukan pelatihan secara rutin untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media digital. Sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif agar dapat memperkaya pemahaman dan minat belajar mereka, dan diharapkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Untuk penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan berfokus kepada penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran spesifik atau pada kelompok usia tertentu.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada para dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan bimbingan dan masukan berharga. Penulis juga menghargai semua peneliti sebelumnya yang karyanya menjadi dasar penting dalam penelitian ini. Akhir kata, terima kasih kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan moral yang tak ternilai selama proses penelitian ini berlangsung.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Agusta, A. R., Lestari, N. C., Suriansyah, A., Nofirman, N., & Rukhmana, T. (2022). Pendidikan inspiratif era cybernetics: Strategi menjadikan iklim pembelajaran bermakna di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4303–4311.
- [2] Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru-guru sekolah dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143–150.
- [3] Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 88–97.
- [4] Danial, M., & Warsiah, I. (2024). Metode studi literatur dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(2), 123–136.
- [5] Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522.
- [6] Handayani, R., & Santoso, A. (2021). Metodologi studi literatur dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 45–59.
- [7] Hartanto, R., & Lestari, D. A. (2024). Manajemen pembelajaran berbasis media interaktif dalam pengajaran di sekolah dasar. *Journal of Basic Education*, 10(3), 77–85.
- [8] Kemdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [9] Kristanti, N. N. D., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168–180.
- [10] Kusumawati, A., & Rahmawati, L. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat dan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 35–44.
- [11] Lestari, I., & Pratama, M. H. (2020). Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru TIK. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95–102.
- [12] Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- [13] Nugraha, Y., & Yuliani, M. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa SD di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 88–96.
- [14] Prasetya, A., Kusuma, D., & Purnamasari, F. (2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan dasar di era digital. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 123–135.
- [15] Pratiwi, D. A., & Octavia, V. (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 245–260.

- 
- [16] Putri, M., & Wijayanti, S. (2023). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 76–87.
- [17] Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3).
- [18] Rahmadani, N., & Hidayat, R. (2021). Kendala penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 150–160.
- [19] Safitri, E., Suryanto, A., & Purnomo, H. (2020). Infrastruktur dan ketersediaan media pembelajaran di daerah terpencil. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 65–74.
- [20] Wahyuni, S., & Santoso, B. (2021). Pendidikan dasar dan peranannya dalam pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 45–58.
- [21] Widodo, H. (2023). Konsep dan langkah-langkah studi literatur dalam penelitian. *Jurnal Metodologi Riset*, 9(1), 90–104.