Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 6172-6178

Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Indah Khoirunnisa[1], Pinta Uli Panjaitan[2], Tiara Aisyah Ananta[3], Vivi Sahwitri Agustin[4], Mei Seven Panjaitan[5], Nurjanah[6], Muhammad Sofwan[7], Khoirunnisa[8],
[1,2,3,4,5,6,7,8]Pendidkan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi
Corresponding Author: Indah Khoirunnisa, Email: indahkhoirunnisaa@gmail.com

Published: June, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di SDN 34/I Teratai. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena tersebut melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video animasi edukatif dan aplikasi berbasis digital berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus akibat metode pembelajaran konvensional. Media interaktif tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, interaksi sosial, serta kerja sama antar peserta didik di kelas. Meskipun guru menghadapi kendala terkait keterampilan teknologi dan waktu penyusunan bahan ajar, pelatihan dan dukungan yang memadai dinilai penting untuk mengoptimalkan pemanfaatan media tersebut. Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan strategi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar di SDN 34/I Teratai.

Keywords: Media pembelajaran interaktif, minat belajar, sekolah dasar.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan landasan awal dalam proses pembentukan karakter, kecerdasan, dan keterampilan peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik berada dalam masa perkembangan yang sangat pesat, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik perhatian dan membangkitkan semangat belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran yang dirancang dengan tampilan menarik, mudah diakses, serta memberikan pengalaman belajar yang aktif, diyakini mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan adanya rasa tertarik, keinginan, dan dorongan dari dalam diri peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan sikap antusias, perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan, serta semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya

minat belajar dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Solehah (2022) menjelaskan bahwa minat belajar adalah suatu rasa suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas belajar, tanpa ada yang menyuruh. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar tumbuh dari dalam diri peserta didik dan perlu dipelihara melalui pendekatan pembelajaran yang tepat.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran mengalami banyak transformasi, dari yang bersifat konvensional menuju media yang lebih interaktif dan digital. Kehadiran media pembelajaran interaktif menjadi solusi inovatif yang mampu menjembatani kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar abad ke-21. Media interaktif tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis digital, permainan edukatif, simulasi, dan video pembelajaran. Menurut Roma dkk (2023) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan melibatkan berbagai indera peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Permana dkk (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui berbagai indera, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penting untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana peran media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam lingkungan belajar yang semakin menuntut kreativitas dan inovasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini difokuskan untuk mengkaji secara mendalam mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji fenomena secara alami dan kontekstual melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar, wawancara dengan informan, serta dokumentasi yang relevan. Penelitian kualitatif memungkinkan

peneliti menggali pengalaman dan pandangan para pelaku pendidikan yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sari dkk (2024) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan secara menyeluruh dan mendalam dalam konteks yang alami.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 34/I Teratai, dengan fokus pada peserta didik kelas III yang telah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran dan dianggap dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam terkait topik penelitian. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru kelas dan beberapa peserta didik kelas III sebagai informan utama.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati bagaimana guru menerapkan media pembelajaran interaktif serta bagaimana keterlibatan dan respons peserta didik selama proses belajar berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas dan beberapa peserta didik. Wawancara dengan guru difokuskan pada alasan pemilihan media interaktif, cara penerapan, serta tanggapan terhadap dampaknya terhadap minat belajar peserta didik. Sementara itu wawancara dengan peserta didik bertujuan untuk mengetahui persepsi dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti juga melakukan dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran seperti modul ajar, hasil karya peserta didik, media pembelajaran yang digunakan, serta dokumentasi visual berupa foto atau video proses pembelajaran di kelas. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru, peserta didik, dan dokumen pembelajaran, sementara triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2017) triangulasi diperlukan dalam penelitian kualitatif untuk menguji kredibilitas dan validitas data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di salah satu sekolah dasar menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan serta hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa selama ini guru mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik terlihat mudah kehilangan fokus terutama saat guru hanya menggunakan metode ceramah yang monoton serta media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Guru mengungkapkan bahwa dalam kondisi kelas seperti ini, peserta didik cenderung pasif dan kurang menunjukkan antusiasme dalam menerima materi pelajaran.

Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan dalam penguasaan teknologi menjadi salah satu alasan utama mengapa media interaktif belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, proses perencanaan dan penyusunan bahan ajar berbasis teknologi dirasakan memerlukan waktu dan tenaga yang tidak sedikit, sehingga kerap kali menjadi beban tambahan bagi guru. Situasi ini mendorong guru untuk mencari strategi alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu upaya yang mulai dilakukan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi edukatif dan aplikasi berbasis digital yang mampu menarik perhatian siswa secara lebih efektif.

Respon dari peserta didik terhadap penggunaan media interaktif menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Beberapa peserta didik menyampaikan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan ketika materi pelajaran disampaikan melalui video, animasi, atau permainan edukatif. Minat belajar peserta didik terlihat meningkat ketika guru mulai memanfaatkan media digital yang bersifat visual dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama saat guru menyisipkan unsur-unsur interaktif seperti kuis digital atau permainan kelompok.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial di dalam kelas. Aktivitas belajar yang melibatkan kerja kelompok melalui media digital mendorong peserta didik untuk saling berdiskusi, berbagi informasi, dan bekerja sama menyelesaikan tugas. Perubahan suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan penuh semangat yang sebelumnya tidak tampak ketika metode pembelajaran hanya berfokus pada ceramah dan penugasan individual.

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik di sekolah dasar sangat berkaitan erat dengan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru yang masih mengandalkan media konvensional menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan fokus serta semangat belajar siswa. Situasi ini sejalan dengan pendapat Ikhsan & Humaisi (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak variatif dan hanya berpusat pada guru akan menciptakan kejenuhan serta menghambat motivasi belajar peserta didik.

Kebiasaan guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa diimbangi dengan media yang mendukung keaktifan peserta didik menjadi salah satu faktor penyebab utama rendahnya partisipasi dan perhatian peserta didik selama proses belajar. Alfarid dkk (2022) menjelaskan bahwa generasi saat ini lebih menyukai pendekatan visual dan digital karena mereka tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi seperti video, animasi, dan game edukatif. Dengan demikian, ketika media pembelajaran interaktif mulai diterapkan peserta didik menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran dilakukan secara tradisional.

Efektivitas media interaktif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Ramdani (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media yang melibatkan berbagai indera, seperti penglihatan dan pendengaran, dapat mempercepat proses internalisasi konsep dan informasi pada peserta didik. Hal ini terbukti dalam hasil penelitian di mana siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan melalui media interaktif dibandingkan dengan metode penjelasan biasa.

Kondisi kelas yang semula pasif berubah menjadi aktif ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media yang memungkinkan adanya kerja sama dan komunikasi antar peserta didik. Islami dkk (2024) menekankan bahwa pembelajaran yang bersifat kolaboratif dapat mendorong keterlibatan emosional dan sosial peserta didik yang pada gilirannya akan memperkuat motivasi serta rasa percaya diri dalam belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi sosial yang positif di antara peserta didik.

Hambatan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media interaktif terutama terkait dengan waktu dan keterampilan teknologi merupakan tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Guru memerlukan pelatihan dan pendampingan agar dapat merancang dan memanfaatkan media interaktif secara efektif. Hariyadi dkk (2023) menegaskan pentingnya peningkatan kompetensi digital guru agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat terlaksana secara optimal dan tidak memberatkan pihak pengajar.

Dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan pemerintah, sangat dibutuhkan agar guru dapat mengakses sumber daya teknologi secara lebih mudah. Munir dkk (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dan terstruktur dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, investasi pada pengembangan media interaktif dan pelatihan guru merupakan langkah penting dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 34/I Teratai dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari peningkatan keterlibatan peserta didik secara aktif, baik dalam memahami materi pelajaran maupun dalam berpartisipasi kegiatan diskusi serta kerja kelompok yang dilakukan secara kolaboratif di dalam kelas.

Kondisi awal di SDN 34/I Teratai menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian peserta didik karena metode pembelajaran yang masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan ceramah yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Namun setelah guru mulai mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti video, animasi, dan aplikasi edukatif terjadi perubahan yang signifikan pada minat belajar peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih bersemangat dan menunjukkan keinginan untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dan kemampuan teknologi yang dimiliki guru di SDN 34/I Teratai, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan dan dukungan yang berkelanjutan sangat diperlukan agar guru dapat lebih optimal dalam memanfaatkan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan penguasaan media yang baik, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi pada siswa. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif bukan hanya sebagai alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai strategi utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan minat belajar peserta didik sejak jenjang sekolah dasar, khususnya di SDN 34/I Teratai.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarid, M. I. Z., Halim, B., & Iswandi, H. (2022). Perancangan Komunikasi Visual Eksplorasi Sistem Tata Surya Berbasis New Media Untuk Anak Remaja Usia 12-18 Tahun Di Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 7(2).*

Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh*. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS

Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia,* 1(1), 1-12.

Islami, J. M. M., Ilmin, L., Afny, D. N., Supriyanto, A., & Habibi, M. M. (2024). SLR: Penerapan Pembelajaran Berbasis Komunitas Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik di Era Disrupsi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,* 9(4), 2832-2848.

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. Elementary: *Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar,* 9(2), 48-65.

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora,* 4(1), 19-28.

Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi (Vol. 1)*. Rinda Fauzian.

Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. COMPASS: *Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186.

Sari, M. N., Abdillah, L. A., Asmarany, A. I., Rakhmawati, I., Pattiasina, P. J., Kusnadi, I. H., … &

Hadikusumo, R. A. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif (Konsep & Aplikasi)*. Mega Press Nusantara.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi. Bandung*: Alfabeta

Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis minat belajar siswa kelas iv sdn 20 ampenan pada masa pandemi covid-19 tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229-235.