



## Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD

Serli Sapitri<sup>1\*</sup>, Ari Suriani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

[sherlisafitri735@gmail.com](mailto:sherlisafitri735@gmail.com)<sup>1</sup> \* [arisuriani@fip.unp.ac.id](mailto:arisuriani@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: UPP III UNP Bandar Buat, gadut, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: [sherlisafitri735@gmail.com](mailto:sherlisafitri735@gmail.com)\*

**Abstract.** *The purpose of this study is to evaluate how well interactive learning materials can raise elementary school pupils' motivation and interest in learning. Animation films, instructional games, and simulations are examples of interactive learning materials that offer students a familiar, dynamic, and developmentally appropriate learning experience. Using a qualitative approach and a literature review strategy, the study examined material from a range of pertinent sources, including books, journals, and research reports. According to the study's findings, students who actively interact with interactive media can become more involved in the learning process. Additionally, it offers instant feedback, which increases self-confidence, helps pupils understand their progress, and fortifies their enthusiasm to learn.*

**Keywords:** *Elementary School Students; Interactive Media; Learning Media; Learning Motivation*

**Abstrak.** *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa sekolah dasar dalam belajar. Film animasi, permainan instruksional, dan simulasi adalah contoh materi pembelajaran interaktif yang menawarkan siswa pengalaman belajar yang akrab, dinamis, dan sesuai dengan perkembangan. Menggunakan pendekatan kualitatif dan strategi tinjauan literatur, penelitian ini memeriksa materi dari berbagai sumber terkait, termasuk buku, jurnal, dan laporan penelitian. Menurut temuan penelitian, siswa yang aktif berinteraksi dengan media interaktif dapat menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, ini menawarkan umpan balik instan, yang meningkatkan kepercayaan diri, membantu siswa memahami kemajuan mereka, dan memperkuat antusiasme mereka untuk belajar.*

**Kata kunci:** Media interaktif; Media pembelajaran; Motivasi belajar; Siswa sekolah dasar

### 1. LATAR BELAKANG

Dalam membangun negara yang lebih berkembang dan memperbaiki level hidup masyarakat sebagian besar tergantung pada pendidikan. Kita semua tahu bahwa seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin modern, hal ini juga memengaruhi kualitas pendidikan yang diberikan melalui sumber daya manusia dan bahan ajar. Perkembangan teknologi saat ini juga mengharuskan para pendidik dan pengajar untuk lebih kreatif agar bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi para siswa.

Pendidikan adalah salah satu elemen penting yang akan membentuk generasi yang berkualitas dan mampu bersaing di tingkat nasional. Kebutuhan akan kemajuan dalam bidang pendidikan semakin terlihat ketika mengulas tentang pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) yang menjadi langkah awal dalam program pendidikan formal yang berlangsung selama 12 tahun.

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang mendukung proses pendidikan dengan memanfaatkan teknologi terkini, seperti aplikasi belajar, video interaktif, dan permainan yang memiliki unsur edukasi. Pendekatan ini berbeda dari metode konvensional karena mengajak peserta didik untuk terlibat secara aktif, baik sendiri maupun dalam kelompok. Hal ini dapat menambah ketertarikan dan semangat siswa karena menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan relevan. Akan tetapi, penerapannya di tingkat sekolah dasar menghadapi beberapa kendala, terutama terkait dengan kurangnya akses teknologi di wilayah terpencil.

Data menunjukkan bahwa 86,65% siswa memanfaatkan internet untuk keperluan belajar dan hiburan, sementara 66,68% menggunakan media sosial, dan hanya 27,46% yang memanfaatkan internet untuk pembelajaran daring (Muhamad, 2023). Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan atau kesiapan untuk memanfaatkan media interaktif secara optimal dalam proses pengajaran (Putra dan Pratama, 2023). Ada juga kendala anggaran sekolah yang terbatas, yang tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan perangkat teknologi yang diperlukan (Sudarsana, 2018). Karena itu, dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia. Dari isu tersebut, beberapa pertanyaan penelitian yang bisa diajukan adalah:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar?
3. Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif dalam lingkungan sekolah dasar?

Dengan demikian, tujuan artikel ini adalah untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Secara khusus, artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran interaktif bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Artikel ini juga diharapkan dapat memberikan saran teks ini membahas pentingnya penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media interaktif, yang menggabungkan perangkat keras dan perangkat lunak, memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa dan menyampaikan informasi melalui elemen visual seperti teks, video, dan simulasi.

Media ini dapat membuat proses belajar lebih menarik dan mempermudah pemahaman materi sulit, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, sangat penting dalam pendidikan. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor eksternal. Dengan motivasi yang tinggi, siswa cenderung lebih aktif dan berhasil dalam pembelajaran interaktif berdasarkan konstruktivisme mengajarkan bahwa siswa harus aktif dalam membangun pemahaman mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana yang mendorong interaksi dan keterlibatan siswa. Minat belajar yang tinggi juga berkontribusi pada kesuksesan akademik, karena siswa yang berminat lebih fokus dan aktif. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar adalah kunci untuk metode pengajaran yang efektif.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode kajian pustaka untuk mengeksplorasi efektifitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Tujuan dari metode ini adalah untuk meneliti berbagai temuan dari penelitian sebelumnya serta sumber-sumber literatur yang relevan dalam rangka mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai pengaruh, kendala, serta efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar di sekolah dasar.

Dalam studi ini, pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengenali jurnal-jurnal penelitian yang berhubungan melalui Google Scholar. Jurnal-jurnal tersebut dipilih berdasarkan relevansinya terhadap tema penelitian, yang adalah efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan belajar siswa sd. Setelah kumpulan jurnal yang cocok diperoleh, data dari setiap jurnal tersebut akan dianalisis. Proses analisis ini bertujuan untuk menilai kontribusi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghalangi efektivitas media pembelajaran tersebut di berbagai konteks pendidikan. Diharapkan, hasil observasi terhadap jurnal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih luas tentang aplikasi media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, guru perlu mengubah pendekatan mereka dalam mengajarkan materi. Setiap model, teknik, dan metode yang dipilih harus memberikan dampak positif dan berarti bagi mahasiswa. Guru perlu mengintegrasikan pembelajaran dengan baik untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Agar siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap relevan. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai.

Pemahaman merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki siswa agar dapat berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan belajar. Penelitian ini menekankan pentingnya media pembelajaran, seperti video dan presentasi interaktif, untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini selanjutnya dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, khususnya dalam menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang. Media pembelajaran yang efektif perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan materi yang membutuhkan pembaruan secara rutin, sesuai dengan perubahan di berbagai bidang pendidikan. Sebagai alat komunikasi yang tidak verbal, media pembelajaran harus dirancang dengan optimal agar dapat berfungsi sebagai sarana yang efisien dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi mereka selama belajar. Dalam konteks pendidikan saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat krusial karena dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang aktif dan lebih terlibat dalam proses pendidikan.

Alat-alat pembelajaran ini juga berfungsi sebagai sumber pembelajaran mandiri yang dibuat dengan cara sistematis untuk menyajikan informasi secara tepat sesuai dengan tujuan pendidikan. Pemakaian media interaktif dapat menyajikan pengalaman belajar yang menarik, seperti melalui permainan edukatif atau video interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa (Arum, 2014). Selain itu, media ini memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil kerja siswa, sehingga mereka bisa memahami perkembangan dan aspek yang perlu diperbaiki, yang akhirnya meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi mereka.

Media interaktif juga membantu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menyediakan pembelajaran yang lebih energik, siswa tidak hanya mendapatkan informasi

secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi, sehingga belajar menjadi lebih menarik dan berhasil. Media ini juga efektif untuk menangani berbagai tantangan belajar dengan menampilkan informasi dalam cara visual dan audio yang interaktif, sesuai dengan gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori.

Di samping sebagai alat dukung dalam pengajaran, media pembelajaran interaktif bisa menjadi sumber pembelajaran mandiri yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di tempat mana saja. Teknologi seperti proyektor, LCD, dan alat multimedia lainnya memperkaya pengalaman pembelajaran, terutama untuk generasi milenial yang sudah akrab dengan teknologi. Peran guru adalah sebagai penghubung yang memakai teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media interaktif yang menggunakan video dengan animasi, suara, dan gambar yang menarik dianggap efektif dalam menarik minat siswa. Keunggulan dari media ini meliputi kemudahan penggunaan, daya tarik perhatian, keberagaman format, serta elemen hiburan yang disajikan. Media ini juga memungkinkan interaksi langsung yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan merangsang perhatian, emosi, dan keinginan siswa, media interaktif berkontribusi pada terciptanya proses belajar yang lebih baik, terarah, dan fokus pada tujuan.

Berdasarkan konsep yang diajukan oleh Bruner, proses belajar terjadi melalui tiga jenis pengalaman, yaitu pengalaman langsung (enaktif), pengalaman yang berbentuk gambar (ikonik), dan pengalaman yang bersifat konsep (simbolik). Media interaktif dirancang sebagai sarana komunikasi tanpa kata yang efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, sehingga dapat mendorong semangat dan perhatian siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang signifikan, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seperti video pembelajaran dan presentasi interaktif terbukti mampu menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar, serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Proses ini tidak hanya memberikan rangsangan yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

### **Pengaruh Media Interaktif pada Minat dan Motivasi Belajar**

Penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah terbukti melalui penelitian sebelumnya memberikan pengaruh signifikan pada minat serta dorongan belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sulistyorini dan Salamah (2022) di SD Negeri 1 Kutoarjo, terungkap bahwa penerapan media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 0,74,

yang termasuk kategori tinggi, dan juga memperbaiki hasil belajar dengan nilai gain 0,35 yang tergolong sedang. Hal ini dikarenakan kemampuan media interaktif yang menjadikan materi yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit.

Sejalan dengan hasil tersebut, peningkatan motivasi siswa terlihat dari rata-rata nilai yang naik dari 84,58 menjadi 91,45 setelah penggunaan media interaktif berupa video dan presentasi. Temuan yang serupa juga muncul dalam penelitian oleh Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi motivasi siswa di SD dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang memberikan dampak positif terhadap motivasi mereka.

Ramdani (2019) menyatakan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran berbasis proyek juga berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa. Pembelajaran ini yang mengedepankan kolaborasi antar siswa dan interaksi di dalam kelompok mendorong mereka untuk lebih terlibat, sehingga memperkuat ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari. Hakim (2021) menjelaskan bahwa teknologi interaktif melalui tablet dan aplikasi pendidikan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, mengajak mereka untuk belajar secara mandiri, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Kemajuan teknologi dan globalisasi telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menarik yang sesuai dengan minat siswa di usia mereka. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Semua temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran krusial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan mereka lebih aktif dalam proses pendidikan, serta membantu mengembangkan keterampilan yang penting untuk masa depan mereka.

### **Keunggulan Media Interaktif**

Salah satu kelebihan utama dari media interaktif adalah kemampuannya untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Sulistyorini dan Salamah (2022), media ini mampu mengubah konsep-konsep yang tidak nyata menjadi lebih nyata, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini dirancang untuk membangun komunikasi dua arah antara siswa dan guru, yang dapat mendukung suasana belajar yang lebih aktif, relevan, dan kolaboratif sesuai dengan teknologi terkini. Kelebihan ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa di pendidikan modern, karena mereka tidak hanya diharapkan untuk menerima informasi, tetapi juga untuk terlibat dalam

kegiatan belajar. Cahyaningtias dan Ridwan (2021) menambahkan bahwa media interaktif juga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan biaya dalam proses belajar.

Dalam penerapannya, media ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih cepat dibandingkan dengan metode tradisional yang cenderung satu arah dan berfokus pada ceramah. Selain itu, produksi media interaktif sering kali tidak mahal dan dianggap sebagai alternatif yang cukup terjangkau, menjadikannya pilihan yang ekonomis untuk diterapkan di berbagai sekolah. Walaupun pengeluaran awal mungkin lebih tinggi, media ini bersifat berkelanjutan dan dapat digunakan secara berulang. Kelebihan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif, tidak hanya efisien tetapi juga mudah digunakan untuk mendukung aktivitas belajar.

Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa salah satu keunggulan lain adalah kemampuannya dalam membantu proses belajar yang sesuai dengan cara belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi visualisasi untuk petunjuk sholat dapat membantu anak-anak tunarungu di sekolah dasar. Dengan media interaktif ini, diharapkan mereka dapat memahami cara sholat dengan benar dan termotivasi untuk belajar. Anak tunarungu belajar secara visual, seperti dalam film tanpa suara, tetapi mereka menghadapi tantangan dalam bahasa, seperti kekurangan kosakata, kesulitan memahami ungkapan kiasan, dan istilah abstrak. Usia saat mengalami tunarungu dan tingkat keparahan berpengaruh pada prestasi belajar, di mana anak yang kehilangan pendengaran setelah tiga tahun cenderung lebih baik. Anak tunarungu biasanya unggul dalam keterampilan motorik tetapi kesulitan dalam kecerdasan verbal.

### **Keterbatasan dan Tantangan Pendidikan berbasis Media Interaktif**

Berdasarkan pengamatan terhadap jurnal akademik, salah satu kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar adalah kurangnya penggunaan media yang inovatif dan interaktif untuk mendukung proses pendidikan. Keterbatasan dalam penggunaan media semacam ini memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran terkomputerisasi yang interaktif.

#### **a. Power Point**

Dalam proses belajar mengajar, guru biasanya menggunakan papan tulis sebagai alat utama untuk menyampaikan materi, dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun, ketika guru menggunakan presentasi PowerPoint, terlihat peningkatan semangat

siswa dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, jika guru hanya bergantung pada buku sebagai sumber utama, siswa cenderung menjadi kurang aktif, bahkan beberapa di antara mereka bisa teralihkan untuk berbincang dengan teman-temannya.

Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah terlibat dan menyerap informasi secara efektif saat mereka aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. PowerPoint memiliki banyak keunggulan dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru Sekolah Dasar. Sebagai alat bantu visual, PowerPoint memberikan kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik menggunakan gambar, warna, animasi, dan multimedia. Penyampaian materi menjadi lebih terorganisir, dengan poin-poin penting yang diatur dengan rapi di setiap slide.

Hal ini membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih bertahap tanpa merasa terbebani. Selain itu, PowerPoint sangat efektif untuk menjelaskan konsep yang abstrak, seperti siklus air atau proses fotosintesis, melalui visualisasi dengan diagram atau video sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan PowerPoint juga meningkatkan interaksi di dalam kelas. Guru bisa menambahkan elemen interaktif seperti kuis, permainan, atau simulasi untuk melibatkan siswa secara langsung. Integrasi multimedia, seperti video pendidikan atau lagu, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan hidup. PowerPoint membantu guru dalam mempersiapkan materi karena slide yang telah dibuat dapat digunakan kembali dengan penyesuaian yang sesuai.

Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, PowerPoint menjadi alat yang efisien untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta meningkatkan pemahaman peserta didik secara maksimal. Meskipun PowerPoint menawarkan banyak keuntungan dalam pembelajaran, penggunaannya juga menghadapi beberapa tantangan, khususnya bagi guru Sekolah Dasar. Salah satu tantangan utama adalah kemampuan teknis guru dalam menciptakan dan mengelola presentasi yang menarik dan interaktif. Tidak semua guru memiliki keterampilan atau pelatihan yang cukup untuk merancang slide yang efektif, sehingga materi yang disajikan dapat menjadi kurang menarik atau sulit dipahami oleh siswa. Dalam situasi pembelajaran ini, siswa seringkali hanya mendengarkan penjelasan guru, dan permasalahan utama adalah rendahnya prestasi akademik siswa. Dalam metode pembelajaran ini, kadang siswa menjadi kurang aktif, sibuk dengan aktivitas pribadi di dalam kelas, atau mengganggu teman-teman mereka.

#### **b. .Video Edukatif**

Video pembelajaran sekarang menjadi salah satu alat pendidikan yang semakin sering dimanfaatkan dalam proses belajar, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Video ini umumnya

mempermudah komunikasi antara pengajar dan murid dalam kegiatan belajar di sekolah. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Yasa dan rekan-rekannya yang menyatakan bahwa suatu media dianggap interaktif jika dapat melibatkan siswa secara aktif. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penonton atau pendengar yang pasif, melainkan juga dapat berinteraksi langsung dengan media untuk menganalisis, menjawab, atau menjelajahi materi yang disampaikan. Keterlibatan ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran memiliki banyak keuntungan yang penting.

Salah satu manfaat utamanya adalah membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan pendekatan yang lebih nyata dan visual, seperti melalui diagram, grafik, animasi, simulasi, atau media interaktif lainnya. Pendekatan ini menjadikan konsep sulit lebih mudah dimengerti dengan menghubungkannya pada representasi nyata yang dapat dilihat atau dimodifikasi oleh siswa. Misalnya, video yang menjelaskan siklus air atau proses fotosintesis dapat menampilkan animasi yang membantu siswa membayangkan materi yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara lisan.

Selain itu, video edukatif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kombinasi gambar, suara, dan animasi yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih menggembirakan dan interaktif, sehingga siswa lebih fokus dan bersemangat untuk belajar. Namun, terdapat juga tantangan dalam penggunaan video edukatif yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan internet di beberapa sekolah atau wilayah. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk memutar video edukatif, seperti proyektor, laptop, atau koneksi internet yang stabil. Tantangan lainnya adalah pemilihan video yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa Sekolah Dasar. Jika konten video terlalu rumit atau kurang relevan, siswa mungkin merasa bingung atau kehilangan minat. Guru juga perlu mengatur waktu penggunaan video agar tidak mengurangi waktu untuk diskusi atau kegiatan belajar lainnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan alat pembelajaran yang interaktif terbukti sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan kemampuannya untuk menjadikan konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, alat ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa keuntungan dari alat ini meliputi efisiensi waktu, kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai gaya belajar, dan

kesesuaian dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Namun, meskipun demikian, penggunaan media interaktif masih menghadapi sejumlah tantangan, termasuk kurangnya fasilitas, kemampuan guru, dan kurangnya pemahaman tentang perubahan dalam metode mengajar. Dengan demikian, alat pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan asalkan didukung oleh implementasi yang baik dan berkelanjutan.

Untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, penting untuk melaksanakan pelatihan mendalam bagi guru agar mereka bisa menggunakan teknologi ini secara efektif. Baik pemerintah maupun sekolah juga harus menyediakan fasilitas dan perangkat teknologi yang cukup, terutama di daerah-daerah yang masih sulit mengakses teknologi. Selain itu, kerja sama antara guru, wali murid, dan pembuat kebijakan sangat penting untuk bisa menggabungkan media interaktif dalam kurikulum secara efisien. Pengembangan aplikasi pembelajaran yang terjangkau, mudah diakses, dan sesuai dengan konteks lokal juga bisa menjadi solusi untuk menghadapi tantangan dalam pelaksanaan di berbagai wilayah.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–6.
- Arum, M. P. D. (2014). Visualisasi tuntunan sholat untuk tuna rungu berbasis media interaktif [Skripsi, Universitas Dian Nuswantoro Semarang].
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(2), 188–201. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 557–566.
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3, 319–325.

- Muhamad, N. (2023). Pelajar lebih senang pakai internet untuk akses konten hiburan. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/teknologitelekomunikasi/statistik/06605df0aea0364/pe-lajar-lebih-senang-pakai-internet-untuk-akses-konten-hiburan>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Ramdani, M. (2019). Pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sains di SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(4), 402–413. <https://doi.org/10.26877/jps.v12i4.352>
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (perspektif teori konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8–15.
- Sulistyorini, M. T. A., & Salamah. (2022). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century*, 3, 99–103. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.349>