

Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran yang Menggunakan Media Interaktif di SD

Shafa Fahira Marwanto^{1*}

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Serang, Indonesia

*Corresponding author: shafafahira@upi.edu

Abstrak

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa, teknologi muncul sebagai solusi yang memungkinkan. Salah satu inovasi yang paling meluas dalam pendidikan saat ini adalah media interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat minat belajar siswa SD terhadap pembelajaran yang menggunakan media interaktif seperti video, film, slide, grafik, dan lain sebagainya. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dari sumber bacaan artikel, buku dan sebagainya. Hasil penelitian menunjukkan tingginya pengaruh media interaktif dalam pembelajaran hasil itu melalui penelitian yang ditemukan oleh (Anggraeni et al., 2021; Sari & Harjono, 2021; Yulistiarawati et al., 2021) menunjukkan lebih dari 77 pre-test yang telah dilakukan minat belajar siswa SD sangat terpengaruh oleh media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya di tingkat SD. Penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi para pendidik untuk lebih memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pengambil kebijakan dalam merumuskan kebijakan yang mendukung penerapan teknologi pendidikan di sekolah-sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan minat belajar siswa secara keseluruhan.

Kata kunci: Minat belajar, media interaktif, siswa

Abstract

In an effort to improve the quality of learning and attract students' interest, technology has emerged as a possible solution. One of the most widespread innovations in education today is interactive media. The purpose of this study was to see the learning interest of elementary school students towards learning using interactive media such as videos, films, slides, graphics, and so on. The research method used was a literature study from reading sources of articles, books and so on. The results of the study showed the high influence of interactive media on learning results through research found by (Anggraeni et al., 2021; Sari & Harjono, 2021; Yulistiarawati et al., 2021) showed that more than 77 pre-tests that had been carried out showed that elementary school students' learning interests were greatly influenced by learning media. The results of this study are expected to provide significant contributions to the world of education, especially at the elementary school level. This study can be a reflection material for educators to better understand students' needs in learning and help them design more innovative, effective, and interesting learning methods. In addition, this study is also expected to provide recommendations to policy makers in formulating policies that support the implementation of educational technology in elementary schools, with the aim of improving the quality of education and students' learning interests as a whole.

Keywords: Learning interest, interactive media, students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan keterampilan anak, terutama pada tahap pendidikan dasar. Pendidikan dasar di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam membentuk dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan menjadi pijakan bagi pendidikan selanjutnya. Pada tingkat ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta memiliki sikap positif terhadap belajar. Salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar yang

tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya berpengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Minat harus dimiliki setiap orang dalam melakukan segala hal. Menurut Djaali (2018:121) bahwa, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Bentuk penerimaan antara diri sendiri dan di luar diri dapat ditandai dengan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan apa yang mereka minati. Minat identik dengan perasaan senang, seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2018:76) menjelaskan bahwa, minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang) karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Adanya rasa kepentingan-kepentingan itu membuat siswa melakukan segala aktivitasnya sesuai dengan keinginannya tanpa ada paksaan. Sebagaimana Yang diungkapkan oleh Kompri (2016:268) bahwa, minat belajar adalah kecenderungan siswa terhadap aspek belajar.

Karwati dan Priansa (2015:149) mengemukakan bahwa, minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang sengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Susanto (2016:58) juga mengemukakan bahwa, minat belajar memegang peran penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir siswa dalam segala aktivitasnya, termasuk dalam belajar. Minat belajar merupakan ketertarikan seseorang untuk memperhatikan dan melakukan sesuatu hal yang dapat memberikan pengetahuan baru dan pengalaman baru dengan perasaan senang dan tanpa adanya suatu paksaan dari orang lain.

Perkembangan minat sangat tergantung pada lingkungan dan orang-orang di sekitar, menurut Susanto (2016:63) mengemukakan bahwa lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Fuad (2016:48) bahwa perhatian orang tua untuk mengajarkan anak di rumah, memberikan motivasi, membantu mengerjakan pekerjaan rumah, dan membiasakan belajar, menjadi faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Kompri (2016:270) menyatakan bahwa, faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah guru, teman sekelas, dan bahan pelajaran yang menarik. Sedangkan Haryati (2015:4) mengemukakan, jika minat belajar dapat timbul, disebabkan dari beberapa hal, antara lain adanya keinginan yang kuat untuk menaikkan atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia.

Sementara itu Sadirman (2018:76) mengungkapkan bahwa, minat akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan atau keinginan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Hamalik (2015:33) yang menyatakan bahwa, minat belajar timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa yang ia pelajari bermakna bagi dirinya. Seseorang akan memiliki minat belajar, apabila mereka merasakan manfaat dari apa yang telah mereka pelajari. Siswa Akan memiliki minat belajar matematika, jika siswa merasa membutuhkan manfaat dari mempelajari matematika, khususnya mengenai pengukuran sudut pada bangun datar.

Secara sederhana Menurut Parwati, dkk (2018:39) "minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu". Untuk mencapai keinginan itu perlu adanya suatu cara yang dapat membangkitkan minat dalam diri siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2018:95) bahwa minat belajar dapat dibangkitkan karena adanya suatu kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan pengalaman lampau, memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Peran guru di sekolah dalam membangkitkan minat belajar siswa memang sangatlah penting terutama memberikan pujian pada hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Berikut ini terdapat beberapa cara guru untuk membangkitkan minat belajar siswa menurut Sanjaya

(2011:55), yaitu hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa, sesuaikan materi pelajaran dengan pengalaman dan kemampuan siswa, gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.

Slameto (2013:180) juga menjelaskan bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang ada. Contoh menggunakan minat yang ada, misalnya siswa menaruh minat pada bernyanyi. Maka sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru mengajak bernyanyi siswa terlebih dahulu, alangkah lebih baik lagu yang dipilih sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Kegiatan ini dapat guru lakukan pada awal pembelajaran, dimana guru berusaha untuk menarik perhatian siswa terlebih dahulu. Senada dengan yang diungkapkan oleh Kompri (2016:272) bahwa untuk membangkitkan minat belajar siswa dapat dilakukan cara menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, membentuk minat-minat yang baru pada siswa, pengajaran dapat memakai intensif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran, siswa-siswi yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah, karena telah bekerja dengan baik atau cenderung perbaikan dalam kualitas pekerjaannya.

Menurut Slameto (2013:180) bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat juga dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa Yang memiliki minat belajar matematika cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap kegiatan pembelajaran matematika. Kegiatan yang diminati seseorang akan membuat seseorang tersebut untuk memperhatikan terus-menerus, apa yang diminatinya dengan disertai rasa senang. Adapun beberapa indikator minat belajar siswa, yang dikemukakan oleh Kompri (2016:270), yaitu perasaan senang, siswa yang memiliki perasaan senang dalam belajar tidak akan ada perasaan terpaksa dari dalam dirinya untuk melakukan belajar. Perhatian dalam belajar, siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya ia akan memperhatikan objek tersebut. Bahan pelajaran dan sikap guru, tidak semua siswa dapat mengembangkan minat belajarnya sendiri. Faktor dari luar diri siswa juga dapat mempengaruhi perkembangan minat belajar anak. Manfaat mata pelajaran, jika siswa mengetahui manfaat dari mata pelajaran dengan kehidupan sehari-harinya, maka akan menimbulkan minat belajar pada dirinya.

Teori di atas menyerupai dengan yang dikemukakan oleh Djamarah (2015:166) tentang indikator minat belajar yaitu memperhatikan aktivitas, rasa suka, adanya partisipasi dalam belajar dan memberikan perhatian. Indikator minat belajar seperti perasaan senang, ketertarikan dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran matematika dan kegiatan pembelajarannya, dapat dijadikan acuan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa.

Teori-teori tersebut mengenai beberapa indikator minat belajar, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar untuk pelajaran matematika, yaitu perasaan senang, contohnya, senang akan mata pelajaran matematika, hadir tepat waktu saat pelajaran matematika dan tidak merasa bosan ketika mengikuti pelajaran matematika. Ketertarikan, dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Contohnya, tidak menunda tugas dari guru, aktif dalam pembelajaran matematika dan mengikuti kegiatan pembelajaran atau berpartisipasi dalam belajar dan semangat. Perhatian siswa, memiliki kecenderungan seseorang untuk terus memperhatikan apa yang menurut mereka penting. Contohnya, siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran matematika serta mencatat materi yang sekiranya penting bagi mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disintesis minat belajar adalah kondisi siswa yang mempunyai ketertarikan, keinginan dan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran untuk mempelajari konsep-konsep dasar dengan perasaan senang, menyukai pelajaran dan

partisipasi dalam kegiatan belajar dikarenakan siswa mengetahui bahwa belajar bermanfaat bagi mereka.

Dengan mendorong pembelajaran yang menarik, media pembelajaran membantu siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dan memudahkan mereka memahami apa yang telah mereka lihat (Agustira & Rahmi, 2022). Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan guna merangsang minat, emosi, pikiran, dan fokus dianggap sebagai media pembelajaran (Saniah & Pujiastuti, 2021). Menurut Kissma, Fakhriyah, dan Purbasari (2020), media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan dan memotivasi siswa untuk belajar. Sesuai dengan selera generasi digital saat ini, materi pembelajaran interaktif memberikan pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan partisipatif. Diharapkan dengan menggunakan teknologi interaktif, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang akan meningkatkan minat mereka secara umum dalam belajar.

Namun, dalam praktiknya, banyak tantangan yang dihadapi oleh pendidik untuk membangkitkan minat belajar siswa, terutama dalam menghadapi beragam karakteristik dan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap individu. Seringkali, metode pembelajaran yang konvensional, yang didominasi oleh ceramah dan buku teks, kurang mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka merasa jenuh serta kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Keberhasilan pembelajaran yang terhambat oleh rendahnya minat belajar ini memerlukan solusi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjadikannya lebih menyenangkan serta relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat belajar siswa, teknologi telah muncul sebagai salah satu solusi yang potensial. Salah satu inovasi yang paling banyak digunakan dalam pendidikan saat ini adalah media interaktif. Media interaktif, yang meliputi perangkat teknologi seperti komputer, tablet, aplikasi pembelajaran, serta perangkat berbasis internet, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi pelajaran. Penggunaan media interaktif memberi peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, menjelajahi konten yang lebih variatif, serta berinteraksi dengan elemen-elemen pembelajaran yang mendorong mereka berpikir lebih kreatif dan kritis.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini karena media interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur seperti kuis, simulasi, dan aktivitas yang memerlukan interaksi langsung. Dengan demikian, siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.

Namun, meskipun potensi media interaktif dalam meningkatkan minat belajar telah banyak diakui, pengaruhnya terhadap minat belajar siswa di tingkat SD masih perlu dikaji lebih mendalam. Setiap kelas, siswa, dan sekolah memiliki konteks yang berbeda, sehingga penting untuk mengeksplorasi bagaimana media interaktif dapat diterapkan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, penggunaan media interaktif yang kurang tepat atau tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat berpotensi mengurangi efektivitasnya, bahkan bisa menyebabkan kebingungan atau ketidaktertarikan pada siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam konteks penggunaan media interaktif di SD.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media interaktif di SD. Penelitian ini akan menggali persepsi, pengalaman, dan pandangan siswa, guru, serta pihak-pihak terkait lainnya mengenai penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran di SD. Penulis berharap dapat

memperoleh pemahaman yang lebih holistik dan mendalam tentang bagaimana media interaktif dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan faktor-faktor apa saja yang mendukung atau menghambat keberhasilannya.

Selain itu, penelitian ini juga akan mencoba mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam penggunaan media interaktif, baik dari sisi teknis, kesiapan guru, maupun dukungan dari lingkungan sekolah dan orang tua. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengeksplorasi dampak positif penggunaan media interaktif terhadap minat belajar, tetapi juga untuk memberikan wawasan yang lebih jelas tentang bagaimana cara mengoptimalkan penggunaannya dalam konteks pendidikan dasar.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya di tingkat SD. Penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi para pendidik untuk lebih memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pengambil kebijakan dalam merumuskan kebijakan yang mendukung penerapan teknologi pendidikan di sekolah-sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan minat belajar siswa secara keseluruhan.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, yang berarti penelitian ini akan mengkaji berbagai literatur yang relevan terkait topik yang diteliti. Menurut Sugiyono (2012) studi literatur merupakan penyelidikan teoritis terhadap referensi dan literatur ilmiah yang berkaitan dengan budaya, nilai, norma yang muncul dalam konteks sosial

Pembelajaran berbasis media interaktif menjadi semakin populer seiring dengan kemajuan teknologi yang memfasilitasi penggunaan perangkat digital di kelas. Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk menggali sejauh mana media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari artikel jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, serta disertasi atau skripsi yang relevan. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi dan memilih literatur yang relevan dengan topik pembelajaran berbasis media interaktif. Setelah literatur dikumpulkan, analisis akan dilakukan untuk menemukan tema-tema utama yang berkaitan dengan pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa. Beberapa tema yang diharapkan muncul antara lain dampak media interaktif terhadap motivasi belajar, kelebihan dan kekurangan penggunaan media ini dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil temuan dari berbagai literatur yang telah dianalisis akan dikelompokkan dalam kategori-kategori tertentu, seperti dampak positif media interaktif terhadap siswa, tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, dan rekomendasi untuk pengaplikasian yang lebih efektif di sekolah dasar. Sintesis data ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media interaktif dapat mempengaruhi minat belajar siswa, serta bagaimana seharusnya media tersebut digunakan agar dapat memberikan manfaat yang maksimal. Di akhir penelitian, penulis akan memberikan kesimpulan mengenai pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa, serta rekomendasi bagi praktisi pendidikan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun penelitian ini tidak mengumpulkan data empiris langsung dari siswa atau guru, namun melalui studi literatur yang ada, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang penggunaan media interaktif dalam

pembelajaran di sekolah dasar. Keterbatasan utama dari penelitian ini adalah bergantung pada kualitas dan ketersediaan literatur yang relevan, serta tidak melibatkan data langsung dari lapangan. Namun demikian, penelitian ini tetap memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Secara umum, siswa menilai pembelajaran yang disampaikan melalui media interaktif cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka senang dengan cara materi pelajaran disajikan. Media dan teknologi digital digunakan dalam pembelajaran interaktif untuk membuat konten lebih menarik. Siswa memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang lebih mendalam dan beragam, yang mendorong kreativitas, inovasi, pemikiran kritis, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Romi, 2021). Fakta bahwa siswa merasa informasi lebih mudah dipahami merupakan salah satu alasan utama mereka menyukai pembelajaran interaktif. Alat bantu visual seperti kartun, film, dan simulasi sering digunakan dalam media interaktif untuk membuat ide-ide yang sulit lebih mudah dipahami. Berkat hal ini, siswa dapat mengaitkan teori dengan aplikasi praktis dengan lebih baik. Hasil pembelajaran meningkat ketika siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, penggunaan media di kelas perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta kemajuan teknologi terkini (Sari & Harjono, 2021).

Sifat media interaktif yang menarik sama pentingnya dengan kemudahan pemahamannya. Kebosanan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan musik dan visual yang menarik. Konten tetap menarik dan bersemangat dengan penggunaan efek suara, animasi, grafik, dan gambar. Siswa cenderung lebih termotivasi untuk mempelajari konten secara menyeluruh jika mereka merasa konten tersebut menarik. Selain itu, hal ini membantu orang untuk mengingat lebih banyak pengetahuan. Selain itu, pembelajaran yang lebih individual dan fleksibel dapat terwujud melalui penggunaan media interaktif. Melalui tes interaktif atau aktivitas langsung, siswa dapat belajar sesuai kecepatan mereka sendiri dan menerima umpan balik yang cepat (Rosinta et al., 2023). Untuk mengakomodasi tuntutan belajar unik setiap siswa, teknologi ini juga memungkinkan penggunaan beberapa modalitas pembelajaran, seperti kinestetik, visual, atau auditori. Hal ini meningkatkan efektivitas dan inklusivitas proses pembelajaran.

Pendapat positif yang dimiliki siswa tentang sumber belajar interaktif menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas dapat memberikan banyak keuntungan. Hasil belajar ditingkatkan dan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan menginspirasi melalui materi yang lebih mudah diakses, menarik, dan disampaikan secara adaptif. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif di kelas merupakan langkah penting untuk meningkatkan standar belajar dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan baru.

PEMBAHASAN

Penggunaan alat peraga interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memungkinkan terjadinya interaksi yang positif antara siswa, guru, dan lingkungan sekitar, karena media membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Rusli, 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa melalui media interaktif antara lain aspek teknologi, pengalaman belajar, keterlibatan guru, dan dukungan dari lingkungan sekolah (Sari & Harjono, 2021). Pertama, aspek teknologi merupakan faktor penting yang mempengaruhi minat belajar siswa, karena ketersediaan sarana prasarana teknologi yang memadai, seperti komputer atau laptop dan proyektor, merupakan prasyarat penting dalam penggunaan alat peraga interaktif.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif dapat merangsang seluruh indera siswa sehingga dapat menangkap pesan atau materi pembelajaran secara maksimal dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dalam bentuk video, film, slide, grafik, dan lain sebagainya. Menurut teori Edgar Dale, benda nyata berupa layar merupakan salah satu media yang paling baik. Namun dalam pemilihan media pembelajaran juga perlu memperhatikan karakteristik siswa, latar belakang siswa, dan jumlah siswa. Pastikan bahan ajar yang digunakan efektif dan efisien untuk pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor internal dan eksternal siswa. Faktor eksternal siswa meliputi media pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahan ajar. Media pembelajaran dengan Aalat komunikasi guru harus disesuaikan dengan kondisi setempat situasi siswa, dan materi pengajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan alat pengajaran interaktif secara lebih efektif untuk memaksimalkan pembelajaran siswa (Hansa Cordelia Tabina et al., 2024).

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan atau meningkatkan keinginan dan minat mereka dalam belajar. Selain itu, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan hasil yang positif dan produktif. Penggunaan media interaktif juga membuat proses pembelajaran lebih kolaboratif. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebayanya melalui diskusi kelompok dan proyek bersama. Media interaktif sering kali dilengkapi dengan fitur yang mendorong kolaborasi, seperti forum diskusi atau kegiatan kelompok. Hal ini membantu siswa belajar bekerja sama, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama, yang merupakan keterampilan penting untuk perkembangan akademis dan sosial.

Bahan ajar interaktif seperti PowerPoint, video edukasi, kuis daring, dan lain-lain dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh J. M. Sumilat (dalam Diana et al., 2022) “Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran” yang menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar matematika interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Tataaran. Pembelajaran yang menggunakan bahan ajar interaktif juga meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, yang berujung pada hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran dianggap tuntas apabila minimal 75% siswa tuntas. Siswa dianggap tuntas apabila hasil belajarnya mencapai 70. Pada siklus pertama penelitian eksperimen ketuntasan belum tercapai. Pada siklus kedua siswa sudah mencapai ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar siklus kedua sebesar 100%, dan persentase capaian hasil belajar sebesar 77,7%.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memungkinkan terjadinya interaksi yang positif antara siswa, guru, dan lingkungan sekitar, karena media membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Rusli, 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa melalui media interaktif antara lain aspek teknologi, pengalaman belajar, keterlibatan guru, dan dukungan dari lingkungan sekolah. Pertama, aspek teknologi merupakan faktor penting yang mempengaruhi minat belajar siswa, karena ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti komputer atau laptop dan proyektor, merupakan prasyarat utama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. SD 03 Tergo perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi ini, sehingga mereka dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran (Hansa Cordelia Tabina et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan Anggraeni et al. (2021) menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diajari pembelajaran multimedia interaktif lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan hasil, nilai rata-rata pre-test sebesar 26,85 dan nilai rata-rata post-test sebesar 38,19, dengan nilai tertinggi 44, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. dengan produk pembelajaran multimedia interaktif berbasis video. Berdasarkan hasil uji N-Gain, peningkatan minat belajar siswa mencapai nilai gain sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Penelitian Yulistiarawati et al. (2021) menunjukkan tingginya minat siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz meningkat. Tingkat minat belajar siswa Kelas IIIB SDN Bumiayu 3 Kota Malang secara keseluruhan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebesar 83% termasuk dalam kategori tinggi. Hasil presentase masing-masing indikator pada angket minat belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz pada indikator perasaan senang memperoleh 83% dengan kategori tinggi, indikator minat memperoleh 82% yang tergolong tinggi, hasil presentase indikator perhatian memperoleh 80% yang tergolong tinggi dan indikator keempat yaitu komitmen memperoleh 86% yang tergolong sangat tinggi. Lebih lanjut dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru yang ingin menggunakan alat peraga pada saat pembelajaran daring di masa pandemi, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak monoton dimana siswa dapat mengikuti dan memanfaatkan teknologi.

Thorn mengusulkan enam kriteria untuk mengevaluasi konten multimedia interaktif. Kriteria evaluasi pertama adalah kemudahan navigasi. Suatu program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa tidak perlu belajar cara menggunakan komputer terlebih dahulu. Kriteria kedua adalah konten kognitif, kriteria lainnya adalah pengetahuan dan penyajian informasi. Kedua kriteria ini digunakan untuk mengevaluasi konten program itu sendiri, yaitu apakah program tersebut memenuhi kebutuhan belajar siswa atau tidak. Kriteria keempat adalah integrasi media, yang menurutnya media harus menghubungkan aspek bahasa dan keterampilan yang akan diajarkan. Untuk menarik siswa, program tersebut harus memiliki tampilan yang artistik, jadi estetika juga merupakan kriteria. Kriteria evaluasi terakhir adalah fungsi keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan siswa pembelajaran yang mereka inginkan. Ketika orang selesai menjalankan suatu program, mereka merasa telah mempelajari sesuatu (Eliyantika et al., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis melalui penelitian yang telah dilakukan, banyak penelitian yang berhasil menerapkan pembelajaran media interaktif di Sekolah Dasar (SD). Penelitian Anggraeni et al. (2021) Berdasarkan hasil, nilai rata-rata pre-test sebesar 26,85 dan nilai rata-rata post-test sebesar 38,19, dengan nilai tertinggi 44, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian yang dilakukan Yulistiarawati et al. (2021) menunjukkan tingginya minat siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz meningkat. Tingkat minat belajar siswa Kelas IIIB SDN Bumiayu 3 Kota Malang secara keseluruhan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebesar 83% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini sudah merupakan sebuah jawaban terhadap permasalahan, bahwa pengaruh pembelajaran media interaktif meningkatkan minat belajar siswa SD. Upaya mengevaluasi program media pembelajaran juga sangat dibutuhkan. Hal ini bertujuan agar nantinya penggunaan media mendapatkan pembaharuan secara berkesinambungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Djaali. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hansa Cordelia Tabina, M., Isna Mubarak, A., Marinda Sari, I., Aura Nabela, Y., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Karwati, E. Priansa, J. D. 2015. *Manajemen Kelas (Classroom management)*. Bandung: Alfabeta.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Rosda.
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019–3026.
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24.
- Rusli. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Jurnal Syattar*.
- Sadirman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(2), 76–80.
- Sanjaya, W. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajarannya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>