

# Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Amna Ali<sup>1</sup>, Sheyvilda Dea Fenica<sup>2</sup>, Welsa Aini<sup>3</sup>, Akhmad Faisal Hidayat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>1</sup>[Amnareni@gmail.com](mailto:Amnareni@gmail.com), <sup>2</sup>[sheyvildadea@gmail.com](mailto:sheyvildadea@gmail.com), <sup>3</sup>[welsaaini3@gmail.com](mailto:welsaaini3@gmail.com)

## ARTICLE INFO

Submit	05-12-2024	Review	09-12-2024
Accepted	23-12-2024	Published	17-03-2025

## ABSTRACT

*This study aims to analyze the effectiveness of interactive learning media in increasing elementary school students' interest and motivation to learn. Interactive learning media, such as animated videos, educational games, and simulations, present an engaging, participatory, and developmentally appropriate learning experience that is familiar to students. The research used a qualitative method with a literature review technique, which involved analyzing literature from various relevant sources, such as journals, books and research reports. The results of the study show that interactive media is able to increase student engagement in the learning process through active interaction with learning materials. In addition, it provides immediate feedback, which helps students understand their progress, boosts self-confidence and strengthens learning motivation. Interactive learning media also helps teachers create more dynamic and interesting learning. This research concludes that interactive media plays a significant role in creating an effective learning environment to increase students' interest and motivation.*

**Keyword :** Learning Media, Interactive Media, Elementary School Students, Learning Motivation.

## 1. Introduction

Pendidikan merupakan salah satu aspek utama yang akan membentuk generasi yang unggul dan berdaya saing dalam suatu negara. Urgensi perkembangan aspek pendidikan semakin nyata ketika membahas terkait jenjang sekolah dasar (SD) sebagai titik awal masa pendidikan formal wajib 12 tahun. Pada masa ini, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional dasar, sehingga seharusnya pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan minat dan motivasi belajar (Khaulani *et al.*, 2020). Sayangnya, metode pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan cenderung kurang menarik perhatian siswa. Kegiatan belajar yang didominasi oleh sistem *lecture* (ceramah atau komunikasi satu arah) dan minimnya proses interaktivitas umumnya akan membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Adhari *et al.*, 2022). Hal ini menyebabkan motivasi belajar mereka menjadi rendah, sehingga pada akhirnya akan dapat memengaruhi hasil belajar mereka ataupun perkembangan kognitif.

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan mengintegrasikan teknologi modern yang melibatkan elemen visual, audio, dan kinestetik (Antonius *et al.*, 2023). Contoh konkrit dari media ini dapat berupa aplikasi edukasi, video pembelajaran interaktif, permainan berbasis edukasi, dan alat bantu lainnya yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Enstein *et al.*, 2022). Metode ini berbeda dengan metode konvensional karena dalam metode ini siswa akan diajak untuk berpartisipasi aktif, baik melalui eksplorasi mandiri maupun melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka (Prihathini dan Waton, 2021).

Meski media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar, penerapannya di lingkungan sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya akses terhadap teknologi di beberapa daerah guna proses edukasi, terutama di wilayah terpencil. Data dari Databoks menunjukkan bahwa 86,65% siswa menggunakan internet untuk tujuan

hiburan, sementara 66,68% untuk media sosial dan hanya 27,46% yang memanfaatkan internet untuk pembelajaran *online* (Muhamad, 2023). Selain itu, tidak semua guru memiliki kompetensi atau kesiapan untuk memanfaatkan media interaktif secara optimal dalam pembelajaran (Putra dan Pratama, 2023). Adapun faktor keterbatasan dana sekolah untuk menyediakan perangkat teknologi yang memadai (Sudarsana, 2018). Dengan demikian, masih diperlukan kajian lebih mendalam untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

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

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Secara khusus, artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, artikel ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis kepada pendidik dan pengambil kebijakan mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai strategi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran konvensional serta meningkatkan kualitas pendidikan di jenjang sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk perangkat berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Wangge, 2020). Media ini meliputi kombinasi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang mendukung interaksi dua arah antara guru dan siswa (Permana *et al.*, 2024). Karakteristik utama media interaktif adalah kemampuan menyampaikan informasi melalui elemen visual seperti teks, animasi, video, dan simulasi (Sibuea *et al.*, 2024). Kombinasi elemen ini dapat membantu dan mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang kompleks. Selain itu, media interaktif dapat memberikan umpan balik (*feedback*) langsung kepada pengguna atau siswa, sehingga memiliki potensi besar alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keinginan seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu atau keinginan untuk memahami suatu materi (Artinta dan Fauziah, 2021). Sebaliknya, motivasi ekstrinsik

dipengaruhi oleh faktor luar, seperti penghargaan, pujian, atau tekanan sosial. Peran motivasi dalam pembelajaran sangat penting, karena tanpa motivasi siswa akan cenderung bersikap pasif dalam proses belajar (Arianti, 2019). Motivasi yang tinggi tidak hanya mendorong siswa untuk lebih giat belajar tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan akademik. Dengan motivasi yang baik, siswa cenderung menunjukkan partisipasi aktif, prestasi yang lebih baik, dan kepuasan belajar yang tinggi (Rukiyanto *et al.*, 2023).

Teori pembelajaran interaktif berakar pada prinsip konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky (Afifah dan Masnawaty, 2024). Menurut teori ini, pembelajaran adalah proses aktif dimana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Piaget menyatakan bahwa terdapat urgensi untuk eksplorasi mandiri dalam pembelajaran, sehingga siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan dan memproses informasi secara personal (Sugra, 2019). Menurut Vygotsky, selain itu adapun pentingnya interaksi sosial dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya dalam memfasilitasi perkembangan kognitif (Fathoni, 2023). Dalam pembelajaran interaktif, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui diskusi, proyek kolaboratif, dan penggunaan media interaktif.

Minat belajar adalah rasa ketertarikan atau keinginan yang kuat terhadap suatu materi atau aktivitas pembelajaran. Minat ini merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses belajar (Kurniasari *et al.*, 2021). Karakteristik utama minat belajar meliputi perhatian yang tinggi terhadap materi, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, dan dorongan untuk mencari informasi lebih lanjut tentang topik yang dipelajari. Minat belajar memiliki urgensi yang besar dalam pendidikan, karena siswa yang memiliki minat cenderung lebih fokus dan antusias selama proses belajar berlangsung. Minat belajar juga mendukung pada peningkatan daya ingat, pemahaman materi, dan kemampuan analitis siswa, sehingga memainkan peran penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Dewi dan Surur, 2021). Dengan demikian, proses menumbuhkan minat belajar harus menjadi salah satu prioritas utama dalam merancang metode pembelajaran yang efektif.

### 3.2 Research Methods

Metode yang digunakan adalah kualitatif. Metode ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif, seperti video animasi atau permainan edukatif, dapat memengaruhi motivasi siswa. Penelitian kualitatif tidak hanya mengukur hasil secara numerik, tetapi juga meneliti pengalaman, interaksi, dan persepsi siswa serta guru terhadap penggunaan media tersebut. Data yang dikumpulkan biasanya berbentuk deskriptif, dengan

fokus pada konteks pembelajaran dan dinamika yang terjadi di dalam kelas.

Teknik penelitian yang relevan adalah kajian pustaka, yang berfungsi untuk mengumpulkan dan menganalisis literatur dari berbagai sumber seperti jurnal akademik, buku, dan laporan penelitian. Kajian pustaka membantu peneliti memahami konsep dan teori dasar mengenai motivasi belajar, media pembelajaran interaktif, serta pendekatan pembelajaran yang relevan di tingkat sekolah dasar. Dengan membandingkan berbagai penelitian sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi pola, kesenjangan, dan kontribusi media interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Teknik ini juga memberikan landasan yang kuat untuk menyusun kerangka teoretis yang mendukung temuan penelitian kualitatif.

### 3. Results and Discussions

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, guru perlu mengubah cara penyampaian materi pelajaran. Setiap model, teknik, dan metode yang digunakan harus mampu memberikan dampak positif dan signifikan bagi siswa. Guru dituntut untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan baik guna meningkatkan prestasi akademik siswa. Dalam rangka memotivasi siswa agar aktif dalam proses belajar, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap relevan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai.

Pemahaman merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa agar dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Penelitian ini menyoroti peran media pembelajaran, seperti video dan presentasi interaktif, dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan materi yang memerlukan pembaruan secara berkala, sejalan dengan perubahan dalam berbagai bidang pendidikan.

Sebagai sarana komunikasi nonverbal, media pembelajaran perlu dirancang dengan optimal agar dapat menjadi alat yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kesimpulannya, media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membangkitkan motivasi dan fokus mereka selama proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi perhatian utama karena dianggap sebagai salah satu metode efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif mengandalkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta siswa dengan materi pembelajaran. Alat-alat seperti

video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online membantu siswa belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini juga berfungsi sebagai sumber belajar mandiri (independent media) yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi secara terarah sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, seperti melalui game edukasi atau video interaktif, yang membuat siswa lebih termotivasi. Media ini juga menyediakan umpan balik langsung terhadap kinerja siswa, memungkinkan mereka memahami kemajuan dan area yang perlu ditingkatkan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi.

Media interaktif berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berinteraksi dengan materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media ini juga dapat mengatasi berbagai kesulitan belajar dengan menyajikan informasi secara visual dan audiovisual yang interaktif, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa, seperti visual atau auditori.

Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran interaktif dapat menjadi sumber belajar mandiri yang memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Teknologi seperti LCD, proyektor, dan perangkat multimedia lainnya mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, khususnya bagi generasi milenial yang akrab dengan teknologi. Guru berperan sebagai mediator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media interaktif berbasis video dengan animasi, suara, dan gambar menarik dianggap efektif dalam mempertahankan minat siswa. Kelebihan media ini meliputi kemudahan penggunaan, kemampuan menarik perhatian, keberagaman format, dan elemen hiburan yang dihadirkan. Media ini juga memungkinkan siswa berinteraksi langsung, sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Dengan merangsang perhatian, perasaan, dan keinginan siswa, media interaktif membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik, terarah, dan berorientasi pada tujuan.

Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif terletak pada kemampuannya untuk memperluas pengetahuan siswa dan mendorong kemandirian dalam berpikir kreatif dan inovatif selama pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa belajar tanpa batasan ruang dan waktu, serta menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup dengan memperjelas penyampaian materi baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, guru perlu mengubah metode pengajaran mereka dengan mengadopsi model, teknik, dan metode pembelajaran yang memberikan dampak positif dan signifikan. Integrasi media

pembelajaran yang relevan dan menyenangkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa serta memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menurut teori Bruner, pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung (enactive), pengalaman bergambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Media interaktif dirancang sebagai sarana komunikasi nonverbal yang efektif untuk menyampaikan materi dengan cara yang efisien, sehingga meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, siswa dapat memahami materi lebih mudah dan aktif merespons pembelajaran. Penggunaan media seperti video pembelajaran dan presentasi interaktif terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta memperkuat komunikasi antara guru dan siswa. Proses ini tidak hanya memberikan stimulus yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif.

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

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah terbukti dalam penelitian terdahulu untuk memberikan pengaruh signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Sulistyorini dan Salamah (2022) dalam penelitian mereka di SD Negeri 1 Kutoarjo menunjukkan bahwa penerapan media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,74 yang dikategorikan tinggi, serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan gain sebesar 0,35 yang dikategorikan sedang. Hal ini didasari oleh peran media interaktif yang mampu membantu memvisualisasikan materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang sulit. Sejalan dengan penelitian ini, penelitian Cahyaningtias dan Ridwan (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di SMKN 2 Buduran Sidoarjo juga berhasil meningkatkan motivasi siswa secara signifikan dalam mata pelajaran PJOK. Peningkatan motivasi ini tercermin dari perubahan nilai rata-rata siswa dari 84,58 menjadi 91,45 setelah penerapan media interaktif berbasis video dan presentasi.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memengaruhi motivasi siswa SD dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan metode ini, siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang berakibat pada peningkatan motivasi mereka. Begitu juga dengan penelitian oleh Suryani (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajar

mereka. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran dan lebih terlibat dalam diskusi kelas. Menurut Ramdani (2019), penerapan media interaktif dalam pembelajaran berbasis proyek juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok dan kolaborasi antar siswa ini mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga mendukung proses pengembangan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Hakim (2021) menyatakan bahwa teknologi interaktif melalui perangkat tablet dan aplikasi pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mendukung mereka untuk belajar secara lebih mandiri, dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Globalisasi dan kemajuan teknologi telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif secara menarik serta relevan dengan minat siswa pada usia terkait. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan media interaktif memiliki efektivitas tinggi dalam memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil dari semua penelitian ini menggambarkan bahwa media interaktif berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka.

### 3.2 Keunggulan Media Interaktif

Salah satu keunggulan utama media interaktif adalah kemampuannya untuk mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik dan menyenangkan. Sulistyorini dan Salamah (2022) menyatakan bahwa media ini dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini dirancang untuk menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dan guru yang mampu mendukung suasana belajar dengan sistem terkini, relevan, lebih aktif dan kolaboratif. Keunggulan ini merupakan hal yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam dunia pendidikan modern, karena siswa tidak hanya dituntut untuk menyerap informasi tetapi juga berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Cahyaningtias dan Ridwan (2021) menambahkan bahwa media interaktif juga memberikan efisiensi dalam waktu dan biaya pembelajaran. Dalam penggunaannya, media ini sangat membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih cepat dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah dengan sistem *lecture*/ceramah. Selain itu, biaya produksi media interaktif tidaklah selalu mahal, justru dianggap sebagai alternatif yang relatif murah, sehingga menjadikannya solusi yang ekonomis untuk diterapkan secara luas di berbagai sekolah. Meskipun investasi awalnya mungkin akan lebih mahal, namun media ini bersifat berkelanjutan dan dapat digunakan berulang. Keunggulan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alat bantu yang

tidak hanya efektif tetapi juga praktis dalam mendukung pembelajaran.

Penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa keunggulan lainnya adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Media interaktif yang dilengkapi elemen audio-visual, animasi, dan video dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai preferensi gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif, sehingga siswa dapat mengakses dan memproses informasi dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya mempermudah proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan kualitas dan relevansi pengalaman belajar siswa.

### 3.3 Keterbatasan dan Tantangan Pendidikan berbasis Media Interaktif

Meskipun media pembelajaran interaktif memiliki berbagai keunggulan, penerapannya masih dihadapkan pada sejumlah tantangan dan keterbatasan. Sulistyorini dan Salamah (2022) menyatakan bahwa salah satu kendala utama adalah kompleksitas dalam penggunaan media ini. Meskipun sudah banyak masyarakat yang melek teknologi, namun guru tetap membutuhkan pelatihan khusus untuk mengoperasikan media interaktif secara efektif. Tanpa keterampilan yang memadai, media ini berpotensi menjadi kurang optimal dalam mendukung pembelajaran. Selain itu, media interaktif tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru yang tetap menjadi fasilitator utama dalam proses pembelajaran.

Kendala lainnya adalah keterbatasan infrastruktur di banyak sekolah. Penelitian Cahyaningtias dan Ridwan (2021) menunjukkan bahwa meskipun perangkat teknologi seperti LCD, layar penampil LCD, dan sebagainya sudah tersedia di beberapa kelas, masih tetap banyak guru yang masih memilih metode *lecture* yang konvensional karena kurangnya pelatihan atau rasa nyaman dengan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media interaktif membutuhkan dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, termasuk investasi dalam pelatihan guru dan pengadaan infrastruktur yang memadai.

Selain itu, Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024) menekankan pentingnya perencanaan yang matang dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam kurikulum. Hambatan seperti kurangnya waktu untuk menyiapkan materi berbasis media interaktif dan resistensi dari sebagian guru atau orang tua terhadap teknologi baru sering kali menjadi penghalang. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan dukungan yang berkesinambungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, dan komunitas guru, untuk memastikan bahwa media interaktif dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

## 4. Conclusion

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan kemampuan memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Keunggulannya meliputi efisiensi waktu, fleksibilitas untuk berbagai gaya belajar, dan relevansi dengan kebutuhan pendidikan modern. Namun, penerapan media interaktif masih menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur, kompetensi guru, dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan jika didukung oleh implementasi yang matang dan berkelanjutan.

Untuk mengoptimalkan penerapan media pembelajaran interaktif, perlu dilakukan pelatihan intensif bagi guru agar mereka dapat menggunakan teknologi ini secara efektif. Pemerintah dan pihak sekolah juga perlu menyediakan infrastruktur dan perangkat teknologi yang memadai, terutama di wilayah yang masih kurang akses terhadap teknologi. Selain itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan pembuat kebijakan sangat diperlukan untuk mengintegrasikan media interaktif ke dalam kurikulum secara efektif. Pengembangan aplikasi pembelajaran yang murah, mudah diakses, dan sesuai dengan konteks lokal juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan implementasi di berbagai daerah.

## Reference

- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321-4325.
- Afifah, L. N., & Masnawati, E. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(3), 616-621.
- Antonius, N., Sianturi, C. F., & Tamba, R. H. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Adobe Flash. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 1-12.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Artinta, S. V., & Fauziah, H. N. (2021). Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran ipa smp. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210-218.
- 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>

- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun. *Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia*, 1(3).
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- 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>
- Fathoni, T. (2023). Mengintegrasikan Konsep Vygotsky dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua dalam Memaksimalkan Potensi Anak. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 31-38.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model blended learning berbasis pada google classroom. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 141-148.
- Muhamad, N. (2023). Pelajar Lebih Senang Pakai Internet untuk Akses Konten Hiburan. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/06605df0aea0364/pelajar-lebih-senang-pakai-internet-untuk-akses-konten-hiburan>.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- 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.
- Prihatini, I., & Wathon, A. (2021). Pembelajaran Online Dan Pengetahuan Kognitif Anak. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 140-158.
- 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>
- Rukiyanto, B. A., Nurzaima, N., Widyatiningtyas, R., Tambunan, N., Solissa, E. M., & Marzuki, M. (2023). Hubungan antara pendidikan karakter dan prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 4017-4025.
- Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., ... & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920-2928.
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (persepektif teori konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Sulistiyorini, 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>
- Suryani, H. (2020). Pengaruh Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 234–246. <https://doi.org/10.12345/jpm.v15i2.283>
- Van der Kleij, F. M., Feskens, R. C., & Eggen, T. J. (2015). Effects of feedback in a computer-based learning environment on students' learning outcomes: A meta-analysis. *Review of educational research*, 85(4), 475-511.
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.