



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Raehang^{1*}, Karim²

^{1,2}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, Indonesia

*email Korespondensi: raehang70@iainkendari.ac.id,

Abstracts

The use of interactive learning media in education has become an urgent need in this digital era, especially to improve the quality of learning in elementary schools. This study aims to examine the effectiveness of interactive learning media in teaching the Indonesian language at the elementary school level. The research employs a qualitative approach using a case study method, involving four classroom teachers from one elementary school as research subjects. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and then analyzed thematically to identify the impact of using interactive media on students' engagement, motivation, and understanding. The results indicate that interactive learning media significantly enhances student engagement and motivation, as well as improves their comprehension of the material. However, challenges such as inadequate teacher training and limited technological infrastructure present obstacles that need to be addressed. The conclusion of this study underscores the importance of better support in terms of training and infrastructure to maximize the benefits of interactive learning media. Future development prospects include deeper integration of technology into the curriculum and increased parental involvement in the learning process. This study provides valuable insights for the development of more effective educational practices in the future.

Keywords: Analysis, Media, Interactive, Elementary School

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak di era digital ini, terutama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan empat guru kelas dari satu sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media interaktif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi kendala yang perlu diatasi. Kesimpulan penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan yang lebih baik dalam hal pelatihan dan infrastruktur untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran interaktif. Prospek pengembangan ke depan mencakup integrasi teknologi yang lebih dalam dalam kurikulum dan peningkatan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif di masa depan.

Kata kunci: Analisis, Media, Interaktif, Sekolah Dasar



Copyright ©2024 Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

1. Pendahuluan

Era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi topik yang sangat penting dan relevan (Purba & Saragih, 2023). Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Herlina & Saputra, 2022). Data yang mengejutkan dari beberapa studi menunjukkan bahwa meskipun teknologi telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari siswa, penerapannya dalam konteks pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih menghadapi berbagai tantangan dan belum dimanfaatkan secara optimal (Aksenta et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Utomo, 2023). Dengan memanfaatkan berbagai fitur multimedia seperti animasi, video, dan simulasi, media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Mayer, 2005). Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana keterampilan bahasa memerlukan latihan yang intensif dan berulang-ulang. Selain itu, ditengah pesatnya perkembangan teknologi, pengintegrasian media pembelajaran interaktif dalam kurikulum menjadi suatu kebutuhan yang mendesak (Kemala, 2023). Ketika siswa semakin akrab dengan teknologi digital, metode pengajaran tradisional yang mengandalkan ceramah dan buku teks mungkin tidak lagi memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka (Ariani et al., 2023). Oleh karena itu, memahami bagaimana media interaktif dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi semakin penting.

Beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan berbagai aspek penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk efektivitas media pembelajaran interaktif. Penelitian oleh Hakim & Windayana (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini senada dengan penelitian Chen et al. (2019) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional (Harsiwi & Arini, 2020). Di Indonesia, beberapa sekolah dasar telah mulai mengadopsi media pembelajaran interaktif, meskipun penerapannya masih terbatas. Studi oleh (Munir & Su'ada, 2024) mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan media ini, seperti kurangnya infrastruktur teknologi dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran.

Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat kesenjangan pengetahuan yang signifikan dalam konteks penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pertama, sebagian besar penelitian berfokus pada aspek teknis dan manfaat umum dari media interaktif, tetapi kurang memperhatikan bagaimana media ini mempengaruhi pembelajaran Bahasa Indonesia secara spesifik. Kedua, masih belum banyak penelitian yang mengeksplorasi persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, pemahaman tentang persepsi ini penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media interaktif. Selain itu, penelitian yang ada cenderung terbatas pada konteks sekolah di perkotaan, sementara penggunaan media interaktif di sekolah-sekolah di daerah terpencil atau dengan akses teknologi yang terbatas masih jarang diteliti.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas media tersebut, serta tantangan dan peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikannya. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pengajaran yang lebih baik dan memberikan rekomendasi untuk kebijakan pendidikan yang lebih efektif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Rancangan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan media pembelajaran interaktif di lingkungan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Studi kasus ini untuk mengeksplorasi bagaimana media interaktif digunakan dalam konteks yang spesifik dan kompleks, serta bagaimana guru dan siswa merespons penerapan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik yaitu, wawancara, observasi dan dokumentasi. Populasi dalam konteks ini adalah seluruh sekolah dasar yang telah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun penelitian ini fokus pada satu sekolah yaitu SD Negeri 2 Bangun Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan. Sampel penelitian terdiri dari Guru 4 guru kelas yang mengajar Bahasa Indonesia di sekolah tersebut akan dijadikan informan dalam penelitian ini. Para guru ini dipilih karena mereka memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai implementasinya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis tematik, yang dimulai dengan pengorganisasian dan reduksi data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang relevan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama yang muncul dari pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Proses pengodean dilakukan untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antara tema-tema tersebut, diikuti dengan penyajian data dalam bentuk naratif yang sistematis untuk memudahkan pemahaman. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara memverifikasi temuan melalui triangulasi data dan member checking, sehingga analisis ini menghasilkan wawasan mendalam mengenai praktik penggunaan media interaktif dan dampaknya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang diteliti.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berikut adalah temuan utama yang diperoleh dari analisis data:

Penerapan media pembelajaran interaktif

Hasil observasi, terlihat bahwa semua guru di sekolah yang diteliti telah mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan meliputi perangkat lunak pembelajaran, aplikasi

edukasi, serta alat peraga digital seperti proyektor dan papan interaktif. Para guru mengaplikasikan media ini untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam wawancara, salah satu guru, menyatakan, "*Media interaktif membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Mereka jadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi.*"

Salah satu guru dalam sebuah wawancara, menyatakan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurutnya, penggunaan media interaktif seperti presentasi digital, video edukatif, atau aplikasi pembelajaran membuat siswa lebih terlibat dan antusias saat proses belajar berlangsung. Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Lebih lanjut, guru tersebut menambahkan bahwa penggunaan media interaktif membuat siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Dengan media yang menarik perhatian, siswa merasa lebih nyaman untuk mengemukakan pendapat dan bertukar ide. Mereka lebih tertarik untuk menggali topik yang sedang dipelajari, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Hal ini tentunya berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Guru lainnya, menambahkan, "*Saya melihat perubahan yang signifikan dalam cara siswa memahami materi. Mereka lebih mudah mengingat informasi ketika disajikan secara visual dan interaktif.*" Sementara itu, Ibu guru lainnya, mengungkapkan, "*Dengan menggunakan media interaktif, saya bisa mempresentasikan cerita dan teks dengan cara yang lebih menarik. Siswa jadi lebih fokus dan tidak mudah kehilangan perhatian.*"

Berdasarkan wawancara ini menunjukkan terdapat perubahan signifikan dalam cara siswa memahami materi sejak penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran. Menurutnya, ketika informasi disajikan secara visual, seperti melalui gambar, grafik, atau video, siswa lebih mudah mengingat dan menyerap materi yang diajarkan. Media interaktif juga membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga informasi yang diterima menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Dengan cara ini, pemahaman siswa terhadap konsep yang rumit menjadi lebih baik dan lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional. Sementara itu, guru lain mengungkapkan bahwa media interaktif memungkinkannya untuk menyajikan cerita dan teks dengan cara yang lebih menarik. Ketika cerita atau teks disampaikan melalui presentasi yang interaktif, siswa lebih tertarik dan fokus pada materi yang diberikan. Hal ini membantu mengurangi distraksi dan menjaga perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru tersebut menekankan bahwa dengan pendekatan ini, siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Dampak terhadap Motivasi Siswa

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap motivasi belajar mereka. Banyak siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia ketika media interaktif digunakan. Siswa mengungkapkan bahwa "*Belajar jadi lebih menyenangkan*" dan "*Kami bisa belajar sambil bermain.*" Hal ini diperkuat dengan pernyataan Ibu Guru, yang menjelaskan bahwa "*Saya sering melihat siswa*

lebih bersemangat ketika mereka menggunakan media untuk belajar. Mereka sangat antusias saat mengerjakan tugas melalui media interaktif."

Pernyataan ini sejalan dengan pendapat salah satu guru yang menyebutkan bahwa siswa terlihat lebih bersemangat ketika menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Guru tersebut sering menyaksikan bagaimana antusiasme siswa meningkat saat mereka mengerjakan tugas atau berpartisipasi dalam kegiatan belajar berbasis media. Menurutnya, media interaktif tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, penggunaan media interaktif menjadi salah satu cara efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain melalui penggunaan media interaktif. Ketika media tersebut diterapkan, siswa merasa lebih terhibur dan terlibat dalam kegiatan belajar. Mereka dapat mengeksplorasi materi melalui permainan edukatif, kuis interaktif, atau simulasi yang membuat proses belajar tidak terasa membosankan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membuat mereka lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

Tantangan dalam Penggunaan Media

Meskipun banyak manfaat yang diperoleh, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Beberapa guru mengeluhkan terbatasnya infrastruktur teknologi di sekolah, seperti koneksi internet yang tidak stabil, juga menjadi kendala dalam penggunaan media interaktif secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara salah satu menyatakan bahwa "*Kadang internetnya lambat, sehingga membuat pembelajaran terhambat.*"

Berdasarkan hasil wawancara, salah satu siswa mengungkapkan bahwa terkadang lambatnya koneksi internet menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Masalah ini dapat menghambat akses ke media pembelajaran interaktif yang membutuhkan koneksi stabil, seperti video streaming, platform belajar online, atau aplikasi edukasi berbasis web. Ketika internet lambat, siswa mengalami kesulitan mengakses materi secara penuh, yang dapat mengganggu kelancaran pembelajaran dan membuat mereka kehilangan fokus. Situasi ini menunjukkan bahwa infrastruktur teknologi, terutama internet, sangat berperan penting dalam mendukung keberhasilan penggunaan media interaktif di kelas. Selain itu, guru juga merasakan dampak dari lambatnya internet dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika internet tidak berjalan dengan baik, guru sering kali harus menunda atau mengubah metode pembelajaran yang seharusnya berbasis digital. Ini tidak hanya mempengaruhi efektivitas pengajaran, tetapi juga mengurangi kualitas pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, perbaikan akses internet yang lebih cepat dan stabil sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media interaktif dapat digunakan secara optimal dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Perubahan dalam Metode Pembelajaran

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif telah mendorong perubahan dalam metode pengajaran yang digunakan oleh para guru. Banyak guru mulai mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan berbasis proyek, di mana siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok

dan menggunakan media untuk menyelesaikan tugas. Salah satu guru menjelaskan, *"Saya sering membuat proyek kelompok di mana siswa dapat menggunakan media interaktif untuk menyajikan hasil kerja mereka. Ini membuat mereka lebih bertanggung jawab dan kreatif."* Pernyataan tersebut ditambahkan oleh salah satu guru yang menjelaskan bahwa *"Dengan adanya media interaktif, saya bisa mendesain kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif. Misalnya, kami membuat presentasi kelompok menggunakan aplikasi dan kemudian saling memberikan umpan balik."*

Guru tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam proyek kelompok memberikan dampak positif terhadap tanggung jawab dan kreativitas siswa. Dengan memanfaatkan media ini, siswa diberi kebebasan untuk menyajikan hasil kerja mereka dalam bentuk yang lebih menarik dan dinamis, seperti melalui video, presentasi interaktif, atau animasi. Hal ini mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dan memikul tanggung jawab atas kontribusi masing-masing dalam proyek tersebut. Selain itu, penggunaan media interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka, sehingga meningkatkan kualitas hasil akhir proyek kelompok. Pernyataan tersebut diperkuat oleh guru lain yang menjelaskan bahwa media interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih inovatif dan kolaboratif. Guru tersebut sering mendesain kegiatan yang melibatkan aplikasi digital untuk presentasi kelompok, di mana setiap kelompok bisa saling memberi umpan balik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar dari hasil pekerjaan mereka sendiri, tetapi juga dari masukan yang diberikan oleh teman-teman sekelasnya. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan komunikasi siswa.

3.2 Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran interaktif, seperti perangkat lunak edukasi dan alat peraga digital, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Fauziyah et al., (2024), penggunaan media yang melibatkan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi, yang selanjutnya membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Penerapan media tersebut juga sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa dalam proses belajar akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Piaget, 1970). Teori konstruktivisme, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, dengan infrastruktur yang tidak memadai, seperti jaringan yang tidak stabil, siswa tidak dapat mengakses materi interaktif secara efektif. Hal ini dapat mengurangi pengalaman belajar yang seharusnya kaya dan kolaboratif.

Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui berbagai alat dan teknologi yang mendukung interaksi dan keterlibatan aktif. Media pembelajaran interaktif mengacu pada alat atau platform yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini bisa berupa perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, simulasi, video interaktif, dan

teknologi lainnya yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Misalnya, siswa dapat menjawab pertanyaan, menyelesaikan kuis, atau terlibat dalam diskusi melalui platform digital. Oleh karena itu, Dalam konteks motivasi, menemukan bahwa siswa menunjukkan semangat yang lebih besar saat menggunakan media interaktif dalam pembelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022). Teori motivasi, seperti yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (2000) menyatakan bahwa ketika siswa merasa terlibat dan memiliki kontrol dalam proses belajar, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang dapat menciptakan rasa memiliki dan meningkatkan kepercayaan diri mereka (Khabibah & Wathon, 2019).

Media interaktif sering kali dilengkapi dengan visualisasi, animasi, dan contoh-contoh praktis yang memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018). Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami struktur bahasa, tata bahasa, dan kosakata. Selain itu, media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, misalnya melalui permainan edukatif, diskusi online, atau proyek kolaboratif (Nastiti & Wathon, 2019). Partisipasi aktif ini dapat memperkuat pemahaman dan retensi materi pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menunjukkan potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, untuk memaksimalkan manfaat ini, perlu adanya dukungan yang lebih baik dalam hal pelatihan guru, infrastruktur teknologi, dan kolaborasi dengan orang tua. Dengan pendekatan yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

4. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bukan hanya alat tambahan, tetapi merupakan transformasi pedagogis yang esensial dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media interaktif mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, tetapi juga memotivasi mereka untuk terlibat lebih dalam dengan materi pelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media interaktif mendorong pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa, yang penting dalam pembelajaran abad ke-21. Namun, untuk mewujudkan potensi penuh dari media pembelajaran interaktif, diperlukan dukungan yang lebih komprehensif, terutama dalam hal pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Tanpa dukungan ini, manfaat yang dihasilkan mungkin tidak dapat tercapai secara optimal. Penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif, tetapi juga menunjukkan arah pengembangan yang dapat diambil untuk memperkuat dan memperluas dampaknya di masa depan. Harapannya, hasil ini akan mendorong inovasi lebih lanjut dalam praktik pendidikan, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., Silalah, A. T., Pipin, S. J., Abdurrohman, I., & Boari, Y. (2023). *LITERASI DIGITAL: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Fauziyah, L. S., Sugiman, S., & Munahefi, D. N. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 936–943.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hisda, W. T., Yusnan, M., Firasti, F., & Purwaningsih, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Dongeng Dengan Penerapan Metode Demonstrasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-8.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Kemala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di PAUD. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 8–13.
- Khabibah, B., & Wathon, A. (2019). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 174–192.
- Munir, M., & Su'ada, I. Z. (2024). Manajemen Pendidikan Islam di Era Digital: Transformasi dan Tantangan Implementasi Teknologi Pendidikan. *JlEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 5(1), 1–13.
- Nastiti, P. T., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161–187.
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203.
- Piaget, J. (1970). *Piaget's theory* (Vol. 1). Wiley New York.

- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.