

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ima Siti Rahmawati¹, Alan Muhamad Al-Farizy², Alya Putri Timelinda³,
Annisa Eka Mulyawati⁴, Fikri Muttaqin⁵, Reno Sukarno⁵.

^{1,2,3,4,5}Universitas Majalengka

¹imasitirahmawati@unma.ac.id

²alanmuhamadalfarizy@gmail.com

³alyaputri120207@gmail.com

⁴annisaekamulyawati@gmail.com

⁵fikrimuttaqin22@gmail.com

⁶renosukarno42@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21. Namun, dalam praktiknya, banyak pembelajaran di sekolah dasar masih menggunakan media konvensional yang kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa. guna mengkaji sejauh mana media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Metode studi pustaka, yaitu mengkaji berbagai jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian ini dilakukan dengan menelaah teori dan temuan penelitian yang telah ada, kemudian menarik sintesis mengenai peran media interaktif dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, terlihat dari peningkatan perhatian, motivasi, partisipasi aktif, serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat di jadikan strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar

Abstract

Technological developments in education require teachers to provide more engaging learning that aligns with the characteristics of 21st-century students. However, in practice, many elementary school classrooms still utilize conventional media, which are less effective in fostering student learning interest. This study aims to examine the extent to which interactive media can be a solution for increasing student motivation and engagement in learning. This study aims to describe the influence of interactive learning media on elementary school students' learning interest. The literature review method used was a review of various relevant journals, books, and previous research. This study was conducted by examining existing theories and research findings and then drawing a synthesis regarding the role of interactive media in learning. The results indicate that interactive learning media consistently has a positive influence on students' learning interest, as evidenced by increased student attention, motivation, active participation, and interest in the learning material. Therefore, interactive learning media can be an effective strategy for increasing elementary school students' learning interest.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Interest

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena dapat mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi. Di abad 21, pendidikan mengalami tantangan yang sangat besar. Teknologi digital mengambil sebagian peran dalam prosesnya. Untuk dapat menciptakan pendidikan yang tidak tertinggal oleh zaman dan mampu menjawab kebutuhan siswanya, maka seorang guru wajib memiliki keterampilan abad 21, Menurut Sholikha, S. N., & Fitrayati, D. (2021: 54). yaitu terutama 4C : 1). Critical thinking and problem solving (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah) Kemampuan dalam memahami suatu persoalan atau problem dan mengaitkan berbagai satu dengan informasi lain hingga muncul asumsi atau perspektif, dan menemukan Solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi. 2). Creativity and innovation (kreativitas dan inovasi) Kemampuan berpikir di luar kebiasaan yang ada, mampu berpikir dengan cara yang baru, berani menyampaikan ide-ide dan solusi-solusi baru, mengajukan pertanyaan. 3). Communication Skill (kemampuan berkomunikasi) Keterampilan dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan persuasive baik verbal maupun tertulis, kemampuan menyampaikan sesuatu dengan kalimat yang jelas, mampu mempengaruhi dan memotivasi orang lain. 4). Ability to work Collaboration (kemampuan untuk bekerja sama) Kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk Kerjasama dengan satu dan lain saling membantu dan melengkapi untuk melakukan tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif adalah menggunakan media pembelajaran. Dendandigunakannya media dalam pembelajaran dapat membantu terjalinnya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Association of education communication technology (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan atau informasi, media juga dapat memudahkan komunikasi dan interaksi yang terjalin antara guru dan siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat transfer ilmu dari seorang guru untuk siswa agar pembelajaran yang terjadi dapat lebih efektif dan dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pramita, 2024:1550). Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan antara minat belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran sangat erat, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih termotivasi, dan konsisten dalam memahami materi yang disampaikan (Karina, 2017:1550). Minat belajar siswa Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses Pendidikan (Aulia, 2023:1551). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa SD yang menunjukkan rendahnya minat belajar. Hal ini menjadi permasalahan serius yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, baik guru, orang tua, maupun masyarakat. Salah satu penyebab rendahnya minat belajar adalah kurangnya motivasi intrinsik

pada siswa. karena banyak siswa yang merasa bahwa kegiatan belajar hanya sekedar kewajiban sebagai seorang siswa, bukan kebutuhan atau sesuatu yang menyenangkan.

Selain itu, model pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering kali membuat siswa merasa bosan dan sulit berkonsentrasi. Faktor lingkungan juga memainkan peran penting (Sardiman, 2021:1552), seperti kurangnya perhatian orang tua terhadap anak atau suasana belajar di rumah yang tidak kondusif, dapat menghambat minat belajar siswa. Di sisi lain, paparan gadget atau permainan digital yang berlebihan sering kali mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Selain itu, tekanan akademik yang terlalu tinggi juga bisa menjadi penyebab menurunnya minat belajar. Harapan yang terlalu besar dari orang tua atau tuntutan untuk meraih prestasi dapat membuat siswa merasa terbebani, sehingga mereka kehilangan semangat untuk belajar. Dampak dari rendahnya minat belajar ini cukup serius. Siswa yang tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran cenderung memiliki prestasi akademik yang rendah. Selain itu, mereka juga dapat kehilangan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis yang seharusnya dikembangkan sejak dini. Maka dari pemaparan diatas, mengenai media pembelajaran interaktif dan minat belajar, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait bagaimana pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar (SD). Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang dapat membuat siswa berpartisipasi aktif, mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, serta menyenangkan dengan mengoptimalkan keberadaan teknologi informasi.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Studi pustaka. Menurut (Sugiyono, 2019:50), Studi pustaka ini dilakukan oleh peneliti untuk menentukan topik penelitian, pengumpulan data pustaka, membaca, membandingkan, serta mengelola data pustaka tersebut sebagai bahan penelitian dengan mengaitkan teori yang relevan terkait topik yang dipilih dari buku, jurnal dan artikel ilmiah yang pernah dibuat sebelumnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Media Interaktif dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar

Media interaktif di SD dapat berupa gambar interaktif, animasi, video, presentasi interaktif (misalnya PowerPoint interaktif), permainan edukasi digital, aplikasi pembelajaran, dan media digital lain. Penerapannya dilakukan oleh guru dengan memasukkan media interaktif ke dalam proses pembelajaran menggantikan metode konvensional agar siswa lebih tertarik dan aktif. Dalam praktiknya, penerapan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks sering kali membuat siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sebaliknya, pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa. Media interaktif juga membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak

sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkolaborasikan unsur suara, gerak, dan gambar untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Dalam praktiknya dapat disimpulkan bahwa Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dalam program secara otomatis, sehingga dengan media digital siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materinya. Media Quizizz adalah media pembelajaran yang mengubah kegiatan belajar menjadi seperti permainan interaktif yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswanya. Jadi dalam praktiknya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game untuk evaluasi, penguatan materi, dan kuis langsung, memungkinkan guru membuat soal dengan gambar/video, siswa bersaing di papan peringkat real-time, bahkan bisa mode offline dan barcode, sehingga meningkatkan keaktifan dan minat belajar karena menyenangkan serta mudah diakses.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar

Media pembelajaran interaktif diyakini mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Berdasarkan penelitian di atas media pembelajaran interaktif berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Media yang menarik seperti:

Pembelajaran menggunakan video animasi Pembelajaran dengan bantuan video animasi menampilkan visual berupa gambar yang hidup, berwarna, dan bermakna sehingga mampu menarik perhatian siswa. Video animasi membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, tidak membosankan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media animasi membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas dan konkret. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan keaktifan siswa di dalam kelas pun meningkat.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan (game edukatif) Media pembelajaran berbasis permainan atau game edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur belajar dan bermain. Melalui game edukatif, siswa merasa lebih senang dan tidak tertekan saat mengikuti pembelajaran. Permainan yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran mampu melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir siswa. Selain itu, game edukatif mendorong siswa untuk

lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama, dan berani mencoba, sehingga minat belajar siswa di sekolah dasar dapat meningkat secara alami.

Pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis teknologi, seperti pemanfaatan perangkat keras yaitu komputer dan tablet. aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, dan presentasi interaktif, dapat mendorong minat belajar siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi, berpikir, dan mencoba memecahkan masalah. Keterlibatan aktif tersebut mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

3. Faktor-Faktor Apa Saja yang Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal.

a) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang ini bersumber dari guru, orang tua, dan lingkungan pertemanan.

Faktor yang Berasal dari Guru. Cara mengajar guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Jika seorang guru menjelaskan materi dengan cara yang konvensional, siswa cenderung menjadi malas dan bosan untuk mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru harus mampu membangun minat belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih modern, seperti memberikan ice breaking sebelum pembelajaran dimulai serta membentuk kelompok belajar agar siswa dapat saling mengenal dan bertukar ide. Guru perlu mengenal dan memahami karakteristik siswa terlebih dahulu agar lebih mudah dalam membangun minat belajar siswa, misalnya dengan mengubah tugas pembelajaran menjadi bentuk permainan sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b) Faktor yang Berasal dari Lingkungan Keluarga dan Orang Tua

Dukungan dari orang tua sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan kondisi psikologisnya. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran yang sangat penting sebagai sumber dorongan bagi anak, sehingga anak merasa senang, diperhatikan, lebih terarah, dan bersemangat dalam belajar. Orang tua juga perlu membimbing anak secara langsung ketika anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Orang tua perlu menjaga suasana rumah yang tenang dan harmonis agar dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar. Sebaliknya, jika suasana rumah kurang harmonis dan sering terjadi konflik, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Bahkan, siswa dapat menjadi tidak fokus dalam belajar di sekolah serta berdampak pada kondisi psikologis anak.

c) Faktor yang Berasal dari Lingkungan Pertemanan.

Lingkungan pertemanan dapat memberikan pengaruh terhadap siswa, namun pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh yang positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif adalah ketika kita berteman dengan teman yang rajin

belajar, maka kita akan terbawa dan menjadi siswa yang rajin belajar juga. Kita bisa mengadakan kegiatan belajar bersama sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Sedangkan pengaruh negatif yaitu ketika kita berteman dengan teman yang kecanduan bermain gadget dan malas mengerjakan tugas sehingga kita terbawa malas dan ikut bermain gadget sehingga melupakan kewajiban sebagai siswa untuk belajar.

d) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi yang besar untuk mencapai prestasi belajar tanpa paksaan siapapun. Faktor ini berperan penting karena murni berasal dari diri sendiri sehingga memiliki jangka waktu yang panjang. Faktor internal yang berasal dari diri sendiri ini mempengaruhi minat belajar siswa terhadap keaktifan belajar yang dilakukan.

D. SIMPULAN

Dari pembahasan mengenai cerminan hierarki kebutuhan Maslow pada naskah film "Nyad", dapat dikatakan bahwa penulis naskah, Julia Cox, menggunakan tokoh utama, Diana Nyad, sebagai simbol individu yang tangguh dan pantang menyerah dalam menjalani kehidupan dan mencapai ambisi serta impian yang individu tersebut dambakan. Diana digambarkan sebagai tokoh yang melalui setiap tingkatan hierarki kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan kepemilikan, penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri, yang tercermin lewat pencapaian dirinya akan impian terbesarnya.

Dengan melakukan analisis menggunakan pendekatan teori hierarki kebutuhan yang digagas oleh Maslow, kita mampu memahami secara mendalam mengenai motivasi psikologis di balik perjuangan Diana Nyad dalam mewujudkan impiannya. Perjuangan Diana merefleksikan bahwa aktualisasi diri seseorang baru bisa tercapai apabila kita berpegang teguh kepada diri sendiri karena pada akhirnya, aktualisasi diri bagaikan produk dari ambisi dan keinginan kita untuk mengatasi hambatan yang dihadapi seperti batasan usia dan fisik. Dukungan emosional yang Diana dapatkan dari Bonnie dan rekan timnya yang lain mengindikasikan pentingnya kasih sayang dan hubungan sosial dalam menggapai potensi diri seseorang.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perjalanan hidup Diana Nyad yang diceritakan oleh Julia Cox di naskah film "Nyad", bukanlah sekadar memecahkan rekor dalam berenang belaka, melainkan juga mencapai kebutuhan psikologis mendalam untuk membuktikan harga diri dan pencapaian tujuan hidup lewat pencapaian pribadi. Dengan mengkaji kisah Diana menggunakan teori Maslow, kita juga mampu memahami motivasi dan ketangguhan seseorang, terutama mereka yang berada di lanjut usia. Pada akhirnya, studi ini masih terbuka untuk dikaji lebih lanjut oleh para akademisi dan/atau peneliti di bidang bahasa, budaya, dan sastra, dengan menggunakan pendekatan teori yang lain, atau pun teori kebutuhan yang sejenis dengan teori Maslow.

DAFTAR PUSTAKA

- Cox, J. (2023). *Nyad: Read the screenplay*. Diakses dari <https://deadline.com/wp-content/uploads/2023/12/Nyad-Read-The-Screenplay.pdf>
- Donaldo, Bavner. (2024). *Menembus Batas, Menggapai Mimpi*. Diakses dari: <https://cinejour.com/773-nyad-2023/>
- Imam. (2024). Memahami Teori Kebutuhan Maslow: Hierarki Kebutuhan dan Pencapaian Potensi. Diakses dari <https://psikologi.uma.ac.id/memahami-teori-kebutuhan-maslow-hierarki-kebutuhan-dan-pencapaian-potensi/#:~:text=Pendahuluan,diterapkan%20dalam%20kehidupan%20sehari%2Dhari>
- Maslow, Abraham. H. (2017). *Motivation and Personality*. Diterjemahkan oleh: Fawaid dan Maufur. Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Merawati, Fitri, et al. (2023). *Modul Penulisan Naskah Film*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
- Minderop, Albertine. (2013). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nasution, Olivia, B. (2023). *Hierarki Kebutuhan Maslow*. Diakses dari <https://www.stieykpn.ac.id/read/440/hirarki-kebutuhan-maslow.html>
- Nugroho, Tri Cahyo. (2023). *Nyad: Annette Bening Jodie Foster Jadi Tim Hebat di Film Renang Marathon*. Diakses dari <https://skor.id/post/nyad-annette-bening-jodie-foster-jadi-tim-hebat-di-film-renang-maraton>
- Rogan, F., & Wyllie, A. (2003). *Engaging undergraduate nursing students in the care of elderly residents. Nurse Education in Practice*. Diakses dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1471595302000859>
- Sumarwani, U. (2011). *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.