

## Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah

**Arum Sekar Farida<sup>1</sup>, Ichsan Dwi Nurrizal<sup>2</sup>, Laisya Cahya Adianti<sup>3</sup>, Intan Nastiti Hayu Laksita<sup>4</sup>, Mahilda Dea Komalasari<sup>5</sup>**

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> [rumsek1404@gmail.com](mailto:rumsek1404@gmail.com)

<sup>2</sup> [ichsandwinurral1@gmail.com](mailto:ichsandwinurral1@gmail.com)

<sup>3</sup> [cahyadianti138@gmail.com](mailto:cahyadianti138@gmail.com)

<sup>4</sup> [intannastiti12@gmail.com](mailto:intannastiti12@gmail.com)

<sup>5</sup> [mahilda\\_dea@yahoo.com](mailto:mahilda_dea@yahoo.com)

---

Kata-kata kunci:

media pembelajaran interaktif ; digital ; minat belajar ; siswa kelas rendah ; PTK

---

: ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas rendah melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital di SD Negeri Daratan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang melibatkan 12 siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Media digital interaktif yang diimplementasikan meliputi video animasi, kuis interaktif berbasis website Wordwall, dan simulasi digital. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa dari skor 58 (kategori rendah) pada pra-tindakan menjadi 83 (kategori tinggi) pada siklus II. Hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata 60 menjadi 79, melampaui KKM yang ditetapkan (75). Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

---

Keywords:

*Interactive learning media ; digital ; learning interest ; lower grade students ; PTK*

---

ABSTRACT

*This study aims to increase the learning interest of lower grade students through the implementation of digital-based interactive learning media in Mainland Elementary School. The method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles involving 12 third grade students. Data collection was carried out through observation, questionnaires, interviews, and learning outcome tests. The implemented interactive digital media included animated videos, interactive quizzes based on the Wordwall website, and digital simulations. The results of the study showed a significant increase in students' learning interest from a score of 58 (low category) in the pre-action to 83 (high category) in the second cycle. Student learning outcomes also increased from an average of 60 to 79, exceeding the established KKM (75). This study proves that digital-based interactive learning media is effective in creating a fun, participatory learning atmosphere and is able to accommodate various student learning styles, thereby increasing motivation and active involvement in the learning process.*

---

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dilaksanakan secara sadar dan terstruktur guna membangun lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Melalui pendidikan, seseorang

diharapkan memiliki landasan spiritual yang kuat, mampu menjaga kontrol diri, berkepribadian positif, berpikir cerdas, berperilaku mulia, serta terampil dalam berbagai aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri maupun Masyarakat (Ujud et al., 2023 : 7915). Pendidikan tidak hanya mencakup pengajaran keahlian tertentu, tetapi juga mencakup penanaman pengetahuan, kemampuan berpikir, dan kebijaksanaan. Secara luas, Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mencakup berbagai pengalaman yang dialami individu secara terus-menerus sepanjang kehidupannya, di berbagai lingkungan dan situasi, yang memberi dampak positif pada perkembangan setiap individu. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses seumur hidup (long life education) (Rahman et al., 2022 : 1).

Pendidikan adalah faktor utama yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Untuk mewujudkan tujuan bangsa dalam Undang-Undang Dasar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, dibutuhkan kualitas pendidikan yang baik dan terus diperbaiki. Namun, kenyataannya, Indonesia masih menghadapi kendala dalam mencerdaskan seluruh masyarakatnya secara optimal (Aziizu, 2015 : 295). Dengan hal ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat relevan sebagai solusi agar mutu pendidikan meningkat secara langsung di lingkungan sekolah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan riset yang dilaksanakan langsung oleh pendidik dalam ruang kelasnya, dengan tujuan utama meningkatkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, guru dapat mengidentifikasi masalah pembelajaran yang nyata, mencoba solusi baru, dan mengevaluasi hasilnya secara berkelanjutan (Nurulanningsih, 2023 : 51). Dengan demikian, PTK membantu guru meningkatkan mutu pengajaran serta membangun lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran adalah kegiatan yang sangat penting. Artinya, keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh seberapa baik proses pembelajaran itu berlangsung secara efektif (Tri Prastawati & Mulyono, 2023 : 380). Proses ini melibatkan serangkaian tindakan guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar bersifat dua arah dalam situasi edukatif (Nurulanningsih, 2023 : 467). Selain pengajaran keilmuan, proses pembelajaran juga mencakup pengembangan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai positif pada peserta didik. Proses pembelajaran biasanya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa belajar. Di setiap lembaga pendidikan, proses ini dilakukan dengan cara yang interaktif, penuh inspirasi, menyenangkan, dan menantang. Tujuannya agar siswa termotivasi untuk aktif ikut serta dalam pembelajaran sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka (Nurfaizah & Oktavia, 2020 : 9). Proses belajar juga sangat berkaitan dengan minat belajar siswa karena minat belajar adalah keinginan atau ketertarikan seseorang untuk mengikuti kegiatan belajar. Ketika peserta didik memiliki minat belajar tinggi, biasanya hasil belajarnya juga akan lebih baik (Chandra et al., 2023 : 109).

Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta mempermudah pemahaman materi sangat diperlukan (Adiesti Peppy Ramadhani & Susilo Tri Widodo, 2024 : 250). Hal ini penting, karena berdasarkan pengamatan di SD Negeri Daratan, terdapat siswa yang merasa bosan saat mengikuti pelajaran sehingga minat belajarnya menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

Dengan penggunaan media digital yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa kelas rendah akan lebih antusias, tidak mudah bosan, dan lebih termotivasi untuk belajar. Media digital juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Rendahnya minat belajar siswa menjadi masalah yang serius di SD Negeri Daratan Siswa seringkali menunjukkan ketidakantusiasan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga partisipasi aktif

mereka dalam kelas menjadi rendah, yang menyebabkan pencapaian belajar siswa tidak mencapai tingkat maksimal. Beberapa penyebab utama dari rendahnya minat belajar tersebut antara lain metode pembelajaran yang tidak variatif dan cenderung membosankan, sehingga menurunkan motivasi serta minat belajar siswa. Kurangnya penggunaan media belajar interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti Pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Daratan selama proses pembelajaran, pendidik cenderung menerapkan metode ceramah secara dominan, yang berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan karena kurangnya keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas rendah, agar siswa tidak monoton saat pembelajaran. Media ini biasanya menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia, seperti gambar, animasi, suara, video, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi langsung, siswa dapat belajar mengeksplorasi sesuai minat dan kecepatannya sendiri, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Seorang pendidik sangat perlu memahami cara menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan begitu, siswa tidak mudah merasa bosan dan akan lebih termotivasi serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Aisyah et al., 2025 : 390). Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan pada minat belajar siswa kelas rendah. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas rendah. Diharapkan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar.

Solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa kelas rendah di SD Negeri Daratan yang disebabkan oleh metode pembelajaran monoton yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran variatif dan menarik, seperti penggunaan multimedia yang mencakup gambar, animasi, suara, video, serta permainan edukatif yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa. Media digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai minat serta kecepatan masing-masing, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Dengan adanya media interaktif berbasis digital diharapkan ini menjadi Solusi di SD Negeri Daratan. Diharapkan penggunaan media digital interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dilengkapi dengan elemen animasi yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan. Pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif ini mampu meningkatkan konsentrasi dan antusiasme siswa, serta meminimalkan kecenderungan bersikap pasif di dalam kelas. Pendidikan memiliki peran krusial dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Namun, di SD Negeri Daratan, Minimnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang tidak variatif dan kurang inovatif, sehingga menimbulkan kejemuhan dan menurunkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, media pembelajaran interaktif berbasis digital berperan sebagai pendekatan yang efisien dan relevan. Media pembelajaran ini menyajikan materi dengan cara yang menarik melalui gambar, animasi, suara, dan permainan edukatif yang mampu meningkatkan daya tarik dan semangat belajar siswa. Dengan media digital interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

## Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di tingkat kelas rendah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Sejalan dengan esensi dari PTK, pendekatan ini diarahkan untuk mengoptimalkan praktik pembelajaran dan layanan pendidikan, sekaligus memungkinkan guru melakukan refleksi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Selain itu, PTK juga mendorong pelaksanaan kegiatan pengumpulan data, analisis, serta penerapan tindakan yang relevan dengan bidang layanan, yang meliputi aspek pribadi, akademik, sosial, maupun pengembangan karier peserta didik (Utomo et al., 2024). Penelitian ini diselenggarakan melalui dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Di mana dalam hal ini menerapkan model penelitian menurut Coast.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas rendah di SD N Daratan yang berjumlah 12. Pemilihan subjek dilakukan dengan cara *purposive sampling* yakni dengan pertimbangan tingkat minat belajar siswa yang cukup rendah pada mata pelajaran tertentu. Perencanaan dalam hal ini merupakan langkah awal dalam memulai setiap siklus. Di mana dalam perencanaan ini mencakup pengembangan seperti aplikasi, kuis *online* yang dapat diakses melalui web, serta video edukasi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Kemudian, tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan media tersebut. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi siswa serta respons mereka terhadap media yang digunakan. Serta pada akhir setiap siklus, kegiatan refleksi dilakukan guna melakukan evaluasi hasil dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, di antaranya adalah (1) Observasi, yakni untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung untuk menilai minat serta partisipasi, (2) Angket, yakni dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran, (3) Wawancara terhadap siswa untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman belajar, (4) Tes hasil belajar, yakni menggunakan tes untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi, angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, panduan wawancara, serta soal tes yang disesuaikan dengan kurikulum. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif yang dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara, serta dianalisis secara kuantitatif yang dilakukan dengan cara menghitung persentase peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil angket dan tes. Hasil dari setiap siklus dibandingkan untuk melihat perkembangan minat belajar siswa. Selama penelitian, peneliti memastikan untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan orang tua siswa.

## Hasil dan Pembahasan

### a. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas rendah yaitu pada kelas III di SD Negeri Daratan melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa kelas rendah yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan indikator rendahnya minat belajar seperti kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, minimnya respon terhadap pertanyaan guru, serta sikap pasif yang tampak selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

#### 1. Hasil Pra-Tindakan

Pada fase pra-tindakan siklus I dan II, pembelajaran masih konvensional dan terfokus pada metode ceramah. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi bosan,

tidak memperhatikan guru, bahkan melakukan aktivitas di luar konteks pelajaran seperti menggambar, bermain alat tulis, atau mengobrol. Skor rata-rata angket sebelum tindakan sebesar 58 (kategori rendah), sedangkan nilai rata-rata hasil belajar hanya mencapai 60, belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Fenomena ini mengonfirmasi bahwa model pembelajaran tradisional belum mampu menjawab kebutuhan siswa di era digital yang menuntut stimulasi multisensorik dan partisipasi aktif.

## 2. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, peneliti mulai mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa video pembelajaran animatif dan presentasi bergambar. Implementasi ini dimaksudkan untuk menstimulasi perhatian melalui pendekatan visual dan auditori. Siklus I menunjukkan perubahan perilaku yang positif pada sekitar 58% siswa. Siswa mulai terlibat aktif saat guru memutar video atau mengajukan pertanyaan berbasis gambar, dan suasana kelas tampak lebih hidup. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan minat untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Namun demikian, hasil angket menunjukkan bahwa skor minat belajar rata-rata baru meningkat ke angka 70 (kategori sedang). Hasil tes hasil belajar meningkat menjadi 74, masih di bawah KKM. Berdasarkan refleksi, ditemukan beberapa kekurangan, seperti keterbatasan waktu untuk menjelaskan fitur digital, kendala teknis seperti kurangnya perangkat, serta ketidaksiapan siswa dalam belajar menggunakan media digital. Peneliti juga mencatat bahwa media digital yang bersifat satu arah (seperti video) belum cukup untuk mengakomodasi kebutuhan siswa kinestetik dan pembelajar aktif.

## 3. Hasil Siklus II

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan menambahkan komponen interaktif yang lebih kuat, antara lain penggunaan permainan edukatif berbasis digital, latihan soal interaktif adaptif, dan simulasi interaktif menggunakan media *Quiz Wordwall*. *Quiz Wordwall* mengajak siswa untuk bermain menggunakan *website Wordwall* dengan sistem kuis berbentuk pilihan ganda guna menjawab beberapa pertanyaan tentang materi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan *Quiz Wordwall* menggunakan metode interaktif, dimana siswa diminta untuk menyentuh layar jawaban mereka yang ditayangkan dipapan tulis menggunakan *projector* dan peneliti akan membantu membuka isi dari jawaban tersebut melalui laptop.

Hasilnya menunjukkan perubahan yang jauh lebih signifikan. Sebanyak 81% siswa menunjukkan peningkatan perilaku belajar positif, seperti antusiasme tinggi saat menjawab kuis, saling membantu dalam kelompok, aktif berkomentar saat diskusi berlangsung, serta menunjukkan ekspresi kegembiraan dan fokus yang stabil sepanjang sesi pembelajaran. Skor rata-rata angket minat belajar naik ke angka 83 (kategori tinggi), sedangkan rata-rata nilai hasil belajar meningkat ke angka 79, melampaui batas KKM. Wawancara mendalam membuat siswa memiliki rasa lebih senang dan tertantang karena pembelajaran terasa seperti bermain, tidak membosankan, dan memberi kesempatan untuk berpikir dan mencoba.

## 4. Analisis Komparatif Hasil Penelitian

Perbandingan hasil antara pra-tindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang progresif dalam minat belajar siswa. Data menunjukkan bahwa dari kondisi awal dengan skor minat belajar 58 (kategori rendah), meningkat menjadi 70 (kategori sedang) pada siklus I, dan mencapai 83 (kategori tinggi) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas rendah.

Demikian pula dengan hasil belajar, yang menunjukkan peningkatan dari 60 (belum memenuhi KKM) menjadi 74 (mendekati KKM) pada siklus I, dan akhirnya mencapai 79

(melampaui KKM) pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar siswa (Supardi, 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas rendah khususnya kelas II di SD Negeri daratan. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan antusiasme yang lebih besar, sementara siswa yang sudah aktif semakin bersemangat untuk berpartisipasi. Strategi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendukung kemudahan dalam menguasai materi.

Aktivitas seperti menonton video, bermain kuis memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, yang membantu menjaga perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media digital interaktif mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat mereka, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan memperkuat keterampilan. Peneliti mencatat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan mendukung. Media digital interaktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai pendekatan, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang membantu memenuhi kebutuhan belajar mereka secara individual.

## b. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini mengungkapkan bahwa penerapan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah khususnya pada kelas III SD Negeri Daratan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan teknologi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif, sesuai dengan kebutuhan generasi digital yang lebih akrab dengan perangkat dan aplikasi teknologi.

(Putra et al., 2024). Integrasi media digital dalam pembelajaran bukan hanya memfasilitasi penyampaian materi, tetapi juga mengubah pendekatan pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan relevan dengan kehidupan siswa. Keberhasilan media digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar, yang menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi ketika mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran. Media digital interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, baik melalui kuis, maupun visualisasi yang menarik. Hal ini membantu siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih konkret dan bermakna.

Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana siswa dianggap sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung. Dengan menggunakan media digital, pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap gaya belajar siswa, memungkinkan mereka untuk memproses informasi sesuai dengan kecepatan dan preferensi masing-masing. Selain itu, media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang kaya melalui berbagai format, seperti video animasi, simulasi, dan kuis interaktif.

Setiap format media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Peserta didik tidak hanya belajar melalui teks, tetapi juga melalui pengalaman yang melibatkan berbagai indera, yang pada akhirnya memperkuat retensi dan pemahaman

mereka terhadap materi. Penggunaan Website interaktif seperti *Quiz Wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Aktivitas seperti kuis interaktif memberikan tantangan yang merangsang rasa ingin tahu siswa, sekaligus memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman mereka. Peneliti dapat menggunakan hasil kuis ini untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan, sekaligus mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Temuan ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar (Supardi, 2023).

Penggunaan website interaktif seperti Quiz Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Aktivitas seperti kuis interaktif memberikan tantangan yang merangsang rasa ingin tahu siswa, sekaligus memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman mereka. Peneliti dapat menggunakan hasil kuis ini untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan, sekaligus mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Lestari & Haryanti, 2020).

### **Analisis Berdasarkan Krangka TPACK**

Dari perspektif teori TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge), keberhasilan penelitian ini terletak pada kemampuan peneliti untuk mengintegrasikan teknologi, strategi pedagogis, dan konten pembelajaran secara harmonis. Peneliti tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah khususnya kelas III dengan kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya meningkatkan relevansi pembelajaran. Integrasi yang berhasil dari ketiga komponen

TPACK ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik, dimana teknologi tidak hanya menjadi tambahan, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pedagogis.

### **Implikasi Teoritis dan Praktis**

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam memahami bagaimana media digital interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka. Dari segi praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan cara yang efektif dan bermakna.

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan dalam penerapan media digital interaktif. Salah satunya adalah kebutuhan akan kesiapan perangkat dan infrastruktur teknologi yang memadai. Selain itu, peneliti perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran. Refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan wawasan penting bagi peneliti untuk terus mengevaluasi dan menyempurnakan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media digital interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi secara

optimal, guru dapat menciptakan pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih luas.

### Keterbatasan dan Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif kecil (12 siswa), sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, penelitian ini hanya fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga efektivitas media digital interaktif pada mata pelajaran lain masih perlu diteliti lebih lanjut.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan skala yang lebih besar dan melibatkan berbagai sekolah untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian longitudinal juga diperlukan untuk melihat efek jangka panjang dari penggunaan media digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian komparatif antara berbagai jenis media digital interaktif juga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang jenis media yang paling efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media digital interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, guru dapat menciptakan pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih luas.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Daratan. Peningkatan minat belajar siswa terlihat secara signifikan melalui data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan skor dari 58 (kategori rendah) pada pratiadakan menjadi 83 (kategori tinggi) pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 60 menjadi 79, melampaui KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Keberhasilan implementasi media digital interaktif ini didukung oleh beberapa faktor kunci. Pertama, penggunaan berbagai format media seperti video animasi, kuis interaktif, dan simulasi digital berhasil mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik). Kedua, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, pedagogis, dan konten (TPACK) memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang holistik dan bermakna. Ketiga, media digital interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media digital interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk menghadapi tantangan di era digital. Namun demikian, implementasi media digital interaktif juga menghadapi beberapa tantangan, seperti kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai, kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, serta perlunya pelatihan bagi siswa untuk menggunakan media digital dengan efektif. Oleh karena itu, dukungan dari berbagai pihak, termasuk

sekolah, pemerintah, dan orang tua, sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya transformasi pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan teknologi-integrated. Guru perlu mengembangkan kompetensi teknologi-pedagogis untuk dapat mengintegrasikan media digital secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran digital interaktif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan skala yang lebih besar dan melibatkan berbagai mata pelajaran untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media digital interaktif. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan bagi pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## Referensi

- Adiesti Peppy Ramadhani, & Susilo Tri Widodo. (2024). Lift-the-Flap Book Media to Improve Pancasila Education Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 249–258. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.76396>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3, 388–401.
- Azizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Chandra, M. P., Lubis, M. A., Studi, P., & Jambi, U. (2023). 1 , 2 , 3. 6(2), 109–119.
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di MI Nurul Hikmah. *As-Sabiqun*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.621>
- Nurulanningsih. (2023). Classroom action research as the professional development of indonesian language teachers. *Didactique Bahasa Indonesia*, 4(1), 50–61. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/13805>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Lestari, D. P., & Haryanti, S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 20-30.
- Putra, L. D., Denanda, F., Pradana, H. W., Azahwa, M. N., & Cynthia, D. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Bakalan.

- NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 142-153.
- Supardi, S. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital: Teori & praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zou, D., Xie, H., & Wang, F. L. (2022). Future trends and research issues of technology-enhanced language learning: A technological perspective. *Knowledge Management & E-Learning*, 14(4), 469-496.