



Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Salsabila Dwi Karna^{1*}, Adrias Adrias², Aissy Putri Zulkarnaini³

¹⁻³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

salsabiladwikarna@gmail.com^{1*}, adrias@fip.unp.ac.id², aissyputri@unp.ac.id³

Korespondensi penulis: salsabiladwikarna@gmail.com

Abstract: *Technological advances have encouraged innovation in education, including the use of interactive learning media in primary schools aims to enhance student engagement and improve learning outcomes. This study analyzes the impact, challenges, and effectiveness of interactive media through a literature review of relevant scientific journals. The findings reveal that tools such as PowerPoint, educational videos, and Kahoot significantly boost student motivation, facilitate better understanding of concepts, and promote active participation. However, challenges like limited access to technology, teacher preparedness, and varying student competencies must be addressed to maximize the potential of these media in education, among other things, increase interest in learning, facilitate understanding of the material, and encourage active participation of students. They also support independent learning, help students and teachers develop technology skills, and improve information retention, thus creating a more effective, efficient and enjoyable learning experience. However, challenges such as limited access to technology and teachers' lack of skills in operating interactive media are still an obstacle. With good planning and training for educators, interactive learning media can be an innovative solution in creating a more effective, fun and meaningful learning process for students in the digital era.*

Keywords: *Digital technology, Education, Interactive learning media*

Abstrak: Kemajuan teknologi telah mendorong inovasi dalam pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak, tantangan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji jurnal ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media seperti PowerPoint, video edukatif, dan Kahoot dapat di antaranya meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman.

Kata Kunci: Teknologi digital, Pendidikan, Media pembelajaran interaktif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui usaha untuk mendewasakan seseorang sesuai dengan prosedur pengajaran dan pelatihan. Dalam dunia pendidikan, proses ini mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan. Salah satu bentuk penerapan pendidikan di era modern adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Agung et al., 2021). Salah satu contohnya adalah menggunakan era teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar, dengan munculnya media pembelajaran interaktif. Media ini menggabungkan teks, gambar, audio, video, serta animasi, dilengkapi fitur interaktif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sekolah untuk mengintegrasikan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Kreativitas, sebagai salah satu keterampilan utama, merupakan potensi yang dimiliki setiap individu, tetapi perlu diidentifikasi dan diasah agar dapat berkembang optimal. Sayangnya, banyak yang belum menyadari pentingnya pengembangan kreativitas ini dalam proses pembelajaran. Tidak tahu cara mengembangkannya. (Rahman Hakim & Windayana, n.d.)

Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika guru menggunakan media atau alat bantu dalam proses mengajar. Perbedaan terlihat jelas antara pembelajaran dengan media dan tanpa media. Penggunaan media dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi siswa, mempercepat pemahaman materi, dan menarik minat mereka untuk belajar. Media yang interaktif dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Strategi ini tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga membantu siswa menyerap informasi dengan lebih baik. (Simorangkir et al., 2023)

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah komputer, yang berfungsi sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Dewi & Haryanto, 2019). Media komputer mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui program-program yang menarik, mudah dipahami, dan dilengkapi grafik yang akurat serta cepat. Dengan tampilan interaktif dan fitur yang mendukung, komputer tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga meningkatkan minat siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Master SDIT Khoiru Ummah, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran khususnya i Spring masih belum maksimal. Proses pembelajaran di sekolah hanya mengandalkan buku pegangan master dan siswa. Akibatnya siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan jarang dilatih untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dalam menyampaikan gagasan. (Rahmawati et al., 2021)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk ketidakberanian siswa dalam mengungkapkan pemikiran inovatif dan kurangnya kesempatan untuk mencari cara penyelesaian masalah yang menurut mereka lebih mudah. Selain itu, faktor-faktor seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya konsentrasi, minat, bakat, dan

motivasi siswa dalam belajar, serta kurangnya relasi antar keluarga dan lingkungan teman bergaul yang kurang baik juga turut mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berani mengungkapkan ide-ide inovatif dan menyediakan sarana komunikasi yang mendukung imajinasi mereka, sehingga kreativitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. (Adony Natty et al., 2019)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar (SD). Metode ini bertujuan untuk mengkaji berbagai hasil penelitian sebelumnya dan sumber literatur yang relevan guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai dampak, tantangan, serta efektivitas media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di tingkat SD. Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengidentifikasi jurnal-jurnal penelitian yang relevan melalui platform Google Scholar dan Google Cendikia. Jurnal-jurnal tersebut dipilih berdasarkan relevansinya terhadap topik penelitian, yaitu dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Setelah jurnal-jurnal yang sesuai terkumpul, data dari masing-masing jurnal akan dianalisis. Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana media pembelajaran interaktif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas media pembelajaran tersebut dalam berbagai konteks pendidikan. Hasil dari observasi jurnal ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap jurnal ilmiah, salah satu tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran adalah minimnya pemanfaatan media yang interaktif dan inovatif sebagai penunjang proses belajar. Keterbatasan penggunaan media interaktif dan inovatif ini berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menguasai dan terampil dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran guna Meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan

memanfaatkan berbagai media pembelajaran computerized interaktif master untuk menunjang pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa:

a. Power Point

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sering kali menggunakan papan tulis sebagai sarana utama penyampaian materi, dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Namun, ketika guru menggunakan media seperti presentasi PowerPoint, terlihat adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, jika guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber utama pembelajaran, siswa cenderung kurang aktif, dan beberapa dari mereka bahkan teralihkan untuk berbicara dengan teman sebaya. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah terlibat dan menyerap informasi secara optimal ketika mereka aktif dalam proses pembelajaran. (Simorangkir et al., 2023)

PowerPoint memiliki manfaat besar dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru Sekolah Dasar (SD). Sebagai alat bantu visual, PowerPoint memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang menarik melalui gambar, warna, animasi, dan multimedia. Penyampaian materi menjadi lebih terstruktur, dengan poin-poin penting yang disusun secara sistematis pada setiap slide. Hal ini membantu siswa memahami pelajaran secara bertahap tanpa merasa kewalahan. Selain itu, PowerPoint sangat efektif untuk menjelaskan konsep abstrak seperti siklus air atau proses fotosintesis melalui visualisasi menggunakan diagram atau video, sehingga materi lebih mudah dipahami.

Penggunaan PowerPoint juga mendorong interaksi yang lebih baik di dalam kelas. Guru dapat menambahkan elemen interaktif seperti kuis, permainan, atau simulasi untuk melibatkan siswa secara langsung. Integrasi multimedia, seperti video edukasi atau lagu, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menghidupkan suasana kelas. PowerPoint mempermudah guru dalam mempersiapkan materi karena slide yang telah dibuat dapat digunakan kembali dengan penyesuaian sesuai kebutuhan. Dengan berbagai keunggulan ini. Menjadi sarana yang efisien untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal.

Meskipun PowerPoint memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar, penggunaannya juga menghadirkan tantangan tertentu, terutama bagi guru Sekolah Dasar (SD). Salah satu tantangan utama adalah kemampuan teknis guru dalam membuat dan mengoperasikan presentasi yang menarik dan interaktif. Tidak semua guru memiliki keahlian atau pelatihan yang memadai untuk merancang slide yang efektif, sehingga materi yang disajikan mungkin kurang menarik atau sulit dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan Masalah utamanya

adalah rendahnya pencapaian akademik siswa. Dalam metode pembelajaran ini, siswa terkadang menjadi kurang aktif, sibuk dengan aktivitas pribadi di kelas, atau mengganggu temantemannya. (Budianti et al., 2023)

b. Vidio Edukatif

Video edukatif menjadi salah satu media pembelajaran yang semakin populer digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Video Edukatif ini biasanya memudahkan guru dan para siswa dalam berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Yasa dan rekan-rekannya menyatakan bahwa suatu media dapat dianggap interaktif jika memungkinkan keterlibatan aktif antara peserta didik dan media tersebut. Hal ini berarti peserta didik tidak hanya berperan sebagai pengamat atau pendengar pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan media untuk mengolah, menjawab, atau mengeksplorasi materi yang disampaikan. Interaksi ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. (Jurnal et al., 2018)

Penggunaan video edukatif memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Salah satu manfaat utamanya adalah Membantu siswa memahami konsep abstrak dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang lebih konkret dan visual, seperti melalui diagram, grafik, animasi, simulasi, atau media interaktif lainnya.

Pendekatan ini menjadikan konsep yang sulit dipahami lebih mudah dicerna dengan cara menghubungkannya ke representasi nyata yang dapat diamati atau dimanipulasi oleh siswa. Sebagai contoh, video yang menjelaskan siklus air atau proses fotosintesis mampu menampilkan ilustrasi animasi yang membantu siswa membayangkan materi yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Selain itu, video edukatif juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kombinasi gambar, suara, dan animasi yang menarik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih fokus dan antusias untuk belajar.

Namun, penggunaan video edukatif juga memiliki tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan internet di beberapa sekolah atau daerah. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk memutar video edukatif, seperti proyektor, laptop, atau koneksi internet yang stabil. Tantangan lainnya adalah memilih video yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa SD. Jika konten video terlalu kompleks atau kurang relevan, siswa dapat merasa bingung atau kehilangan minat. Guru juga perlu mengelola waktu penggunaan video agar tidak mengurangi waktu untuk diskusi atau aktivitas belajar lainnya. Dengan

perencanaan yang baik, tantangan-tantangan ini dapat diatasi, sehingga video edukatif dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD.

c. Media Kahoot

Kahoot merupakan platform permainan daring yang dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Salah satu penelitian terkait penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dilakukan oleh Wang. Ia mengungkapkan bahwa permainan berbasis Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa setelah digunakan secara berulang selama lima bulan. (Irwan et al., 2019)

Kahoot mudah digunakan untuk berbagai keperluan dalam pembelajaran dan pelatihan, seperti sebagai alat evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah, atau sekadar menambahkan elemen hiburan dalam proses belajar. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna, sehingga nyaman bagi guru maupun siswa. Karena berbasis web, Kahoot tidak memerlukan instalasi perangkat lunak di komputer atau smartphone dan dapat digunakan tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras maupun perangkat lunak khusus. (Kehumasan et al., 2020)

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Untuk memastikan penerapannya berjalan optimal, pendidik dan pengembang harus merancang konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memberikan pelatihan teknologi bagi guru agar mereka dapat menggunakannya secara efektif dalam proses mengajar. (Try & Utomo, n.d.)

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint, video edukatif, dan Kahoot dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan relevan bagi siswa. Meskipun terdapat tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kebutuhan pelatihan bagi guru, manfaatnya dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa sangat signifikan. Dengan perencanaan yang baik dan dukungan yang memadai, media ini dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adony Natty, R., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen Satya Wacana, U., & Tengah, J. (2019). *Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Project Based Learning pada siswa sekolah dasar* (Vol. 3, Issue 4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jurnal, L., Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Kehumasan, G. J., Bunyamin, A. C., Rika Juita, D., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 43–50. <https://kahoot.com/>
- Rahman Hakim, A., & Windayana, H. (n.d.). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD*.
- Rahmawati, A., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2021). Pengembangan media iSpring pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 304. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3046>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., Nazwa, Z., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), Desember.
- Try, F., & Utomo, S. (n.d.). *Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar*.