

## PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN GIRIMULYA I

Larissa Suci Amalia<sup>1</sup>, Mohammad Arinal Haq<sup>2</sup>, Saiful Ardhiyansah<sup>3</sup>, Siti Khoerunnisa<sup>4</sup>, Tin Rustini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[larissasuci17@upi.edu](mailto:larissasuci17@upi.edu)<sup>1</sup>, [arinalh13@upi.edu](mailto:arinalh13@upi.edu)<sup>2</sup>, [saifulardhiyansah@upi.edu](mailto:saifulardhiyansah@upi.edu)<sup>3</sup>, [khoerunnisa0609@upi.edu](mailto:khoerunnisa0609@upi.edu)<sup>4</sup>, [tinrustini@upi.edu](mailto:tinrustini@upi.edu)<sup>5</sup>

**ABSTRACT;** *This study aims to describe the utilization of interactive digital media in enhancing students' learning interest at SDN Girimulya I. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through semi-structured interviews with classroom teachers as the primary informants. The findings reveal that digital media such as educational videos, educational games, and online quizzes are regularly integrated into the teaching process. These media effectively enhance students' interest, motivation, and comprehension of learning materials. Moreover, they support learning that is more engaging, interactive, and relevant to students' daily lives. However, challenges in the implementation of digital media persist, including infrastructure limitations, uneven digital literacy among teachers, technical disruptions, and digital distractions. Therefore, sustained teacher training and institutional policy support are necessary to ensure the successful integration of digital media in primary education.*

**Keywords:** *Interactive Digital Media, Learning Interest, Primary Education, Interactive Learning.*

**ABSTRAK;** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Girimulya I. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur kepada guru kelas sebagai informan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti video edukatif, game edukatif, dan kuis online telah secara rutin digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, media digital juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Namun, tantangan dalam penerapan media digital masih ditemukan, seperti keterbatasan infrastruktur, literasi digital guru yang belum merata, serta gangguan teknis dan distraksi digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan pelatihan berkelanjutan dan kebijakan institusional untuk memastikan keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Digital Interaktif, Minat Belajar, Pendidikan Dasar, Pembelajaran Interaktif.

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Media digital interaktif menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Amalia et al. (2024), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, Raudah et al. (2023) menekankan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik.

Dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu, media digital juga memberikan dampak yang signifikan. Ananda et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Media ini juga meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan dan interaksi. Syafira et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Media interaktif membantu siswa belajar dengan lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Agustin et al. (2021) menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Alga et al. (2024) menyoroti bahwa presentasi interaktif dan video animasi dalam pembelajaran IPS dapat memotivasi siswa melalui visual yang dinamis dan interaktif. Media ini membantu menyederhanakan konsep abstrak, seperti sejarah dan geografi, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Terakhir, Novitasari dan Miaz (2020) menemukan bahwa penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Multimedia interaktif menciptakan pengalaman baru bagi siswa, membuat mereka lebih aktif, dan menjadikan belajar lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional. Lebih lanjut, integrasi media digital interaktif juga dinilai mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini sejalan dengan teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner

(2006), yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki potensi kecerdasan yang berbeda-beda.

Dengan menyediakan beragam bentuk media yang interaktif dan multimodal, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara holistik serta memperkuat retensi pengetahuan yang diperoleh. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media digital interaktif serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa di SDN Girimulya I.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena secara kontekstual melalui persepsi, pengalaman, dan pemahaman langsung dari para partisipan (Creswell, 2016). Penelitian dilaksanakan di SDN Girimulya I, dengan subjek penelitian meliputi guru kelas sebagai informan utama. Guru dipilih karena terlibat langsung dalam penggunaan media digital.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas untuk menggali informasi terkait jenis media digital interaktif yang digunakan, cara pengintegrasian ke dalam kegiatan pembelajaran, respon siswa terhadap penggunaannya, serta manfaat dan kendala yang dihadapi. Wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti mengeksplorasi topik secara fleksibel sambil tetap menjaga fokus pada isu utama (Sugiyono, 2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara. Analisis data wawancara dilakukan secara analisis tematik dengan mengelompokkan jawaban ke dalam tema-tema kunci (Braun & Clarke, 2006).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pada tingkat sekolah dasar. Media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah

menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu memanfaatkan media ini secara optimal dalam mendukung pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar telah membawa dampak positif terhadap minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru wali kelas di SDN Girimulya I, ditemukan bahwa berbagai bentuk media digital interaktif telah digunakan secara rutin dalam proses belajar mengajar. Media seperti video edukatif, game edukatif, dan kuis online telah menjadi bagian integral dalam penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan media digital ini sejalan dengan pandangan Sanjaya (2011) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk media digital. Ia menyebutkan bahwa dengan memanfaatkan media digital, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Video edukatif digunakan pada saat penyampaian materi inti. Media ini memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan auditif, yang secara signifikan memudahkan siswa dalam memahami konsep pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Mayer (2001) mengenai *Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Game edukatif dimanfaatkan untuk menjaga semangat dan keterlibatan siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, lebih fokus saat menyimak materi, serta menunjukkan peningkatan dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan game ini mencerminkan pendekatan *student-centered learning*, dan mendukung pandangan Vygotsky (1978) tentang pentingnya alat bantu (tools) dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran bermakna. Sementara itu, kuis online digunakan sebagai alat evaluasi yang membantu guru menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Bentuk evaluasi ini juga membantu siswa untuk lebih reflektif terhadap proses belajar mereka.

Dampak positif penggunaan media digital terlihat dari peningkatan motivasi siswa. Mereka menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Fenomena ini sejalan dengan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller (1987). Media digital yang menarik dan relevan terbukti

mampu memenuhi empat komponen tersebut. Penelitian oleh Wilujeng (2021) menunjukkan bahwa integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan kepuasan siswa, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Namun, pemanfaatan media digital juga menghadapi tantangan. Salah satu kendala utama yang diungkapkan guru adalah gangguan teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, kerusakan perangkat, dan keterbatasan pasokan listrik. Gangguan ini seringkali menyebabkan proses pembelajaran terganggu. Studi oleh Nathasa Gracia et al. (2023) mengidentifikasi bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi, akses internet yang tidak merata, dan rendahnya literasi digital di kalangan pendidik menjadi hambatan signifikan dalam penerapan teknologi pendidikan di Indonesia.

Keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan media digital tetap menjadi tantangan signifikan dalam integrasi teknologi di sekolah dasar. Meskipun sebagian guru muda mampu menguasai teknologi secara mandiri, banyak guru lainnya masih membutuhkan pelatihan tambahan untuk meningkatkan kompetensi digital mereka. Soepriyanti et al. (2022) menemukan bahwa hambatan seperti akses internet terbatas, minimnya program pelatihan profesional, dan kurangnya dukungan institusional menjadi penyebab rendahnya literasi digital guru di Indonesia. Selain itu, laporan World Bank (2022) menyoroti bahwa pelatihan guru di Indonesia masih berfokus pada literasi digital dasar dan belum menyentuh aspek pedagogis yang lebih mendalam dan berkelanjutan. Guru juga menghadapi tantangan waktu karena penggunaan media digital membutuhkan persiapan lebih, termasuk mendesain konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mustofa et al. (2024) menegaskan pentingnya pelatihan keterampilan digital yang terstruktur agar guru mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, dukungan pelatihan berkelanjutan dan kebijakan institusional yang mendukung integrasi teknologi menjadi hal yang mendesak untuk memperkuat kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital.

Distraksi digital juga menjadi perhatian dalam pembelajaran daring. Siswa cenderung mudah terdistraksi oleh media sosial, permainan, atau konten hiburan lainnya selama proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Musyafak dan Subhi (2023), notifikasi dari media sosial pribadi atau konsumsi konten yang tidak relevan seringkali menjadi penyebab utama gangguan ini. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan mempengaruhi fokus siswa dalam menyerap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan dan

regulasi yang jelas dari sekolah mengenai penggunaan perangkat digital, serta penerapan fitur kontrol akses pada aplikasi pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan ini, maka dapat disimpulkan bahwa meskipun media digital menawarkan banyak manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, keberhasilannya sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, serta dukungan kebijakan dari lembaga pendidikan. Upaya peningkatan kapasitas guru, penyediaan fasilitas pendukung, dan kebijakan sekolah yang berpihak pada pembelajaran digital harus menjadi prioritas untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan media digital interaktif di SDN Girimulya I terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Media seperti video edukatif, game, dan kuis online mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi komponen penting dalam mendesain pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Namun demikian, penerapan media digital masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya literasi digital sebagian guru, serta potensi distraksi dari penggunaan perangkat digital. Oleh karena itu, keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran memerlukan dukungan menyeluruh berupa pelatihan keterampilan digital yang berkelanjutan, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta kebijakan institusional yang berpihak pada transformasi digital dalam pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (2), 76-87.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Marsuki, N. R., Saifullah, M., & Nurdin, N. (2025). Dampak Sosial Media Terhadap Pembelajaran dan Interaksi Siswa. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 26-44.
- Soepriyanti, H., Waluyo, U., Sujana, M., & Fitriana, E. (2022). An Exploratory Study of Indonesian Teachers' Digital Literacy Competences. *Technium Social Sciences Journal*, 28, 116-125.
- World Bank. (2022). *The Digital Future of Teacher Training in Indonesia: What's Next?* <https://documents1.worldbank.org/curated/en/503441648039461735/pdf/The-Digital-Future-of-Teacher-Training-in-Indonesia-What-s-Next.pdf>
- Mustofa, I., Tandon, M., Jonathan, B., & Tamaela, E. Y. (2024). The Impact of Digital Skills Training on Increasing the Competitiveness of Educators. *JETE*, 2(2).
- Gai, Y. C. M., Kurniawan, D., Januardi, J. I., Swara, S. J., Lokollo, N. C. E., Picauly, I. A., ... & Pakiding, R. W. (2023). *Issues and challenges of technology use in Indonesian schools: Implications for teaching and learning. IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7 (2), 221–233.
- Maiti, M., Priyaadharshini, M., & S, H. (2023). Design and evaluation of a revised ARCS motivational model for online classes in higher education. *Heliyon*, 9(12),.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4).

- Ananda, C., Zalaf, Y. A., & Sari, S. G. (2025). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 9(1).
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2023). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3).
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1).
- Alga, R. K., Ashari Hsb, A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3).
- Novitasari, N., & Miaz, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3).