

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF: TEORI KOMPREHENSIF DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR

Resqi Nikmatilah Hananda Putri¹, Septi Dwi Yuliani², Wulie Oktiningrum³
nandapitri9310@gmail.com¹, septyd06@gmail.com², wulie.okti@uniramalang.ac.id³
Universitas Islam Raden Rahmat Malang

ABSTRAK

Artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, mengkaji teori-teori terkait dan dampaknya pada peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif dan inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis, serta secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menyoroti pentingnya evaluasi berkelanjutan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan pendidikan dasar. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif merupakan solusi strategis untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital di sekolah dasar, mengintegrasikan teori pembelajaran dengan teknologi terkini untuk pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Efektif, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Di era saat ini guru akan dituntut agar mampu menggunakan dan membuat media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tersampaikan secara baik: (Madina et al., 2023).

Sedangkan dari penelitian yang lain perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, salah satunya berpengaruh pada Pendidikan. Karena pada setiap individu dituntut untuk memiliki Pendidikan yang kognitif serta memiliki keterampilan yang tinggi. Semakin lama Pendidikan maka perubahan yang dialami akan berubah semakin pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuan-pembaharuan dibidang teknologi yang berperan penting dalam menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran: (Afifah et al., 2022).

Pendidikan sangat penting dalam membentuk karakter seseorang dan berperan besar dalam kemajuan teknologi yang pesat. Pendidikan adalah fondasi utama kemajuan suatu negara, tidak hanya untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, tetapi juga untuk menentukan daya saing bangsa di dunia internasional. Di masa globalisasi sekarang ini, kebutuhan akan peningkatan kompetensi dirasakan oleh semua pihak, termasuk di sektor pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar (SD) sangat krusial sebagai landasan awal pengetahuan dan pembentukan karakter anak. Mengingat siswa SD belum mampu berpikir abstrak, pembelajaran perlu didukung dengan beragam media dan tugas yang efektif agar mereka dapat memahami materi pelajaran secara optimal; (Shebastian et al., 2020).

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan. Guru harus memilih media yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa agar pembelajaran efektif dan efisien, sehingga siswa

paham materi dengan baik. Meskipun ada LCD dan laboratorium di sekolah, terkadang guru belum memanfaatkannya secara maksimal dan masih lebih banyak mengajar dengan metode ceramah dan hafalan: (Artikel et al., 2024).

Pengembangan konten pembelajaran yang digunakan saat ini sangat sedikit pengupayaannya. Guru saat ini kebanyakan menggunakan konten pembelajaran digunakan secara lisan. Hal ini menjadikan adanya suatu kebutuhan untuk mengembangkan konten pembelajaran berbasis multimedia berupa media pembelajaran interaktif dimana pembelajaran interaktif memanfaatkan unsur audio dan visual. Saran alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dapat, menggunakan audio dan visual berbasis teknologi yang mudah dikemas dalam proses pembelajaran: (Indartiwi et al., 2020).

media pembelajaran interaktif yakni alat atau cara belajar yang memungkinkan siswa atau peserta didik berinteraksi dua arah dengan materi pelajaran. biasanya menggunakan teknologi digital yang dirancang untuk mendorong siswa aktif, memberikan umpan balik langsung dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa. media ini dilengkapi alat kendali yang memungkinkan siswa memilih apa yang ingin mereka lakukan selanjutnya, singkatnya media pembelajaran interaktif adalah suatu aplikasi atau program computer yang dibuat secara khusus untuk media pembelajaran interaktif: (Karunia, 2016).

Pada saat proses belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran interaktif maka akan memunculkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat saat pembelajaran.; (Kelas & Dasar, 2024).

Menurut asih indartini dalam proses pembelajaran interaktifinteraktif, terjadi beberapa bentuk informasi antara satu dan dua arah (oneway communication and two ways communication), dan masih banyak arah yang berlangsung antara pengajar dan siswa. Dalam proses pembelajaran ini maka siswa atau peserta didik akan dituntut lebih aktif dalam merespon dan menanggapi materi yang telah di sampaikan oleh guru/pendidik. Media yang digunakan ini akan memberikan respon kepada siswa untuk saling berinteraksi: (Afifah et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif merevolusi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik. Teknologi seperti komputer, perangkat lunak edukatif, dan aplikasi seluler berperan penting dalam peningkatan ini, yang menunjukkan peningkatan penggunaan signifikan di berbagai lembaga pendidikan: (Shirajuddin, 2022).

Dengan memfasilitasi pemahaman materi, media pembelajaran interaktif menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi siswa. Potensinya yang besar mampu mendorong respon positif siswa terhadap pembelajaran; (Shebastian et al., 2020).

Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi pengajaran yang penting, meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Beragam bentuk penyajiannya, mulai dari grafik hingga komputer, memfasilitasi penyampaian, penyimpanan, dan pengolahan informasi. Keunggulannya meliputi perancangan alokasi waktu yang lebih mudah, peningkatan minat siswa, dan integrasi dengan berbagai metode belajar, termasuk metode konvensional. (Artikel et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif menawarkan pendekatan inovatif dan menarik dalam penyampaian materi pendidikan kepada anak. Interaktivitas dan teknologi mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Pengalaman belajar langsung yang diberikan juga meningkatkan pemahaman dan daya ingat: (Pengembangan Media, 2025).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Penulis menggunakan metode ini untuk menghasilkan sebuah produk baru atau yang sudah ada, lalu menguji keefektifan produk. Menurut Oktaprioka Research and Development (R&D) adalah proses suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Untuk menghasilkan produk tertentu maka penelitian yang digunakan bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya agar dapat berfungsi pada masyarakat luas, maka penelitian perlu menguji keefektifan produk. sehingga hasil akhir yang diperoleh oleh penelitian adalah produk alat ukur kecepatan lari berbasis mikrokontroler dengan interfacing personal computer.

Model R&D yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementasi, Evaluation), penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menekankan pada proses pengembangan yang sistematis dan terukur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi keefektifan produk akhir. Untuk tahapan dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini meliputi:

- a. analisis: tahap ini berfokus pada analisis kebutuhan, analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran yang perlu diintegrasikan ke dalam media, karakteristik siswa SD sebagai pengguna target, serta ketersediaan sumber daya yang relevan. Hasil analisis ini yang menjadi acuan dalam mendesain media pembelajaran
- b. Desain: tahap desain meliputi perencanaan dan perancangan media pembelajaran interaktif. Desain dapat dibuat secara detail dan terstruktur.
- c. Development (pengembangan): pada tahap ini merupakan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan desain yang telah dibuat.
- d. Implementasi: tahap ini mencakup proses pengujian dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif.
- e. Evaluasi: tahap ini dilakukan untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan dasar. Berdasarkan artikel dan buku yang menjadi rujukan, media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang berdampak positif pada motivasi belajar dan pemahaman materi pelajaran. Berikut adalah hasil dan pembahasan yang merangkum teori, praktik, serta efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Media pembelajaran interaktif terbukti mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik. Melalui fitur interaktif, siswa terlibat langsung dalam proses belajar sehingga mereka lebih termotivasi dan antusias dalam memahami materi, terutama konsep-konsep yang kompleks.

Pengalaman Belajar yang Menarik dan Dinamis dengan Penggunaan unsur audio-visual serta teknologi terkini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis. Siswa dapat belajar melalui simulasi, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif yang meningkatkan daya serap informasi. Buku dan artikel rujukan memberikan panduan praktis bagi guru dan pengembang media, mulai dari tahap perancangan, implementasi, hingga evaluasi media pembelajaran interaktif. Penekanan diberikan pada strategi pengembangan yang efektif dan pemanfaatan teknologi sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.

Efektivitas Terbukti Secara Empiris di lihat dari Studi kasus dan penelitian eksperimen menunjukkan bahwa kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan signifikan terjadi pada aspek memori, pemahaman konsep, dan keterampilan kognitif lainnya. Pentingnya evaluasi berkelanjutan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif juga ditekankan. Guru dan pengembang media didorong untuk terus menyesuaikan materi dan fitur interaktif agar tetap relevan dengan perkembangan kebutuhan pendidikan dasar.

Media pembelajaran interaktif bukan hanya alat bantu, tetapi juga strategi pedagogis yang mampu mengubah paradigma belajar-mengajar di sekolah dasar. Teori yang diangkat dalam buku dan artikel rujukan menegaskan bahwa media interaktif dapat memperkuat keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan pengalaman belajar yang lebih aktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan materi. Dari sisi pengembangan, media pembelajaran interaktif memerlukan perencanaan yang matang, mulai dari analisis kebutuhan, desain materi, pengembangan fitur interaktif, hingga implementasi di kelas. Evaluasi efektivitas dilakukan secara berkala untuk memastikan media yang digunakan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian yang dikutip juga menegaskan bahwa media interaktif lebih efektif dibandingkan metode konvensional, terutama dalam meningkatkan kemampuan memori dan pemahaman siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif sangat relevan di era digital saat ini, di mana siswa sekolah dasar sudah akrab dengan perangkat teknologi. Guru diharapkan dapat mengadopsi dan mengadaptasi media ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Media pembelajaran interaktif merupakan solusi strategis dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan yang komprehensif, media ini mampu mengintegrasikan teori pembelajaran dengan teknologi terkini sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Interaktivitas media memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Selain itu, media interaktif juga mendukung diferensiasi pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang cepat dan menyesuaikan materi sesuai kemampuan siswa.

Dari sisi praktis, media pembelajaran interaktif membantu guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menarik. Namun, keberhasilan penggunaan media ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru. Oleh karena itu, pelatihan guru dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai menjadi faktor kunci yang harus diperhatikan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif.

Evaluasi berkelanjutan dan inovasi media juga penting untuk memastikan media tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penelitian-penelitian yang ada menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berpotensi memperbaiki aspek kognitif seperti memori dan pemahaman konsep secara signifikan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan pembelajaran abad 21, dan memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar telah menunjukkan hasil yang signifikan. Media ini tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu mengubah paradigma belajar mengajar. Keberhasilannya terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui interaktivitas dan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis, terbukti secara empiris meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, keberhasilan implementasi bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan relevansi dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pelatihan guru yang memadai dan penyediaan fasilitas teknologi yang cukup menjadi kunci keberhasilan. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dan adaptasi berkelanjutan dalam pengembangan media interaktif untuk memastikan agar tetap relevan dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Media pembelajaran interaktif terbukti menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar dengan mengintegrasikan teori pembelajaran dengan teknologi terkini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Artikel, K., Pendidikan, M., & Informatika, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERKONSEP GAMIFIKASI DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA. 13, 63–74.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Kelas, D. I., & Dasar, V. S. (2024). 4 1234. 09(September), 211–223.
- Madina, N., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., Lanto, D., & Amali, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 899–912.
- Pengembangan media. (2025). 10.
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc), 8–20.
- Shirajuddin, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 70. <https://doi.org/10.26737/jerr.v5i1.3283>