



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA BERBASIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI MULUR 03

Fikrun Najih Hidayat¹, Wahyu Candra Febriansyah², Afrelia Lintang Khomala³, Geby Adellestia⁴
¹²³⁴ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara,
Email : fikrunhidayat221@gmail.com, candrawahyu2004@gmail.com, afrelialintang13@gmail.com,
gebyadellestia84@gmail.com

Artikel History

Received : 2025-12-01
Revised : 2025-12-01
Accepted : 2025-12-03
Published: 2025-12-04

Keywords:

*Digital learning media,
Interest to learn, Science
learning, Elementary school*

Korespondensi:

gebyadellestia84@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Mulur 03. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas 5. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan sinyal dan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi, hasil uji coba menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media digital. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti mampu menumbuhkan minat belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan kompetensi guru dan infrastruktur digital sebagai upaya optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using digital-based interactive learning media for science in increasing student interest in learning at SD Negeri Mulur 03. The method used is descriptive qualitative research with the research subjects as many as 24 grade 5 students. Data collection instruments include observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results showed that the utilization of digital-based interactive learning media can increase students' enthusiasm and participation in the learning process. Although there are obstacles such as signal limitations and teachers' ability to operate technology, the trial results show that the majority of students give a positive response to the use of digital media. Interesting and interactive learning media is proven to be able to foster interest in learning and encourage active involvement of students. This research recommends improving teachers' competence and digital infrastructure as an effort to optimize technology-based learning in primary schools.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang membahas tentang gejala-gejala alam serta prinsip-prinsip ilmiah yang melandasinya. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa dengan pemahaman dasar mengenai konsep-konsep IPA agar dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah di masa depan. Proses pembelajaran ini sebaiknya

dilakukan melalui pendekatan inkuiri ilmiah serta menekankan pentingnya kemampuan berkomunikasi sebagai bagian dari keterampilan hidup (Prananda et al., 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar memberikan ruang bagi siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu secara ilmiah. Hal ini dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban berdasarkan bukti, serta melatih pola pikir ilmiah. Pembelajaran IPA di tingkat SD sebaiknya difokuskan pada penumbuhan minat dan pengembangan pemahaman siswa terhadap lingkungan tempat mereka hidup, karena materi IPA memuat berbagai fenomena alam yang disusun secara sistematis dan didasarkan pada hasil eksperimen yang dilakukan manusia (Manuaba & Ganesha, 2019).

Dalam pembelajaran IPA, sering kali siswa merasa kesulitan karena media pembelajaran yang digunakan terkesan membosankan dan kurang relevan dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, Guru berupaya menggunakan beragam pendekatan dan media pembelajaran berbeda yang disesuaikan materi IPA yang lebih menarik minat belajar bagi siswa. Motivasi belajar siswa cenderung rendah karena metode yang digunakan terlalu monoton, di mana mereka hanya diminta untuk mendengarkan dan mencatat. Beberapa indikator rendahnya motivasi belajar terlihat dari lemahnya pemahaman terhadap materi, kurangnya konsentrasi, minimnya partisipasi aktif, sikap yang tidak antusias, serta kebiasaan belajar yang kurang baik. Jika kondisi ini dibiarkan, peserta didik akan menghadapi hambatan dalam mengikuti jalannya pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran IPA menuntut ketelitian dan kesungguhan (Novitasari, 2024). Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk mewujudkan pembelajaran IPA yang maksimal, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang teknologi informasi, membawa pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di sekolah. Perkembangan ini memungkinkan guru untuk memanfaatkan berbagai media sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik serta membantu siswa memahami dan menguasai konsep dengan lebih efektif (Pratama & Hasanah, 2024). Menurut Holzberger (2013), pembelajaran digital merupakan proses penyampaian materi menggunakan media digital seperti teks dan gambar melalui internet. Tujuan dari penyediaan media pembelajaran interaktif berbasis digital pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta memperkaya pengetahuan

dan keterampilan individu siswa. Bagi guru, media pembelajaran digital memberikan berbagai keuntungan, salah satunya adalah membantu dalam menyampaikan materi secara lebih mudah dan menjadi metode baru yang mampu membangun suasana belajar di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Sari et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal selama masa program asistensi mengajar yang telah dilakukan selama satu minggu, menunjukkan hasil dari pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Mulur 03 masih belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan guru dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah dan media buku. Selain itu sekolah ini sudah mendukung fasilitas untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital hanya saja terkendala jaringan sinyal yang kurang bagus sehingga penerapan media pembelajaran digital belum maksimal. Banyak fasilitas untuk mendukung media pembelajaran seperti proyektor, dan laptop untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selama pembelajaran, guru lebih sering mengandalkan buku siswa, terutama saat pembelajaran daring, dan jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran tatap muka masih kurang untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, guru sering mengajar dengan metode ceramah secara konvensional dan hanya menggunakan buku siswa tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Mulur 03, bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA, guru masih sering menggunakan media berupa gambar dan video. Saat pembelajaran dilakukan dari rumah atau secara daring, guru hanya memberikan tugas melalui grup WhatsApp dengan mengirimkan foto dari buku siswa serta video pembelajaran yang diambil dari youtube. Sumber dan media yang digunakan terbatas pada buku siswa, dan tidak ada pembelajaran tatap muka secara online melalui aplikasi seperti *Zoom* atau *Google Meet* karena keterbatasan akses sinyal di wilayah tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dijelaskan, analisis terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatannya di kelas V SD Negeri Mulur 03. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital merupakan salah satu strategi yang dilakukan supaya inovasi media pembelajaran dapat lebih beragam dan tentunya dengan mengikuti perubahan zaman. Hal ini bertujuan agar penggunaan media tersebut tepat sasaran, membantu guru dalam mencapai

tujuan pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, mengukur tingkat efektivitasnya, serta mengidentifikasi berbagai upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penggunaannya.

Fokus utama dari penelitian ini adalah pada mata pelajaran IPA, dan penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital di kelas V SD Negeri Mulur 03. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi berbagai kalangan, khususnya para guru, yakni sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya informasi guna mengembangkan kompetensi pedagogik, serta mendukung efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA secara optimal. Temuan dari penelitian ini juga bisa dijadikan acuan untuk memperbaiki dan mengembangkan sarana serta prasarana di SD Negeri Mulur 03.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Mulur 03?

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Mulur 03.

3. Tinjauan Pustaka

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong pemanfaatan media digital interaktif sebagai sarana pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media interaktif digital menyediakan unsur multimodal (teks, gambar, animasi, audio, kuis interaktif) yang dapat memfasilitasi representasi konsep-konsep IPA yang abstrak sehingga diharapkan meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan tren peningkatan minat dan motivasi belajar ketika media digital interaktif dirancang sesuai prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (Asbah et al, 2025)

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai perangkat pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten (mis. simulasi, kuis, feedback instan). Landasan teoritis yang sering digunakan meliputi teori multimodal

learning (Mayer) dan konstruktivisme, yang menyatakan bahwa belajar lebih efektif bila siswa aktif membangun makna melalui pengalaman dan umpan balik langsung. Penggunaan elemen interaktif juga selaras dengan prinsip cognitive load yang bila dirancang baik dapat mengurangi beban kognitif untuk konsep kompleks IPA (Subagja, 2023).

Minat belajar (learning interest) adalah predisposisi afektif dan kognitif yang mempengaruhi keterlibatan, perhatian, dan ketekunan siswa. Komponen minat meliputi aspek afektif (ketertarikan emosional), nilai/utility (persepsi kegunaan materi), serta orientasi kognitif (keingintahuan/keinginan untuk memahami). Media yang memberikan pengalaman positif, tantangan yang sesuai, dan umpan balik diikuti penghargaan atau pengakuan dapat meningkatkan minat (Sipahutar, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif. Secara umum, penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang tidak mengandalkan prosedur statistik dalam memperoleh hasilnya. Penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman mendalam serta interpretasi peneliti terhadap makna dari suatu peristiwa, interaksi, atau perilaku subjek dalam konteks tertentu sesuai perspektif peneliti (Fiantika & Maharani, 2022). Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara akurat dan sistematis suatu populasi, situasi, atau fenomena yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital di SD Negeri Mulur 03 dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini melibatkan sejumlah 24 siswa kelas V SD Negeri Mulur 03 sebagai subjek. Peneliti menggunakan metode eksperimen dalam menentukan subjek penelitian, dengan memilih satu kelas yang memiliki karakteristik homogen, yaitu para siswa belum pernah menerima pembelajaran sebelumnya dari guru terkait materi yang akan diteliti pembelajaran baru yang diterapkan dalam kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mulur 03 yang beralamatkan di Dukuh Sidodadi, Kelurahan Mulur, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi dan link formulir angket. Lembar observasi yang digunakan terdiri atas daftar *ceklist* mengenai media pembelajaran IPA yang digunakan oleh guru serta observasi terhadap pemanfaatan media tersebut di kelas. Observasi dilakukan difokuskan pada satu subtema di kelas 5. Instrumen kedua adalah pedoman wawancara yang

ditujukan kepada guru, sedangkan instrumen ketiga berupa dokumentasi yang mencakup proses pembelajaran IPA di dalam kelas. Instrumen yang terakhir adalah link formulir angket yang diisi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran IPA menggunakan media interaktif berbasis digital.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pra lapangan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap pra lapangan, peneliti terlebih dahulu melakukan studi awal dengan merumuskan permasalahan, menentukan judul penelitian, menyusun instrumen yang diperlukan, serta mengurus surat izin resmi dari fakultas untuk disampaikan kepada SD Negeri Mulur 03. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Sementara itu, pada tahap pelaporan, peneliti menganalisis data yang diperoleh dan menyusunnya dalam bentuk laporan tertulis. Proses pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni tahap pra-lapangan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Pada tahap pra-lapangan, peneliti melakukan berbagai persiapan awal. Analisis data dilakukan mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama: mereduksi data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi; menyajikan data secara sistematis; serta menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan (Diana & Winahyu, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dari hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri Mulur 03 tepatnya pada siswa kelas 5, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi selama proses pembelajaran, serta melalui link form interaktif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran IPA yang digunakan oleh Guru di kelas 5

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa dalam pembelajaran IPA, guru memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran seperti media konkrit, media visual, lingkungan alam, media audiovisual, dan multimedia. Pemanfaatan media pembelajaran IPA oleh guru di SD Negeri Mulur 03 disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Table 1. Jenis Media Pembelajaran IPA yang Digunakan oleh Guru di Kelas V

No	Nama Media	Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA yang digunakan oleh guru di kelas 5
1.	Poster IPA	√
2.	Model Tata Surya	√
3.	KIT IPA	√
4.	Globe	√
5.	Mikroskop	√
6.	Laptop/Komputer	√
7.	Model Tubuh Manusia	√
8.	Model Kerangka Manusia	√
9.	LKPD	√
10.	Lingkungan Alam	√
11.	LCD	√
12.	Proyektor	√
13.	PPT	-
Jumlah		13

Berdasarkan data pada tabel, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran IPA di SD Negeri Mulur 03 masih belum dilakukan secara menyeluruh oleh semua guru. Meskipun demikian, guru kelas 5 telah memanfaatkan beragam media pembelajaran IPA dalam penyampaian materi, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.

2. Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD Negeri Mulur 03



Gambar 1. Wawancara dengan guru SD Negeri Mulur 03

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah pemanfaatan media pembelajaran IPA di SD Negeri Mulur 03 sudah sangat mendukung, dan penyesuaian dengan materi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran, fasilitas dan ketersediaan di sekolah serta kondisi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran IPA di SD Negeri Mulur 03 masih belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga minat siswa dalam belajar masih belum optimal, hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi dan dokumentasi yang menunjukkan

bahwa media pembelajaran IPA di SD Negeri Mulur 03 belum digunakan secara maksimal. Media pembelajaran IPA belum dimanfaatkan secara maksimal karena berbagai faktor seperti keterbatasan kemampuan guru yang masih konvensional dan keterbatasan jaringan sinyal dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis digital. Pemanfaatan media pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru kelas 5 masih mengacu pada RPP ketika pembelajaran berlangsung. Guru kelas 5 juga memanfaatkan media berupa video, dan memberikan tugas melalui *whatsapp* ketika pembelajaran daring.

3. Kendala dan Upaya dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis digital



Gambar 2. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis digital

Dari hasil wawancara, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa serta dalam pemanfaatan media pembelajaran IPA berbasis digital. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menguasai dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif. Banyak guru yang masih belum memahami atau belum menguasai penggunaan media pembelajaran IPA berbasis digital dengan baik. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, didominasi oleh ceramah, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Faktor lain yang turut menjadi hambatan adalah kondisi jaringan internet di sekolah yang belum memadai, sehingga menyulitkan pelaksanaan pembelajaran berbasis digital secara optimal.

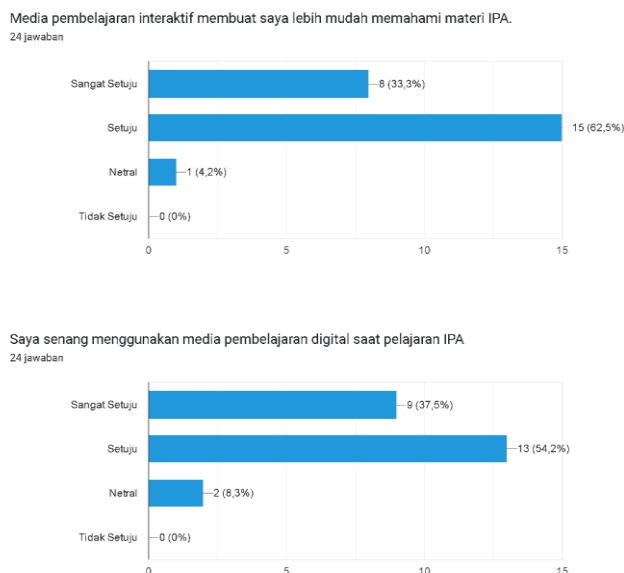
Untuk mengatasi hambatan dalam meningkatkan minat belajar siswa serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital, guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan media digital dengan cara belajar secara mandiri, berdiskusi atau meminta bantuan dari rekan sesama guru. Selain itu, guru juga dapat mengikuti

pelatihan atau seminar yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan maupun lembaga lainnya terkait penggunaan dan pembuatan media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran IPA berbasis digital di kelas 5 SD Negeri Mulur 03, diperoleh respons positif dari para siswa. Mereka tampak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, yang diiringi dengan meningkatnya minat belajar. Media pembelajaran IPA yang dirancang secara interaktif dan menarik mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran IPA serta angket yang dibagikan kepada siswa kelas V, diperoleh respon yang sangat baik dari para siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Data dari angket menunjukkan bahwa penerapan media ini di kelas mendapatkan sambutan positif digital ini memperoleh respon yang positif dari siswa kelas 5. Dari jumlah 24 siswa, 40% siswa merespon sangat setuju, 55% siswa merespon setuju, dan 5% siswa merespon netral.



Gambar 3. Hasil Pengisian Angket

B. Pembahasan

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui dukungan penuh dari guru. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif ketika diajak belajar menggunakan media yang tersedia di sekitar kelas, terutama jika dijelaskan secara langsung dengan memanfaatkan lingkungan alam. Siswa diajak untuk mengamati secara langsung fenomena alam, sehingga mereka dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Di SD Negeri Mulur 03, guru mata pelajaran IPA tidak hanya menggunakan lingkungan alam sebagai media pembelajaran, tetapi juga memanfaatkan media multimedia seperti video. Menurut Asyhar (2011) dalam (Yaumi, 2017), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu: (1) media yang bersifat visual, (2) media yang mengandalkan suara atau audio, (3) media yang menggabungkan unsur gambar dan suara (audio-visual), serta (4) media yang memadukan berbagai elemen seperti teks, suara, gambar, dan animasi, yang disebut multimedia. Untuk mendukung proses pembelajaran, SD Negeri Mulur 03 memiliki sarana multimedia seperti laptop, dan proyektor. Media audio-visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan media konkret seperti meja, yang merupakan media nyata karena dapat dilihat dan disentuh langsung oleh siswa.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA perlu dipilih secara cermat agar sesuai dengan fungsinya dan dapat memberikan hasil yang optimal. Media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media merupakan keputusan yang krusial dan menarik karena sangat menentukan jenis media yang akan digunakan, keputusan ini memiliki dampak besar terhadap efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Zainul, 2017). Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SD Negeri Mulur 03, guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran mempertimbangkan kesesuaian dengan materi ajar, kemampuan guru, serta ketersediaan media di sekolah. Pemilihan media oleh guru juga harus mempertimbangkan kebutuhan siswa. Media yang tepat dapat menjadi faktor pendorong meningkatnya minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Selain memilih media yang sesuai, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran, dan siswa juga diharapkan lebih aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Arsyad (2015) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan minat

dan keinginan baru, serta mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa (Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar dibandingkan dengan penggunaan media konvensional dan metode ceramah oleh guru. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang dilakukan guru sering kali cenderung monoton dan didominasi oleh penyampaian materi secara verbal, di mana siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Aktivitas belajar seperti diskusi atau penemuan jarang terjadi. Situasi pembelajaran seperti ini dapat disederhanakan dalam pola mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Sebaliknya, saat menggunakan media interaktif berbasis digital, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi, baik dalam berdiskusi, bertanya, maupun mengamati. Media ini juga mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan sejumlah keuntungan, seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi dominasi metode pembelajaran yang hanya mengandalkan kata-kata, mendorong pola pikir yang logis dan sistematis, serta mempermudah pemahaman materi sekaligus menanamkan nilai-nilai positif dalam diri siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah tidak selalu berjalan mulus. Dalam praktiknya, guru sering menghadapi berbagai kendala, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran IPA. Di SD Negeri Mulur 03, misalnya, guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media berbasis digital. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dan hanya mengandalkan buku siswa sebagai acuan utama. Meskipun sarana untuk mendukung pembelajaran digital sudah tersedia dengan cukup baik, kendala jaringan sinyal yang lemah mengharuskan penggunaan bergantian agar koneksi tetap stabil. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur pada media interaktif, karena jarang menggunakannya sehingga sering lupa cara penggunaannya. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian serius agar proses pembelajaran IPA dapat berlangsung secara optimal. Guru dituntut untuk memahami karakteristik dan perbedaan siswa, serta mampu mengatasi kesulitan belajar yang mereka alami. Karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam menguasai dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang relevan dengan materi, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih optimal dan efisien (Abdullah, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, dalam mengatasi kendala penguasaan teknologi digital, para guru saling membantu dengan belajar bersama dan berbagi pengetahuan antar sesama. Jika ada guru yang belum menguasai penggunaan media digital, mereka akan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan individu dan memilih alternatif media yang lebih mudah digunakan. Selain itu, guru juga aktif mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan guna meningkatkan kompetensi dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran. Untuk mengatasi keterbatasan jaringan internet, guru bersama-sama mengatur jadwal penggunaan agar tidak terjadi pemakaian secara bersamaan yang bisa mengganggu koneksi. Permasalahan tersebut juga menjadi bahan diskusi dalam rapat guru, di mana mereka dapat mengajukan usulan kepada kepala sekolah untuk penambahan perangkat wifi atau modem guna mendukung kelancaran akses internet dan pembelajaran digital secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait efektivitas media pembelajaran interaktif IPA berbasis digital di SD Negeri Mulur 03, dapat disimpulkan bahwa penerapan media tersebut secara nyata mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Meskipun masih terdapat kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan jaringan internet dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital, siswa menunjukkan respon positif dan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan media interaktif. Media pembelajaran digital terbukti mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, partisipatif, dan termotivasi dalam memahami materi IPA. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital perlu terus dikembangkan dan dioptimalkan, baik melalui pelatihan guru maupun peningkatan fasilitas sekolah, untuk meningkatkan efektivitas, daya tarik, dan keterkaitan pembelajaran IPA dengan perkembangan teknologi modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman, F. (2025). The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in grade IV students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 12–22.
- Diana, D., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. 2(11), 1110–1120. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Fiantika, F. R., & Maharani, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue March).

- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manuaba, I. B. S., & Ganessa, U. P. (2019). *MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE BERPENGARUH TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA*. 9(3), 95–103.
- Novitasari, S. R. E. A. Z. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar IPA Sekolah Dasar: Kajian Literatur*. 2(11), 323–327.
- Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). *JURNAL IKA VOL 8 No. 2. Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 8(2), 304–314.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP*. 311–319.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sipahutar, N. (2025). Effectiveness of using interactive learning media to improve students' learning interests. *Etnopedagogi*, 2(1), 33–42.
- Subagja, S. (2023). *The development of interactive multimedia based on TPACK to enhance students' science process skills*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88–100.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Zainul, A. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.