

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Ahmad Nubli Syamili *¹

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: nubli.syamili@gmail.com

Zulfitria

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: Zulfirtria@umj.ac.id

Abstract

This research discusses the use of interactive learning media for elementary school students in the digital era. The research problem focuses on understanding the role of interactive learning media for elementary school students, particularly those based on modern applications or websites. The goal is for both teachers and students to be able to utilize the interactive learning media available around them, which will eventually influence the process and the final outcomes of learning. This research uses a qualitative methodology in the form of a literature review. Data is obtained from various sources such as research journals, articles, and previous scientific works. The research results show that there are many interactive learning media available around us, such as educational videos, digital learning platforms, interactive simulations, and educational games. In their implementation, there are issues that need to be addressed to ensure that interactive learning media can achieve maximum effectiveness.

Keywords: Application, Instructional Media, Interactive, Elementary school, Digital era

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar dalam era digital. Masalah penelitian ini berfokus pada pemahaman bagaimana peran media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar khususnya yang berbasis aplikasi ataupun situs web modern. Tujuannya agar guru maupun siswa mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang ada di sekitarnya semaksimal mungkin, yang nantinya akan mempengaruhi proses ataupun hasil akhir pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif berupa studi pustaka. Data diperoleh dari berbagai macam sumber seperti jurnal penelitian, Artikel, serta karya ilmiah terdahulu. Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat banyak media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan disekitar kita seperti, video pembelajaran, platform belajar berbasis digital, simulasi interaktif, serta permainan edukatif. Dalam pengimplementasiannya terdapat hal yang harus diatasi agar media pembelajaran interaktif dapat mencapai efektivitas yang maksimal.

¹ Korespondensi Penulis.

Kata Kunci: Penggunaan, Media Pembelajaran, Interaktif, Sekolah Dasar, Era Digital.

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. (Harsiwi, U.B., & Arini, L. D. D., 2020)

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Interaktivitas ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik dan memperkuat ingatan mereka melalui pengalaman langsung. Permainan edukatif dan platform belajar berbasis digital dapat memberikan tantangan dan tugas yang menarik bagi siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengembangkan pemahaman mereka. (Utomo, F. T. S., 2023)

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, penggunaan media pembelajaran interaktif juga menghadapi beberapa tantangan. Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi yang dibutuhkan. Selain itu, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi ini juga menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang komprehensif untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, termasuk pelatihan dan dukungan bagi guru, serta pengadaan sarana dan prasarana yang memadai.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar dalam era digital bukan hanya menjadi sebuah inovasi, tetapi juga kebutuhan yang mendesak untuk menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini menggunakan pendekatan penelitian studi pustaka untuk mengetahui berbagai macam media belajar interaktif yang dapat digunakan di sekitar kita dalam mempengaruhi proses ataupun hasil pembelajaran nanti. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari berbagai sumber yang terpercaya seperti

jurnal, karya ilmiah, buku, serta publikasi lainnya yang relevan dengan topik pembahasan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar dalam era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa untuk meningkatkan proses belajar (Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A., 2022). Selain itu menurut (Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purromo, H., 2021) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima dalam penyampaian informasi secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan proses belajar yang efektif dan efisien.

Kata interaktif menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) berarti saling melakukan aksi, atau saling berhubungan. Senada dengan beberapa teori yang disebutkan diatas Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut (Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A., 2022). Sedangkan menurut (Suryowinoto, A., 2020) pengertian penggunaan media pembelajaran yang interaktif mempunyai pengertian bahwa media pembelajaran tersebut memungkinkan adanya interaksi (saling berhubungan, umpan balik, aksi-reaksi) antara media pembelajaran tersebut dengan peserta didik atau siswa yang secara langsung untuk mendapatkan informasi/ materi ajar yang diinginkan dalam media pembelajaran tersebut.

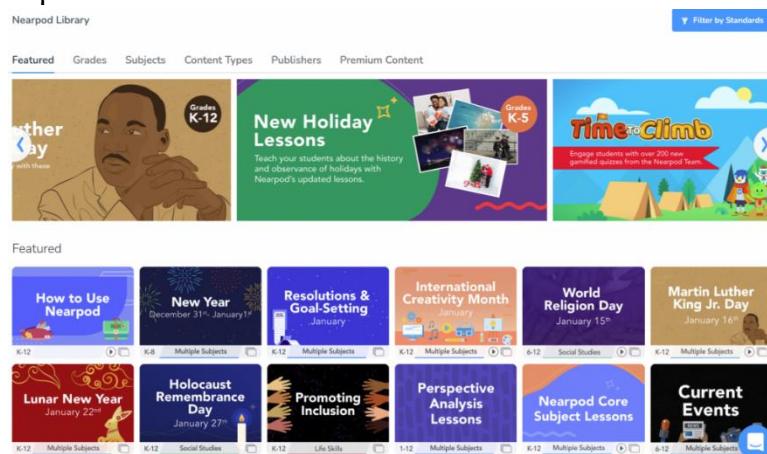
Dari teori-teori yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan seluruh alat/ benda yang dapat menimbulkan sifat saling berhubungan antar penggunanya yang nantinya dapat merangsang keterampilan, emosi, serta pikiran dalam proses pemebelajaran.

B. Jenis Media Pembelajaran Interaktif

1. Video

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Biassari, I., & Putri, K. E., 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada harus berjalan secara beriringan. Dengan adanya media video pembelajaran, akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Biassari, I., & Putri, K. E. (2021), dengan menggabungkan dua media pembelajaran interaktif yaitu video pembelajaran dan platform belajar berbasis digital nearpod.



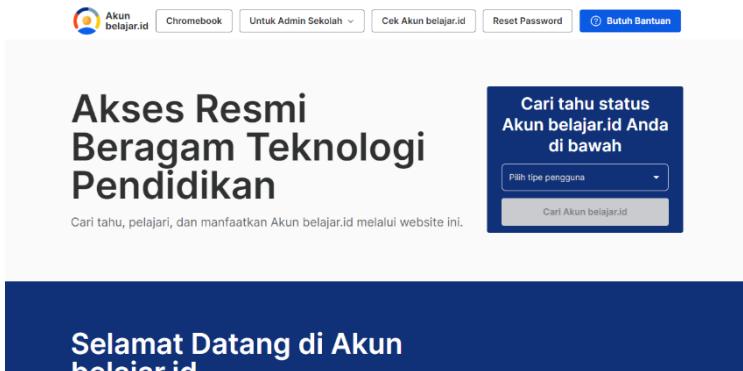
Gambar 1. Tampilan Aplikasi Nearpod. Diadaptasi dari nearpod.com (2024)

2. Platform Belajar Berbasis Digital

Platform belajar berbasis digital adalah sebuah sistem atau lingkungan yang menggunakan teknologi digital untuk menyediakan dan mendukung kegiatan belajar mengajar. Platform ini memungkinkan akses ke berbagai sumber daya pendidikan secara online, memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Sedangkan menurut (Wibawa, A. E. Y., 2021) digital platform adalah sekumpulan software yang membentuk suatu sistem tertentu. Software ini bisa dibuka pada PC atau sistem android. Jika berada pada system android, digital platform dapat berbentuk aplikasi. Kemudian Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemenbudristek) bekerjasama dengan pihak lain telah meluncurkan website www.belajar.id. Dari website tersebut nantinya dapat mengakses berbagai platform digital lainnya seperti:

- Ruang Guru
- Quizizz
- Quipper
- Zoom
- Zenius

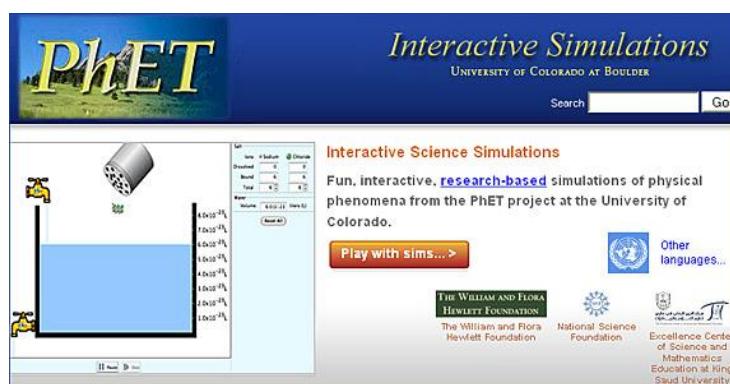
- f) Google Clasroom
- g) Google Doc
- h) Google Slides



Gambar 2. Tampilan Awal Situs Web www.belajar.id. Diadaptasi dari belajar.id

3. Simulasi Interaktif

Media simulasi interaktif adalah alat atau platform yang dirancang untuk meniru situasi atau proses nyata dalam bentuk digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan simulasi tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui partisipasi aktif dan percobaan langsung dalam lingkungan virtual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021), tentang penggunaan *Physics Education and Technology* (*PhET*) sebagai media interaktif pembelajaran IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar.



Gambar 3. Tampilan media *Physics Education and Technology* (PhET)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PhET merupakan salah satu media interaktif berupa laboratorium maya yang dapat membantu proses pemebelajaran. PhET dapat digunakan bagi siswa sekolah dasar karena dapat mensimulasikan suatu percobaan ilmiah secara virtual sehingga memperoleh gambaran secara simbolik terbentuknya sebuah ilmu pengetahuan.

Selain media simulasi interaktif sains - *Physics Education and Technology* (*PhET*) terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Peneltian tersebut mengembangkan media simulasi interaktif lainnya

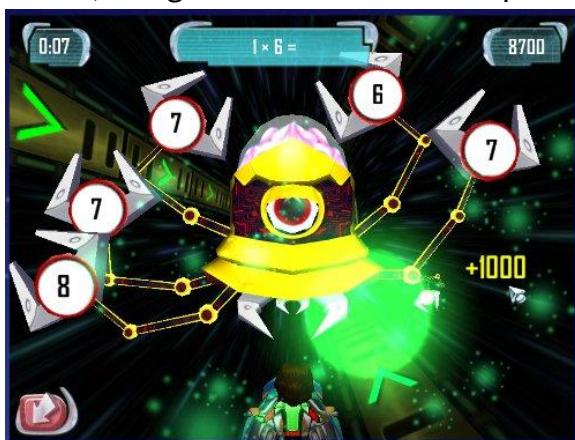
dengan memanfaatkan platform *Adobe Flash*. Dengan subjek sejumlah 20 peserta didik SMKN 1 Lamongan di kelas X OTKP, hasil penelitian menunjukkan media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif berbantuan *Adobe Flash*
(Wati, L. I., & Nugraha, J., 2021)

4. Permainan Edukatif

Media permainan edukatif merujuk kepada segala jenis permainan atau aktivitas interaktif yang dirancang dengan tujuan untuk mengajarkan atau meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau nilai-nilai tertentu pada pemainnya. Media ini biasanya digunakan dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal, seperti di sekolah, lembaga pelatihan, atau bahkan di rumah. Salah satu contohnya adalah *Math Blaster*. Merupakan sebuah Platform permainan edukatif yang mengajarkan konsep matematika dasar melalui permainan dan aktivitas interaktif. Siswa dapat mempraktikkan operasi aritmatika, pengukuran, dan geometri dalam konteks permainan yang menarik.



Gambar 5. Tampilan in-game dari media permainan edukatif *Math Blaster*

Di dalam permainannya terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui. Tahapan awal dimulai dari penjumlahan, pembagian, ataupun pengkalian bilangan sederhana, yang nantinya semakin tinggi tahapan maka semakin sulit soal-soal yang harus dikerjakan. Kemudian terdapat penelitian yang dilakukan oleh Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Penelitian tersebut

bertujuan untuk mengembangkan media permainan kartu Domino Rantai Makanan (DORAMA) digital dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Setelah melalui beberapa tahap penelitian didapatkan hasil bahwa media kartu DORAMA sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar.



Gambar 6. Tampilan Papan Permainan media permainan Kartu Domino Rantai Makanan (DORAMA) (Istyasiwi, M. E., Auliati, Y., & Sholeh, D. A., 2021)

C. Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

Dalam pengimplementasianya setidaknya terdapat beberapa hal yang menjadi tantangan yang perlu diatasi agar media pembelajaran interaktif dapat mencapai efektivitas yang maksimal antara lain:

1. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan memiliki infrastruktur teknologi yang memadai seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat memicu kesenjangan antara daerah perkotaan dan pedesaan dan menyebabkan disparitas aksesibilitas terhadap media pembelajaran interaktif.
2. Kompetensi Guru dan Tenaga Pengajar. Banyak guru belum memiliki kompetensi yang cukup dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mendapatkan pelatihan dan dukungan yang memadai untuk memanfaatkan potensi media interaktif dalam pembelajaran.
3. Desain dan Pengembangan Konten. Konten pembelajaran interaktif yang efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta sesuai dengan kurikulum yang relevan. Kualitas pembelajaran tetap terjaga serta tujuan pembelajaran tercapai. Oleh sebab itu membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit untuk menghasilkan konten yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum.
4. Evaluasi dan Penilaian. Dalam menilai efektivitas media pembelajaran interaktif memerlukan metode evaluasi yang berbeda dari metode tradisional, diperlukan alat dan metode yang tepat. Hal ini perlu dilakukan untuk memastikan bahwa media tersebut benar-benar membantu siswa belajar lebih baik.

5. Keamanan dan Privasi. Kekhawatiran mengenai keamanan data dan privasi siswa ketika menggunakan platform digital. Oleh sebab itu perlunya regulasi dan kebijakan yang ketat dari pemerintah untuk melindungi data pribadi pengguna.
6. Pemeliharaan dan Dukungan Teknis. Media pembelajaran interaktif memerlukan dukungan teknis yang berkelanjutan untuk memastikan perangkat dan software berfungsi dengan baik. Hal ini harus diberikan bersama dengan pemeliharaan infrastruktur teknologi yang baik

KESIMPULAN

Seiring terjadinya perkembangan teknologi yang ada, maka proses pembelajaran dapat berjalan lebih mudah dan efektif. Penyampaian materi pembelajaran tidak hanya tersampaikan satu arah dan bersifat monoton. Banyak media pembelajaran di sekitar kita yang dapat digunakan yang lebih bersifat interaktif, antara lain:

1. Video pembelajaran

Penggunaan media video pembelajaran dapat lebih meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu siswa dapat belajar mandiri dengan tetap diawasi oleh guru agar tetap fokus dan tidak terdistraksi oleh hal-hal lain. Kemampuan guru juga sangat diperlukan dalam mengoperasikan aplikasi seperti canva, snapseed, ataupun filmora dalam membuat video pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.

2. Platform belajar berbasis digital

Banyaknya platform belajar berbasis digital yang tersedia saat ini sangat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Berbagai macam platform telah menawarkan kelebihannya masing-masing seperti, user interface yang mudah digunakan sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Selain itu pilihan materi pembelajaran yang beragam serta metode penyampaian yang menarik menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih platform pembelajaran yang akan digunakan.

3. Simulasi interaktif

Adanya media simulasi interaktif dapat menjadi solusi sementara bagi sekolah yang kekurangan alat-alat praktik yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya penggunaan media Physics Education and Technology (PhET) sebagai laboratorium virtual dalam pelajaran IPA.

4. Permainan edukatif

Pemanfaatan media permainan edukatif sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat positif oleh siswa. Media permainan edukatif yang bersifat fleksibel menjadi keunggulan lainnya karena dapat digunakan dalam pembelajaran formal maupun non formal. Dengan berbagai macam kelebihan yang ditawarkan oleh media pembelajaran interaktif, tentunya

terdapat tantangan yang harus diatasi. Seperti kurangnya kompetensi guru dan tenaga pengajar, maka pihak sekolah beserta pemerintah dapat memberikan pelatihan baik daring ataupun luring. Proses ini harus dipastikan menyebar secara rata, agar tidak terjadi ketimpangan antar sekolah yang berada di perkotaan dan pedesaan.

Referensi

- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021, December). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) (Vol. 4, pp. 62-74).
- Harsawi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104-1113.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(2), 254-263.
- KBBI, 2024. kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [online] Available at: <https://kbbi.web.id/>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2(2), 363-374.
- Sulistiwati, A., & Prastowo, A. (2021). Penggunaan Phet Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal, 2(2), 82-91.
- Suryowinoto, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Elektronika Digital. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro-Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 3635-3645.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(1), 65-76.
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi Covid-19. Berajah Journal, 1(2), 76-84.
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purmomo, H. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru Sekolah Dasar. Indonesian Journal Of Community Service, 1(2), 347-361.