

## KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

**Dewi Sinta Kusuma Pertiwi<sup>1</sup>**

**Indah Setyo Wardhani<sup>2</sup>**

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: [sintadewi270303@gmail.com](mailto:sintadewi270303@gmail.com)

***Abstract.** Learning media and elementary school students are interrelated. The link between the two is learning. The purpose of this study is to identify the characteristics of interactive learning media for elementary school students. The method used is a literature study, namely books, articles, and other references. The results of the study are in the form of a description of interactive learning media. The implementation of the study is in the form of research results that can be used as a reference for choosing the right media in today's digital era.*

***Keywords:** Learning Media, Interactive, Elementary School.*

**Abstrak.** Media pembelajaran dan siswa sekolah dasar saling berkaitan. Penghubung keduanya adalah pembelajaran. Tujuan penelitian ini mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi Pustaka, yaitu buku, artikel, dan rujukan lainnya. Hasil penelitian berupa deskripsi tentang media pembelajaran interaktif. Implementasi penelitian berupa hasil penelitian yang dapat dijadikan rujukan untuk memilih media yang tepat pada era digital saat ini.

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

### LATAR BELAKANG

Banyak peneliti juga menunjukkan bahwa media sangat penting untuk proses belajar mengajar. Pada tahun 2015, Lino Spiani melakukan penelitian di SDN 01 Nanga

## **KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Mahap dengan judul "Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas 5". Siklus I menghasilkan hasil rata-rata 59, dan siklus II menghasilkan hasil rata-rata 89, dengan peningkatan masing-masing sebesar 25,29. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Seriani Panjaitan di SDN 78 Pekanbaru bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada kelas 2A, dengan nilai kemampuan hasil belajar rata-rata 43,08. Namun, hasil belajar siswa pada siklus "I dan II" lebih baik, dengan nilai rata-rata 61,79 pada siklus I dan 82,56 pada siklus II. Penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh antusiasme, semangat, dan hasil belajar siswa. Banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk papan tulis, majalah, buku teks, surat kabar, televisi, dan video. Namun, seiring berjalannya waktu, zaman telah berubah dan sekarang ada banyak teknologi baru yang dapat digunakan untuk mengajar. Seperti yang sudah kita ketahui, siswa modern sangat suka menggunakan perangkat elektronik, sehingga perangkat tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik, baik dengan menggunakan apa yang sudah ada di sekolah maupun dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan menarik, media pembelajaran interaktif adalah pilihan yang tepat.

### **KAJIAN TEORITIS**

Pada era digital saat ini hampir semua manusia terhubung dengan internet, dan bertambahnya kecanggihan dalam teknologi, yang mana media interaktif sangatlah tepat menjadi pilihan di era saat ini. Siswa dapat mendapat manfaat dari pembelajaran interaktif, kata Titin Fitri Ningsih. dan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu menghemat waktu dan tenaga guru dan siswa. Berbagai jenis media interaktif telah diusulkan dan digunakan dalam pendidikan, terutama di sekolah dasar. Simulasi interaktif, film pembelajaran, permainan edukatif, dan platform pembelajaran berbasis digital adalah beberapa contoh media pembelajaran interaktif, menurut literatur yang ditinjau. Film pembelajaran dan materi audio-visual dapat meningkatkan pemahaman dan membantu siswa sekolah dasar memvisualisasikan ide-ide abstrak. Melalui simulasi interaktif, siswa sekolah dasar dapat mengalami berbagai skenario atau kejadian dalam lingkungan yang aman. Hal ini juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk

membuat pilihan dan mengamati efek dari kegiatan mereka. Siswa sekolah dasar dapat menjadi lebih tertarik untuk belajar melalui permainan edukatif, yang menggabungkan elemen permainan seperti tantangan dan pencapaian, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan bantuan platform pembelajaran ini, murid-murid sekolah dasar dapat bekerja sama dengan teman sekelasnya, mengakses materi pelajaran secara mandiri, dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran juga berkembang. Perkembangan ini juga memenuhi kebutuhan siswa. Sebagian ahli menempatkan media dalam berbagai kategori. Sebagai contoh, Bretz membagi media menjadi tiga kategori: media visual (termasuk gambar), media audio, dan media yang dapat bergerak (Trini Prastati, 2005, dalam norma Dewi, 2017).

Sebagaimana dinyatakan oleh Miftahul Husna pada tahun 2017, media interaktif merupakan komponen penting dari pembelajaran. Untuk membantu siswa belajar dan menyampaikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, multimedia interaktif sangatlah penting. Salah satu bentuk media terbaik untuk membina hubungan antarmanusia adalah media interaktif. Guru dan siswa dapat menggunakannya sebagai alat untuk mengirim dan menerima sumber daya pendidikan. Multimedia dapat membantu siswa belajar sendiri.

## **METODE PENELITIAN**

Karena data yang dihasilkan berupa kata-kata atau deskripsi, para peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan mengandalkan berbagai dokumen untuk mengumpulkan data penelitian. Jenis penelitian ini dikenal sebagai penelitian kepustakaan atau penelitian dokumen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan materi pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Memilih topik eksplorasi informasi, menentukan fokus pengumpulan sumber data, membuat presentasi data, dan membuat laporan merupakan prosedur dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif, data hasil belajar dikorelasikan dengan hasil belajar siswa dari berbagai sumber jurnal. Setelah itu dilakukan evaluasi dan penyusunan. Validitas dan

# KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

reliabilitas data ini telah diperiksa oleh peneliti dengan menggunakan hasil belajar yang berasal dari nilai hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Trini Prastati (2005), media adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi kepada orang yang menerimanya dari sumber informasi. Sementara itu, Sutirman (2013) menyebut media pembelajaran sebagai alat elektronik, grafis, dan fotografis yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual.

Bentuk jamak dari kata latin "Medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar," dan "Medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar."

Menurut Wibawanto (2017), Media pendidikan adalah sumber belajar yang dapat diartikan sebagai orang, peristiwa, atau benda yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pendidikan, pendidikan juga harus diperhatikan sebagai inti atau modus interaksi pendidikan.

Proses yang dilakukan oleh institusi pendidikan untuk menerapkan kurikulumnya dengan tujuan mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan dikenal sebagai pembelajaran. Mengubah tingkah laku siswa secara intelektual, moral, dan sosial sehingga mereka dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial adalah tujuan utama pendidikan. Untuk mencapai tujuan ini, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru mereka.

Menurut Tafonao (2018), Media pembelajaran sangat penting untuk pendidikan. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar.

### Basis Media Pembelajaran

Teknologi fauna, filosofis formal, dan psikologis formal adalah beberapa ulasan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, menurut Daryanto (dalam Septy, 2021).

- a. Siswa dapat menggunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam hal materi pembelajaran.
- b. Menurut landasan psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari materi konkret daripada abstrak.
- c. Dasar dari teknologi adalah proses yang rumit dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, konsep, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah di lingkungan di mana kegiatan pembelajaran direncanakan dan diawasi.
- d. Pada landasan empiris, pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada preferensi guru; namun, juga harus mempertimbangkan kesesuaian antara media, materi pelajaran, dan elemen pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan usia siswa dan materi yang akan diajarkan agar siswa lebih muda dapat memahami pesan yang disampaikan oleh media tersebut.

Media yang tepat harus digunakan agar interaksi belajar mengajar menjadi efektif. Tujuan kegiatan pembelajaran, pesan atau kontennya, dan demografi siswa, semuanya memengaruhi seberapa tepat media tersebut digunakan. Penulis akan mengutip pendapat Sadiman, 1990 (dalam Septy, 2021) tentang dasar media pembelajaran dalam hal ini:

1. Landasan Filosofis

Beberapa orang berpikir bahwa pembelajaran akan menjadi kurang manusiawi ketika berbagai media yang dihasilkan oleh teknologi baru digunakan di dalam kelas. Dengan kata lain, teknologi akan membuat pembelajaran menjadi kurang manusiawi. Siswa dihargai karena kemanusiaannya dan diizinkan untuk memilih strategi dan sumber daya pengajaran yang paling sesuai dengan kemampuan mereka karena teknologi tidak merendahkan martabat mereka. Sebenarnya, perselisihan ini tidak perlu terjadi; yang terpenting adalah bagaimana pengajar memandang murid-murid mereka saat mereka belajar. Jika guru memandang setiap siswa sebagai individu yang unik dengan kebanggaan, kepribadian, dorongan, dan bakat, maka strategi pembelajaran akan tetap humanis, terlepas dari apakah media baru digunakan atau tidak. Karena proses belajar sangat kompleks dan unik, hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh

## **KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

pemilihan media dan pendekatan pembelajaran yang tepat. Persepsi siswa juga mempengaruhi hasil belajar; karena itu, karena proses belajar sangat kompleks dan unik, seseorang harus memahami makna persepsi serta fakta-fakta yang berpengaruh terhadap persepsi saat memilih media.

### 2. Landasan Psikologis

Belajar mencakup semua aspek sifat seseorang, baik mental maupun fisik, karena belajar merupakan proses yang rumit dan individual. Semua sifat kepribadian ini berperan dalam perilaku belajar seseorang, yang berbeda dengan perilaku belajar orang lain. Perilaku belajar dipengaruhi oleh berbagai hal. Ini termasuk gaya belajar, gaya kognitif, bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan faktor lainnya. Setiap siswa membutuhkan layanan pembelajaran dan perawatan yang sesuai dengan perilaku belajar yang rumit dan unik ini. Strategi penyampaian pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah ini.

Siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran visual harus mendapatkan dorongan yang sama seperti siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran auditorif. Saat menggunakan media pembelajaran, psikologi sangat penting karena persepsi siswa sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berhasil, komponen yang berpengaruh terhadap penjelasan materi pembelajaran harus dioptimalkan. Media yang tepat untuk proses pembelajaran harus menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan tentang apa yang mereka lihat. Selain itu, media harus sesuai dengan pengalaman siswa. Akibatnya, landasan psikologis harus dipertimbangkan.

### 3. Landasan Empiris

Menurut sejumlah temuan penelitian, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Dengan kata lain, anak-anak yang belajar dengan baik melalui alat bantu visual seperti film, video, gambar, dan diagram akan memiliki keuntungan besar. Akan ada keuntungan besar bagi siswa yang menggunakan gaya belajar auditori, yang mencakup media audio.

Pembenaran empiris ini menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus ditentukan oleh seberapa cocok media tersebut untuk

siswa, bukan guru, dan bahwa pilihan tersebut harus didasarkan pada kecocokan karakteristik pembelajaran, materi pelajaran, dan media itu sendiri. Gagasan untuk menyesuaikan jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pendidikan dengan kualitas masing-masing siswa menjadi semakin populer.

#### 4. Landasan Teknologi

Para ahli teknologi pembelajaran melakukan penelitian untuk mengembangkan dan menguji teori-teori yang berkaitan dengan berbagai media pembelajaran. Selain itu, mereka bertanggung jawab atas desain, pembuatan, dan evaluasi sumber belajar, sehingga menjadikannya lebih mudah bagi siswa untuk belajar.

Prinsip di balik kegiatan ini adalah bahwa media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya jika digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkannya. Dengan demikian, memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar setiap siswa akan membuat belajar lebih mudah.

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Wibawanto (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dan berdampak pada pencapaian tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan:

1. Perjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (tertulis atau hanya lisan)
2. Mengatasi keterbatasan daya indera dan ruang waktu a. Objek yang terlalu besar dapat digunakan sebagai pengganti gambar, realitas, film bingkai, film, atau model. b. Objek yang kecil dapat digunakan sebagai pengganti proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, dan foto dengan kecepatan tinggi dapat membantu gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat. Melalui rekaman film, video, film, atau model, peristiwa masa lalu dapat ditampilkan kembali dengan menggunakan model, diagram, atau program komputer animasi.
3. Dengan menggunakan media pendidikan yang tepat dan bervariasi, sikap pasif anak-anak dapat diatasi. Media ini meningkatkan keinginan untuk

## **KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

belajar, memungkinkan anak-anak berinteraksi langsung dengan lingkungannya seperti senyatanya, dan memungkinkan siswa belajar sendiri.

4. Meskipun kurikulum dan materi pelajaran diberikan secara identik kepada setiap siswa, masalah dapat diselesaikan dengan menggunakan pendekatan pendidikan yang sama: memberikan motivasi yang sama, mempersamakan pengalaman, dan membangun perspektif yang sama.

Menurut beberapa pakar, media pembelajaran memiliki banyak manfaat, termasuk:

1. Mengatasi kesulitan dan memberikan penjelasan tentang materi pelajaran yang menantang.
2. Mampu menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, serta mempermudah pemahaman.
3. Memotivasi anak untuk bekerja dan mendorong naluri untuk memikirkan dan menciptakan.
4. Memiliki keinginan untuk belajar.
5. Mengembangkan kebiasaan, memperhatikan, mempertimbangkan, dan mempertimbangkan suatu pelajaran.
6. Mineral menjadi lebih jelas untuk dilihat, meningkatkan perasaan dan kecepatan dalam belajar, dan menimbulkan kekuatan perhatian atau ingatan.

### **Jenis Media Pembelajaran**

Tiga komponen utama media adalah suara, visual, dan gerak, menurut Rudi Bretz (dalam Wibawanto, 2017). Bentuk visual terdiri dari garis, simbol, dan gambar. Selain itu, Bretz membedakan media rekam dari media sosial, menghasilkan delapan kategori media:

1. Media audio visual yang bergerak
2. Media audio visual yang tidak bergetar
3. Media suara yang semi gerak
4. Media visual yang bergerak
5. Media visual yang tenang
6. Media yang sedikit bergerak
7. Media suara
8. Sumber media cetak



Sumber daya pendidikan terdiri dari benda (materil) dan non-benda. Oleh karena itu, menurut Oemar Hamalik (dalam Wibawanto, 2017), ada dua jenis alat pendidikan materiil. Yang pertama adalah bahan bacaan atau cetakan yang menekankan penggunaan atau membaca simbol kata dan visual. Yang kedua adalah alat audio visual, yang terdiri dari:

1. Alat tanpa proyeksi, seperti papan tulis dan diagram
2. Sumber pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi, seperti objek asli, peta
3. Sumber daya pembelajaran yang menggunakan metode seperti objek asli dan peta

Ketiga, sumber-sumber sosial, seperti dokumen historis dan keempat jenis benda: batu, bahan baku, dedaunan, dan sebagainya.

### **Interaktif**

Secara umum, kata "interaktif" mengacu pada komunikasi dua arah atau lebih dari elemen komunikasi. Dalam arti yang lebih sederhana, kata ini mengacu pada komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Pihak mana pun tidak melakukan apa-apa. Barang dan jasa multimedia dalam sistem TI yang bereaksi terhadap aktivitas pengguna dengan menyajikan konten audio, video, dan audio-visual biasanya disebut sebagai media interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif adalah teknologi berbasis multimedia yang memungkinkan terjadinya komunikasi aktif dua arah antara pengguna dan media, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran. Media ini dapat menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa.

Menurut Warsita (2008), interaksi adalah komunikasi dua arah atau objek yang saling berhubungan, berinteraksi, dan dinamis. Aksi dan reaksi adalah hasil dari hubungan sebab-akibat. Di sisi lain, "interaktif" mengacu pada dialog antara terminal dengan komputer atau antara terminal dengan terminal lain ketika membahas komputer.

Dua orang atau lebih yang aktif menghasilkan segala sesuatu yang interaktif. Misalnya, selama diskusi TV interaktif. Selain menonton dan mendengarkan pembawa acara dan narasumber mendiskusikan dan memperdebatkan topik, pemirsa dapat secara aktif terlibat dengan memberikan komentar dan mengajukan pertanyaan selama diskusi interaktif. Setiap orang memiliki pendapat yang ingin dibahas dan didengarkan; itu pasti

## **KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

menyenangkan. Sangat menyenangkan untuk belajar secara interaktif di sekolah daripada hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan guru.

Pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat mereka. Ini memungkinkan mereka untuk menggunakan semua kemampuan mereka (pikiran, pendengaran, penglihatan, dan keterampilan) saat menulis. Selain itu, guru memberikan mereka tugas perseorangan dan kelompok. Selain itu, sistem pendidikan ini berfokus pada proses daripada hasil. karena siswa memperoleh pengetahuan dari buku melalui pengalaman langsung, bukan dengan menghafal.

### **Media Interaktif**

Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, “media interaktif” mengacu pada barang dan jasa digital atau multimedia yang ditawarkan instruktur kepada siswa melalui presentasi materi pendidikan seperti teks, audio, video, permainan video, dan gambar bergerak atau animasi. Memanfaatkan produk dan layanan digital atau multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa, menginspirasi mereka untuk melakukan penelitian tambahan, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang mereka pelajari.

Perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat beroperasi sebagai jembatan untuk mengirimkan informasi dari sumber belajar ke pelajar dan memungkinkan pengguna untuk mengomentari konten adalah komponen-komponen media pembelajaran interaktif. Kualitas media pembelajaran interaktif dapat dinilai melalui metode dan ukuran tertentu, serta pengujian *software*.

Siswa di sekolah dasar cenderung lebih menyukai permainan yang mudah dimainkan dan menampilkan grafis dan animasi yang menarik. Namun, karena sebagian besar pengajaran di sekolah masih bergantung pada buku teks, ceramah, dan pembelajaran langsung, masalah yang disebutkan di atas masih bisa diatasi dengan memanfaatkan materi pembelajaran berbasis komputer atau interaktif.

### **Jenis Media Pembelajaran Interaktif**

Tiga jenis media pembelajaran interaktif yang mudah ditemukan di internet hari ini adalah:

- a. Media pembelajaran *e-learning* interaktif, seperti Moodle; ini adalah salah satu kursus PHP dan MySQL yang paling banyak digunakan. Memiliki acara

kuis dan kelas untuk presentasi karya. Selain itu, Moodle menawarkan modul yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru, seperti *workshop*, survei, dan forum diskusi.

- b. Zenius Education adalah situs web pembelajaran online yang berbahasa Indonesia dan menyediakan berbagai materi pendidikan dari tingkat SD hingga SMA.

Bing Map dan Google Map adalah situs web yang memungkinkan pengguna melihat peta dunia langsung.

- c. Media interaktif berbasis software: Animals for Kids 2.1 adalah program pendidikan berbasis flash card yang memiliki ensiklopedia lengkap tentang hewan.
- d. Media belajar interaktif berbasis Android, seperti aplikasi ruang guru, membuat kita narasumber dalam pembelajaran dengan memungkinkan chat dan video call

Media interaktif yang sudah disebutkan di atas sangat bermanfaat bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, pendidik tidak akan kewalahan mencari media interaktif.

### **Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran**

Selama proses belajar mengajar, guru ingin menyampaikan beberapa pesan kepada siswa. Materi pelajaran adalah informasi yang harus diberikan guru kepada siswa. Media interaktif adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, media interaktif harus dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan pendidikan. Kurniawan (2015) (dalam Miftahul Husna, 2017) mengatakan bahwa media interaktif membantu guru mengajar siswa. Mereka dapat memberikan pengalaman nyata, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan meningkatkan daya serap dan retensi informasi siswa dengan menggunakan kombinasi kata dan gambar dalam presentasi data. Selain itu, Munir (2013) (dalam Miftahul Husna, 2017) menyatakan bahwa siswa mendapatkan banyak manfaat dari menggunakan media interaktif. Simulasi dan animasi dapat menarik perhatian siswa dan membantu proses kognitif mereka, yang membantu belajar.

## **KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Media interaktif adalah bagian penting dari pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Miftahul Husna pada tahun 2017. Multimedia interaktif sangat penting untuk membantu siswa belajar dan menyajikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Ini adalah alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Media interaktif juga merupakan alat yang sangat baik untuk menghubungkan orang. Media interaktif juga dapat membantu siswa belajar sendiri.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Ada banyak jenis materi pembelajaran interaktif yang telah disarankan untuk digunakan dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Jenis media ini hadir dalam berbagai format, termasuk simulasi interaktif, film pembelajaran, platform digital, dan permainan instruksional, menurut literatur yang ditinjau. Melalui film edukasi dan simulasi interaktif, siswa sekolah dasar dapat mengalami berbagai skenario atau kejadian dalam lingkungan yang aman. Pembelajaran melalui permainan instruksional dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar dapat menggunakan platform belajar ini secara mandiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya atau tidak adanya media sangat mempengaruhi pembelajaran. Terlebih lagi, di era modern yang penuh dengan teknologi, media interaktif sangat cocok untuk kegiatan belajar.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Gunawan et al. 2022. *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEDERHANA UNTUK MI/ SD*. 1st ed. ed. Uki. Yogyakarta: K-Media.
- Husna, Miftahul, I Nyoman Sudana Degeng, and Dedi Kuswandi. 2017. "PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR." : 34–41.
- Hutabri, Ellbert, and Anggia Dasa Putri. 2019. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar." 08(02).
- Ningsih, Titin Fitri, Hariman Bahtiar, and Yupi Kuspandi Putra. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan

Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP.” *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi* 5(1).

Nurfadhillah, Septy, and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. 2021. *Media Pembelajaran*. 1st ed. ed. Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

Panjaitan, Seriani. 2017. “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS IIA SDN 78 PEKANBARU Seriani Panjaitan.” 6(September): 252–66.

Septiyawati, Diana Nur, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, and Arita Marini. 2022. “ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH ADASAR.” 2(2): 365–76.

Shalikhah, Norma Dewi, Ardhin Primadewi, and Muis Sad Iman. 2017. “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN.” 20(1): 9–16.

Spiani, Lino. 2015. “PENGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS V.”

Tafonao, Talizaro. 2018. “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING.” 2(2).

Utomo, Fuad Try Satrio. 2023. “INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR.” 08(September): 3635–45.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 1st ed. ed. Dhega Febiharsa. Jember - Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.