

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA (Studi Kasus SDN Giriwinaya Kabupaten Cianjur)

Ricky Yoseptry^{1*}, Emilya Nurihayati², Erna Erawati Setiani³, Karisma Silviana⁴, Dini Muharisa⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Nusantara, Indonesia

*Corresponding author: rickyoseptry@uninus.ac.id

Abstract: This research aims to determine the effect of using interactive learning media in increasing students' interest in learning at SDN Giriwinaya. The purpose of the study is to describe the effect of using interactive learning media in increasing students' interest in learning at SDN Giriwinaya. This research method uses a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The research participants consisted of fourth-grade students, teachers, and principals. The results of the study showed that the use of interactive learning media, such as educational games, learning videos, and interactive applications, was able to significantly increase students' interest in learning. Students became more active, enthusiastic, and involved in the learning process because the learning process became more interesting and enjoyable. In addition, teachers also felt an increase in the effectiveness of teaching with this interactive media. Supporting factors found include the provision of adequate technological facilities and teacher training in the use of interactive media. However, there are challenges such as limited internet access and the technical skills of some teachers that need to be improved. This study concludes that interactive learning media is an effective tool in increasing students' interest in learning at SDN Giriwinaya, provided that there is adequate infrastructure support and training. This study recommends increasing access to technology and developing teacher competencies as further steps to strengthen the implementation of interactive learning media in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Interest, Qualitative Approach

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Giriwinaya. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Giriwinaya. Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Partisipan penelitian terdiri dari siswa kelas IV, guru, serta kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif, mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru juga merasakan adanya peningkatan efektivitas pengajaran dengan adanya media interaktif ini. Faktor-faktor pendukung yang ditemukan meliputi penyediaan fasilitas teknologi yang memadai dan pelatihan guru dalam penggunaan media interaktif. Namun, terdapat tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kemampuan teknis sebagian guru yang perlu ditingkatkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Giriwinaya, dengan syarat adanya dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan akses teknologi serta pengembangan kompetensi guru sebagai langkah lanjutan untuk memperkuat implementasi media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Pendekatan Kualitatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Chandra, 2023). Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah terciptanya suasana belajar yang efektif dan menarik. Menurut Ar et al. (2024) dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru dituntut untuk mampu menciptakan metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini penting mengingat minat belajar siswa pada tingkat dasar menjadi fondasi bagi perkembangan pengetahuan dan keterampilan mereka di masa depan.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di era digital (Azmi et al., 2024). Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaksi yang memungkinkan siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam pencapaian keberhasilan proses pembelajaran (Adawiyah, 2019). Namun, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu, khususnya sains, seringkali masih rendah. Berdasarkan Penelitian Laa et al. (2017) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang dapat berpengaruh pada minat belajar siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang tidak membangkitkan daya kreatif siswa dan kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar.

Dalam era digital seperti sekarang, media pembelajaran interaktif menawarkan satu solusi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi secara langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai aplikasi seperti animasi, simulasi, dan permainan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam.

Di SDN Giriwinaya, salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah rendahnya minat belajar siswa pada beberapa mata pelajaran tertentu. Banyak siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini memengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang relevan dengan kebutuhan siswa, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Giriwinaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif serta memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode studi kasus dengan tehnik wawancara dan observasi pada subjek penelitian yaitu , Kepala sekolah, Guru, dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di SDN Giriwinaya. Menurut Sugiyono (2010), studi kasus merupakan metode yang mempelajari suatu keadaan dan suatu perkembangan siswa dalam layanan bimbingan, dengan lengkap dan detail, Dengan pendekatan studi kasus penulis bukan saja dapat mengumpulkan data yang detail terkait fenomena yang sedang diteliti, namun juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman dan pandangan dari sumber data. Tisdell et al. (2025) mendefinisikan studi kasus sebagai diskripsi dan analisis mendalam dari *bounded system*, sebuah system yang tidak bisa terlepas dari satu kasus dengan kasus yang lain Karena dalam studi kasus memunculkan adanya bagian-bagian sistem yang bekerja secara terintergratif dan berpola dengan yang lain. tujuan dari kegiatan ini adalah agar bisa memahami sikap dan sifat individualistis banyak siswa dengan lebih baik dan dapat membantu perkembangan yang lebih lanjut. Kesimpulan dari pengertian studi kasus adalah merupakan metode yang di dalamnya terdapat pengumpulan data tentunya dengan meliputi beberapa aspek fisik dan psikologis dengan bertujuan dapat memperoleh banyak pemahaman lebih mendalam.

Jenis penelitian studi kasus bisa mengungkap hal-hal yang spesifik, detail, dan rinci. Selain itu, penelitian ini bisa dijelaskan dengan penelitian lainnya. Penelitian studi kasus bisa sarat akan makna di balik adanya permasalahan tertentu. Kelebihan lainnya dari studi kasus adalah bisa memberikan laporan secara fakta. Penelitian ini juga bisa memberikan suatu kondisi dan pemikiran yang bisa dikembangkan menjadi bahan penelitian berikutnya. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur merupakan sekolah tingkat dasar yang berlokasi di Kp. Cijoho Desa Jambudipa Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif, penelitian ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek apa adanya, dimana tujuan utama

penelitian ini untuk meneliti secara detail dan juga mengetahui fenomena serta permasalahan dalam manajemen sarana prasarana Pendidikan sesuai dengan keadaan yang terjadi. Metode kualitatif merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Sebagai contoh, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2013). Sampel sumber data yang dipilih pada penelitian kualitatif bersifat *snowball sampling* dan sumber data dipilih secara *purposive*. Sampel sumber data pada tahap awal memasuki lapangan memilih orang yang memiliki *power* dan otoritas pada situasi sosial atau obyek yang diteliti (Sugiyono, 2019). Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, kuesioner serta lembar observasi.

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan analisis data menurut Miles et al. (2014), yaitu analisis data melalui proses *reduction*, data *display*, dan *verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur yang didapatkan melalui observasi, wawancara serta Studi dokumentasi yang telah dianalisis yaitu sebagai berikut:

Hasil dari wawancara empat informan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki persiapan kegiatan pengadaan melalui serangkaian proses dengan perhitungan yang matang yang disesuaikan dengan potensi sekolah, anggaran serta kebutuhan di sekolah. agar proses kegiatan pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat berjalan efektif dibutuhkan analisis dengan Batasan yang telah disepakati. Pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa, strategi yang dibutuhkan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif agar menjadi efektif dan efisien. Serta manfaat dan hasil dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terdapat perubahan yang signifikan pada motivasi belajar siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas Pendidikan sekolah.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif di era digital telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, media interaktif menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik secara daring maupun tatap muka. Seorang Guru di zaman era digital ini harus bisa

memiliki kemampuan penggunaan teknologi dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran sehari-hari didalam kelas, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dapat mendukung pembelajaran mandiri, Dimana Siswa dapat belajar secara mandiri melalui modul interaktif yang memungkinkan mereka mengakses informasi, mengikuti simulasi, atau menyelesaikan kuis sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan fitur seperti simulasi, permainan edukatif, atau kuis, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah, dewan guru dan siswa terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah, yang awalnya belum terbiasa dan jarang diterapkan, namun setelah dilaksanakan penelitian ternyata minat belajar siswa mengalami kenaikan, terlihat dari semangat mengikuti Pelajaran dan Tingkat pemahaman siswa yang tinggi. Selain dari meningkatnya minat belajar siswa, juga meningkatnya kompetensi guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Dari hasil wawancara tersebut terlihat bahwa kepala sekolah bertanggung jawab atas penyusunan strategi penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Giriwinaya termasuk menyusun program, alokasi dana, dan pengadaan pelatihan guru.

Strategi yang dilaksanakan oleh sekolah dalam penelitian ini meliputi: (1) Analisis Potensi sekolah, meliputi 7(tujuh) asset yaitu: Sumber Daya Manusia, Sarana Prasarana, Modal, Lingkungan, Agama dan Budaya, Politik, dan Sosial; (2) Mengalokasikan dana untuk pelatihan-pelatihan guru, pengadaan barang dan Menyusun program kerja tahunan yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa; (3) Membuat program kerja penggunaan media pembelajaran interaktif di setiap kelas.

Hasil penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan minat siswa dalam menjalankan aktivitas kegiatan belajar di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam minat belajar tercermin dalam aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Manfaat yang dirasakan sesuai seperti yang diungkap oleh salah seorang guru SD Negeri Giriwinaya sebagai berikut: “menurut saya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini saya menjadi lebih termotivasi untuk meningkatkan kompetensi diri dalam

pemanfaatan media pembelajaran, siswa juga menjadi lebih semangat belajar dan sangat berantusias, sehingga hasil belajar pun meningkat”. Dari pendapat guru tersebut dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah telah efektif menjalankan program kegiatan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Giriwinaya.

Pembahasan

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau platform yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan mendorong interaksi antara pengajar, siswa, serta materi pembelajaran (Wibowo, 2023). Media ini memanfaatkan teknologi digital, animasi, video, simulasi, atau permainan edukatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif. Media pembelajaran interaktif sering dilengkapi dengan elemen visual, audio, dan animasi yang menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan minat belajar di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Heryana et al. (2023) bahwa materi yang kompleks dapat disederhanakan melalui visualisasi interaktif seperti diagram, video tutorial, atau simulasi, yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak.

Menurut Ali et al. (2024) media pembelajaran interaktif sering dilengkapi dengan fitur kolaboratif seperti forum diskusi, chat, atau aktivitas kelompok yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman dan pengajar. Fitur evaluasi seperti kuis atau tes interaktif memungkinkan siswa menerima umpan balik secara instan, sehingga mereka dapat mengetahui area yang perlu ditingkatkan. Media pembelajaran interaktif merujuk pada berbagai jenis alat atau platform yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan materi pelajaran. Interaksi ini dapat berupa tindakan fisik, seperti mengetik atau mengklik, maupun bentuk lain seperti berbicara atau menggambar, yang memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi secara langsung. Jenis media ini sangat berguna dalam mendukung pemahaman konsep-konsep yang sulit, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, dan membangun keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif: (1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa, Media ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga pengguna aktif dalam kegiatan belajar. (2) Menyesuaikan dengan Gaya Belajar Siswa. Setiap siswa memiliki gaya

belajar yang berbeda. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar sesuai dengan cara yang paling efektif bagi mereka, baik itu melalui visual, audio, atau pengalaman langsung. (3) Meningkatkan Pemahaman dan Daya Ingat Melalui interaksi langsung dengan materi, siswa dapat lebih memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Interaksi yang berulang dan berbasis pada pengalaman nyata membuat pembelajaran lebih mendalam. (4) Menyediakan Umpan Balik Langsung Media interaktif memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung tentang kinerja mereka. Hal ini membantu siswa untuk mengetahui seberapa baik mereka memahami materi dan area mana yang perlu diperbaiki.

Selain keunggulan, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki tantangan yaitu: Keterbatasan Akses Teknologi, Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat teknologi yang diperlukan untuk menggunakan media interaktif, seperti komputer, smartphone, atau koneksi internet yang stabil. Kesulitan Pengintegrasian dengan Kurikulum, Terkadang sulit untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif ke dalam kurikulum yang sudah ada, terutama jika pendidik tidak terbiasa atau tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi tersebut. dan tantangan lainnya adalah Resistensi terhadap Perubahan, beberapa pendidik mungkin merasa kesulitan atau tidak nyaman untuk menggunakan teknologi baru dalam pengajaran mereka, yang dapat menghambat adopsi media pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian Said (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik. Namun, untuk mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan dukungan dari semua pihak, termasuk sekolah, guru, dan siswa itu sendiri. Dengan penggunaan yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan. Sependapat dengan Belva Saskia Permana et al. (2024) Pendekatan ini juga memungkinkan akses yang lebih mudah ke berbagai sumber pendidikan dan memungkinkan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu, namun masih ada beberapa tantangan, seperti perlunya pelatihan yang tepat bagi guru dan siswa serta perlunya mengurangi risiko keamanan dan privasi yang terkait dengan penggunaan teknologi.

Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa

Strategi penggunaan media pembelajaran interaktif merujuk pada rencana atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif, yang dapat berupa perangkat lunak, aplikasi, simulasi, atau teknologi lainnya, dirancang untuk memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Jafnihirda et al., 2023). Strategi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan mendalam bagi siswa.

Dalam konteks ini, strategi penggunaan media pembelajaran interaktif melibatkan beberapa elemen penting, seperti: (1) Pemilihan Media yang Tepat: Memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan siswa. Misalnya, menggunakan aplikasi atau simulasi untuk pelajaran sains atau matematika yang membutuhkan interaksi langsung. (2) Integrasi dengan Kurikulum: Media interaktif harus diintegrasikan dengan tujuan dan kurikulum pembelajaran sehingga dapat mendukung pencapaian kompetensi siswa. (3) Peningkatan Keterlibatan Siswa: Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, atau simulasi yang mendorong siswa untuk aktif berpikir dan belajar. (4) Pemberian Umpan Balik Langsung: Media interaktif memungkinkan pemberian umpan balik yang cepat dan langsung kepada siswa, membantu mereka mengetahui kemajuan dan memperbaiki kesalahan secara real-time. (5) Menggunakan Teknologi untuk Mendukung Pembelajaran: Menggunakan perangkat dan aplikasi teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran dengan memberikan akses ke materi, latihan, dan penilaian yang lebih variatif.

Dengan demikian, strategi ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, serta memaksimalkan potensi teknologi dalam mendukung proses pendidikan.

Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan minat siswa

Secara umum, hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakannya. Terlihat dari beberapa aspek berikut: (1) Pemahaman Konsep, Media interaktif membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan praktis, sedangkan tanpa media, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak; (2) Keterlibatan Siswa,

Media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi, sementara dalam pengajaran tradisional, siswa lebih sering terjebak dalam peran pasif sebagai pendengar; (3) Umpan Balik, Media interaktif menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa untuk segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka, sedangkan tanpa media, umpan balik cenderung datang lebih lambat, mengurangi peluang untuk perbaikan segera; (4) Keterampilan Berpikir Kritis dan Problem Solving, Media interaktif menyediakan tantangan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, sementara pengajaran tanpa media lebih terbatas dalam melibatkan siswa dalam pemecahan masalah.

Perbedaan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakannya sangat signifikan. Penelitian Usamah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media meningkat secara signifikan yang dibuktikan hasil rata-rata mengalami kenaikan skor. Media pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik tetapi juga mempercepat pemahaman dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, penting bagi pendidik untuk memilih media yang tepat dan mengintegrasikannya dengan kurikulum untuk mendapatkan hasil yang optimal. Dalam menjalankan aktivitas kegiatan belajar di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam minat belajar tercermin dalam aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

SIMPULAN

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam pelaksanaannya diharapkan guru dapat meningkatkan kualitas dirinya dengan menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga dengan pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kualitas Pendidikan di SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur.

Secara keseluruhan penelitian ini berhasil memberikan gambaran mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Giriwinaya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1)

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa; (2) Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat terlaksana dengan baik. (3) Minat belajar siswa di SDN Giriwinaya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif, terdapat hasil yang signifikan, yaitu peningkatan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Dr. Ricky Yosepty M.MPd dan Bapak Dr. Yosol Iriantara, M.M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan pengarahan sampai selesainya penelitian ini. Terkhusus kepada Kepala SDN Giriwinaya yang telah mengizinkan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Melalui Kompetensi Profesional Dosen Dan Minat Belajar Mahasiswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 131–148. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.51>
- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111–125.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Chandra, A. (2023). Undang-Undang Sisdiknas sebagai Payung Hukum Pendidikan di Indonesia. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2715–2720. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1890>
- Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahriani, S. S. T., Nurlaila, M. P., Mukminin, A., Martriwati, M. P., Donasari, R., & Khasanah, S. P. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.

- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 139–148.
- Miles, Matthew B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. New Delhi: SAGE Publications.
- Moleong, Lexy. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif* (10th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tisdell, E. J., Merriam, S. B., & Stuckey-Peyrot, H. L. (2025). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.