

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS TEKNOLOGI**

**Gita Septinauli Sidabutar¹, Ni Wayan Puji Andari², Ni Luh Pegiyanti³, Ni
Kadek Ayulina Agustini⁴, Ida Bagus Putrayasa⁵, I Nyoman Sudiana⁶**

Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail : gita.septinauli@student.undiksha.ac.id¹, puji.andari@student.undiksha.ac.id²,
pegiyanti@student.undiksha.ac.id³,
ayulina@student.undiksha.ac.id⁴, ib.putrayasa@undiksha.ac.id⁶,
nyoman.sudiana@undiksha.ac.id⁷

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of utilizing interactive technology-based learning media to enhance elementary students' interest in learning Bahasa Indonesia. The background of this research is based on the low interest of students in Bahasa Indonesia lessons, often caused by conventional teaching methods that are less engaging. By leveraging technology, the learning process is expected to become more interactive and enjoyable for students. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of the study are fourth-grade students at S SD 12 Dauh Puri. The interactive learning media used include animations and educational applications such as Wordwall. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively and quantitatively. The results indicate that the use of interactive technology-based learning media can increase students' interest in learning. This is evidenced by an 80% increase in students' learning interest after the implementation of interactive animation media in Bahasa Indonesia lessons. Students became more enthusiastic, active, and motivated in participating in the lessons. The conclusion of this study is that integrating interactive technology-based learning media into Bahasa Indonesia instruction can enhance elementary students' interest in learning. Therefore, it is recommended that educators utilize technology as a teaching aid to create a more engaging and effective learning environment..

Keywords: Interest, Indonesian, Interactive Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar

Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar (SD). Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yang sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD 12 Dauh Puri. Media pembelajaran interaktif yang digunakan meliputi animasi dan aplikasi edukatif seperti Wordwall. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase minat belajar siswa sebesar 80% setelah penerapan media interaktif animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar siswa SD. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: Minat, Bahasa Indonesia, Pembelajaran Interaktif

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran inti di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa sejak dini. Namun, dalam praktiknya, minat belajar siswa terhadap pelajaran ini sering kali rendah, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan kurang menarik.

Minat belajar yang rendah dapat berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Purba &

Saragih (2023), penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak di era digital ini, terutama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Murniasih &

Budiarti (2023) menekankan pentingnya teknologi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran interaktif, seperti animasi, video, dan aplikasi edukatif, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mayer (2005) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan temuan Utomo (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, meskipun teknologi telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari siswa, penerapannya dalam konteks pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih menghadapi berbagai tantangan dan belum dimanfaatkan secara optimal. Salah satu tantangan

utama dalam penerapan teknologi pendidikan di Indonesia adalah keterbatasan infrastruktur teknologi. Banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan dan terpencil, masih belum memiliki akses ke perangkat keras seperti komputer, tablet, atau perangkat multimedia lainnya. Selain itu, keterbatasan jaringan internet yang stabil dan cepat juga menjadi hambatan besar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Prihathini & Waton (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Wordwall juga menunjukkan hasil yang positif. Setiawan & Andrianto (2023) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat

kesenjangan pengetahuan yang signifikan dalam konteks penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian berfokus pada aspek teknis dan manfaat umum dari media interaktif, tetapi kurang memperhatikan bagaimana media ini mempengaruhi pembelajaran Bahasa Indonesia secara spesifik.

Selain itu, masih belum banyak penelitian yang mengeksplorasi persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, pemahaman tentang persepsi ini penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media interaktif (Adnyana;2024).

Penelitian oleh Hakim & Windayana (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini senada dengan penelitian Chen et al. (2019) yang menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan

dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional.

Di Indonesia, beberapa sekolah dasar telah mulai mengadopsi media pembelajaran interaktif, meskipun penerapannya masih terbatas. Studi oleh Munir & Su'ada (2024) mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan media ini, seperti kurangnya infrastruktur teknologi dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Setiawan & Andrianto (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Prihathini & Waton (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar Bahasa

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa secara objektif dan sistematis. Menurut Sugiyono (2015), pendekatan kuantitatif cocok digunakan untuk penelitian yang bertujuan menguji hipotesis dan melihat hubungan antar variabel melalui data numerik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran

Indonesia pada siswa sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pengajaran yang lebih baik dan memberikan rekomendasi untuk kebijakan pendidikan yang lebih efektif.

konvensional. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan minat belajar antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Menurut Sukmadinata (2017), desain ini cocok digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD 12 Dauh Puri. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih secara purposive, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pemilihan sampel secara purposive dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang serupa dalam hal kemampuan akademik dan latar belakang sosial ekonomi, sehingga hasil penelitian lebih valid. Menurut Rangkuti (2016), teknik purposive sampling memungkinkan peneliti memilih subjek yang

dianggap paling representatif untuk tujuan penelitian.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang dikembangkan berdasarkan teori minat belajar dari Schiefele (1991), yang mencakup aspek perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Angket ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba pada siswa di luar sampel penelitian. Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar. Studi ini dilaksanakan di SD 12 Dauh Puri, dengan melibatkan 27 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran dan PowerPoint, efektif dalam meningkatkan hasil

statistik deskriptif untuk melihat distribusi skor minat belajar, dan statistik inferensial (uji t) untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25. Menurut Widodo (2021), penggunaan software statistik membantu dalam meningkatkan akurasi dan efisiensi analisis data dalam penelitian pendidikan.

belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 5,55 menjadi 6,25 pada posttest.

Penelitian oleh Purba dan Saragih (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi kendala yang perlu diatasi

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih luas, serta mengembangkan kreativitas dalam mengekspresikan pemahaman mereka terhadap bahasa.

Namun, penerapan media pembelajaran interaktif juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan yang lebih baik dalam hal pelatihan dan infrastruktur untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran interaktif.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menunjukkan potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan pendekatan yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik (Adnyana;2025).

Menurut Azhar Arsyad (2013), media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Selanjutnya, Pratomo dan Irwan (2015) menyatakan bahwa media interaktif merupakan media yang dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif dan memiliki unsur audio-visual, termasuk animasi. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih luas, serta mengembangkan kreativitas dalam mengekspresikan pemahaman mereka terhadap bahasa.

Daryanto (dalam Permadi, 2016) menambahkan bahwa media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengontrol dan mengatur proses pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kebutuhannya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dkk. (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran di mana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain.

Penelitian oleh Raehang dan Karim (2024) di sebuah sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi kendala yang perlu diatasi.

Studi lain oleh Try dan Utomo (2023) menyoroti bahwa inovasi media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital di sekolah

dasar. Mereka menekankan pentingnya dukungan yang lebih baik dalam hal pelatihan dan infrastruktur untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran interaktif.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya, perlu adanya pelatihan bagi guru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. S. (2025). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KOGNITIF DAN BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 10 Nomor 01. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23263>.
- Adnyana, I. M. S., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PENDEKTAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1597-1604. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23263>.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2), 27–39.
- Munir, M., & Su'ada, S. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 1–10.
- Munir, M., & Su'ada, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 1–10.
- Murniasih, S., & Budiarti, W. N. (2023). Pentingnya teknologi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Primary Education*, 7(2), 151–160.
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 5(2), 45–52.
- Prihathini, E., & Waton, W. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–56.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52.
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 299–323.
- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 83–97.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 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.
- 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.
- Widodo, S. (2021). Penggunaan aplikasi SPSS dalam meningkatkan akurasi analisis data penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 45–52.