

EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF SMART TV DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN PANGERAN 1

Siti Mutmainah¹, Nazwa Azkia Ramadhani², Siti Jamilah³,
Ibrena Nalsal Angelika Sembiring⁴, Ahmad Suriansyah⁵, Wahdah Refia Rafianti⁶
^{1,2,3,4,5,6}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat,
¹mutmainahs350@gmail.com, ²nazwazkia511@gmail.com,
³sitijamilah7274@gmail.com, ⁴ibrenasembiring366@gmail.com,
⁵a.suriansyah@ulm.ac.id, ⁶wahdah.rafianti@ulm.ac.id

ABSTRACT

Technology-based learning is essential in the digital era to create interactive, engaging, and meaningful learning experiences for elementary school students. However, many schools have not fully utilized digital media, resulting in monotonous teacher-centered instruction. This study aims to analyze the effectiveness of interactive Smart TV media in improving student learning outcomes at SDN Pangeran 1. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observations, interviews, and documentation involving teachers and students who used Smart TV during learning activities. Data were analyzed through reduction, display, and conclusion drawing. The findings indicate that Smart TV effectively enhances students' conceptual understanding, motivation, and participation through visual-audio presentations, educational videos, and interactive activities using applications such as YouTube, Quizizz, and Ruang Siswa. Teachers also benefit from real-time monitoring through digital assessments. Challenges include unstable internet connectivity and varying student readiness in operating devices, which can be addressed through guidance and offline content preparation. Overall, interactive Smart TV media provides significant contributions to improving learning quality and is recommended for sustainable integration into elementary learning practices.

Keywords: interactive media, smart tv, learning outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan kebutuhan penting di era digital untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Namun, di banyak sekolah media digital belum dimanfaatkan secara optimal sehingga pembelajaran masih bersifat monoton dan berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media interaktif *Smart TV* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pangeran 1. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru serta siswa pengguna *Smart*

TV. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Smart TV* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta partisipasi belajar siswa melalui konten visual-audio, video edukatif, dan aktivitas interaktif menggunakan aplikasi *YouTube*, *Quizizz*, dan Ruang Siswa. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar secara real-time melalui evaluasi digital. Kendala yang ditemukan mencakup keterbatasan jaringan dan kesiapan siswa dalam mengoperasikan perangkat, namun dapat diatasi dengan pendampingan dan penggunaan konten offline. Secara keseluruhan, media interaktif *Smart TV* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan layak diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: media interaktif, *smart tv*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir, keterampilan, dan karakter peserta didik sebagai fondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Pada era digital saat ini, proses pembelajaran diharapkan tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan memahami konsep secara mandiri. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, serta berorientasi pada penguatan kompetensi dan karakter melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan dunia anak, salah satunya melalui penggunaan media

interaktif yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup (Iskandar et al., 2023).

Secara ideal, media interaktif berfungsi sebagai sarana yang mampu memadukan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan efisien. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif, siswa dapat lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam setiap kegiatan belajar yang berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif seharusnya menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran

modern agar hasil belajar siswa dapat berkembang secara optimal (Agusti & Aslam, 2022; Rosmana et al., 2023).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru sekolah dasar masih bergantung pada metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Media digital sering kali belum dimanfaatkan secara maksimal karena keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan, maupun rendahnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan bersifat satu arah, sehingga siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak aktif selama kegiatan belajar berlangsung (Aslamiah et al., 2023). Minimnya penggunaan media interaktif menyebabkan pembelajaran tidak kontekstual dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa generasi digital yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi (Ali et al., 2025).

Apabila kondisi tersebut dibiarkan, kualitas hasil belajar siswa akan terus menurun dan menghambat pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan. Siswa dapat kehilangan

minat belajar, mengalami kesulitan dalam memahami konsep, serta gagal mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun kreatif yang penting di era modern. Selain itu, ketergantungan guru terhadap metode ceramah juga berpotensi menghambat perkembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa tertinggal dalam penguasaan teknologi dan tidak siap menghadapi tantangan global (Karna et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang tersedia saat ini adalah pembelajaran berbasis multimedia melalui *Smart TV* berbasis Android yang dapat terhubung langsung ke internet. *Smart TV* menggantikan sistem televisi konvensional dengan menghadirkan kemampuan pemrosesan dan koneksi internet, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan konten secara lebih dinamis. *Smart TV* pada dasarnya adalah televisi digital yang dapat mengakses internet, meskipun jenis kontennya masih lebih terbatas dibandingkan Android TV. *Android TV*

merupakan bentuk *Smart TV* yang lebih canggih dan lengkap karena menyediakan lebih banyak aplikasi internet, seperti *Google Assistant*, *Google Play Store*, dan berbagai aplikasi lainnya. Android TV juga dilengkapi mikrofon pada remote untuk melakukan pencarian suara melalui Google, serta memiliki perpustakaan aplikasi yang lebih besar dan pembaruan firmware maupun aplikasi yang dilakukan secara berkelanjutan (Zahro et al., 2024).

Lebih jauh, penggunaan *Smart TV* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang autentik karena siswa menggunakan teknologi yang biasa dipakai dalam kehidupan nyata. Media ini juga membantu siswa mengenali dinamika dunia komunikasi elektronik yang terus berkembang, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran dan memperoleh manfaat bagi masa depan. Melalui *Smart TV*, siswa dapat menonton video, mendengarkan audio, serta berkolaborasi menggunakan berbagai media digital dengan memanfaatkan sumber

belajar yang berkualitas (Zahro et al., 2024).

Dari (Ilmiah & Muslih, 2024) bahwa secara psikologis, penggunaan *Smart TV* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka menemukan bahwa interaksi visual yang dinamis dari *Smart TV* dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek psikologis siswa dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran *Smart TV*. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media interaktif *Smart TV* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan seberapa efektif media interaktif *Smart TV* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SDN Pangeran 1. Subjek penelitian adalah guru yang menggunakan *Smart TV* dan siswa yang mengikuti pembelajaran. Fokus penelitian mencakup penggunaan *Smart TV*, motivasi dan keaktifan siswa, pemahaman materi, serta kendala teknis yang muncul.

Data diperoleh melalui pengamatan pembelajaran, wawancara dengan guru, serta dokumentasi berupa foto, rekaman, dan hasil evaluasi digital siswa. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara dan lembar observasi. Media utama adalah *Smart TV* berbasis Android yang mendukung aplikasi seperti *YouTube*, *Quizizz*, dan Ruang Siswa. Analisis data dilakukan melalui langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa, motivasi dan keaktifan belajar, serta

hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media interaktif *Smart TV* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru kelas yang telah mengimplementasikan media interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan temuan-temuan penting terkait penggunaan media interaktif di kelas.

1. Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, guru menggunakan berbagai jenis media interaktif dalam proses pembelajaran, antara lain *YouTube*, *Quizizz*, dan Ruang Siswa. Intensitas penggunaan media interaktif dilakukan sebanyak 1-2 kali dalam seminggu, disesuaikan dengan materi pembelajaran dan sesi latihan siswa. Pemilihan media tersebut didasarkan pada kemudahan akses dan kesesuaian

dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Platform *YouTube* dimanfaatkan sebagai sumber video edukatif yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Sementara itu, *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik instan kepada siswa. Ruang Siswa menjadi pilihan sebagai platform pembelajaran komprehensif yang menyediakan berbagai materi dan latihan soal.

2. Dampak Media Interaktif terhadap Pemahaman dan Motivasi Siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa media interaktif sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Guru menyatakan bahwa penggunaan media interaktif membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Siswa dapat lebih fokus karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan media. Media interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan

mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas.

Respons siswa terhadap penggunaan media interaktif menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa terlihat lebih bersemangat dan aktif dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar yang tumbuh di era digital cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi interaktif karena memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik generasi digital *native*.

3. Kendala dalam Implementasi Media Interaktif

Meskipun memberikan dampak positif, implementasi media interaktif tidak terlepas dari berbagai kendala. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan jaringan internet di sekolah yang sering mengalami gangguan atau kecepatan yang

lambat. Kondisi ini menghambat proses pembelajaran karena sebagian besar media interaktif memerlukan koneksi internet yang stabil. Keterbatasan akses internet dan perangkat menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh banyak sekolah di Indonesia, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang belum memadai (Muskania & Zulela, 2021).

Terkait kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis media interaktif, hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih memerlukan pendampingan khusus karena belum terbiasa mengoperasikan perangkat teknologi. Guru mengatasi hal ini dengan memberikan bimbingan secara individual dan bertahap kepada siswa yang memerlukan bantuan tambahan.

4. Evaluasi Efektivitas Media Interaktif

Guru melakukan evaluasi efektivitas media interaktif melalui platform *Quizizz* dengan memperhatikan tingkat keaktifan

dan partisipasi siswa. Melalui *Quizizz*, guru dapat memantau pemahaman siswa secara real-time, melihat progress individual, dan mengidentifikasi materi yang perlu diperkuat. Data hasil evaluasi menunjukkan peningkatan dalam hal partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Sistem evaluasi digital menyediakan analitik yang membantu guru dalam membuat keputusan pedagogis yang lebih tepat sasaran (Cahyono & Nurchotimah, 2023).

5. Media Interaktif Ideal untuk Pembelajaran Sekolah Dasar

Berdasarkan pengalaman implementasi, guru menilai bahwa Ruang Siswa dan *Quizizz* merupakan media interaktif yang paling ideal untuk pembelajaran sekolah dasar saat ini. Kedua platform tersebut dinilai *user-friendly*, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan menyediakan konten yang relevan dengan kurikulum yang berlaku.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif melalui *Smart TV* memberikan

kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Efektivitas media interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa. Peningkatan pemahaman konsep terjadi karena media interaktif mampu menyajikan materi pembelajaran secara *multisensori*. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat visualisasi, mendengar audio, dan berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam berbagai modalitas sensorial yang melibatkan pengalaman belajar *multisensori*.

Media interaktif *Smart TV* memungkinkan guru untuk menampilkan berbagai jenis konten secara lebih jelas dan menarik melalui layar yang lebih besar. Fitur interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, seperti menjawab kuis, bermain game edukatif, atau melakukan eksplorasi materi secara mandiri. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan

dengan menggunakan media interaktif. Peningkatan ini terjadi karena media interaktif mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Biassari & Putri, 2021).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berhasil meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan platform seperti *Quizizz* yang menggabungkan unsur permainan dengan evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Siswa tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga menikmati proses pembelajaran itu sendiri. Elemen *gamifikasi*, visualisasi menarik, dan umpan balik instan yang terdapat dalam media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

menyenangkan sesuai dengan preferensi belajar siswa generasi digital (Hapsari & Zulherman, 2021).

Intensitas penggunaan media interaktif sebanyak 1-2 kali dalam seminggu yang disesuaikan dengan materi pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pendekatan yang seimbang dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan manfaat dari media interaktif tanpa mengabaikan metode pembelajaran lainnya. Media interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan seimbang agar dapat memberikan dampak optimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Mulyani & Halina, 2021).

Meskipun memberikan banyak manfaat, implementasi media interaktif menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi. Kendala utama berupa keterbatasan

infrastruktur teknologi, khususnya koneksi internet yang tidak stabil, menjadi hambatan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus dari berbagai pihak, baik pemerintah, sekolah, maupun masyarakat untuk dapat menyediakan infrastruktur yang memadai. Perbedaan kualitas infrastruktur antara sekolah di perkotaan dan pedesaan menyebabkan tidak meratanya akses terhadap pembelajaran berbasis teknologi, sehingga kesenjangan digital masih menjadi isu penting dalam implementasi teknologi pendidikan di Indonesia (Muskania & Zulela, 2021).

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru perlu mengembangkan strategi adaptif, seperti mempersiapkan konten *offline*, menggunakan aplikasi yang tidak memerlukan *bandwidth* tinggi, atau melakukan *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran digital dan konvensional. Selain itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru dan siswa dalam penggunaan teknologi juga diperlukan untuk memaksimalkan pemanfaatan media interaktif. Dalam penelitian ini, guru telah menunjukkan

kemampuan adaptif dengan memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang masih memerlukan bantuan dalam mengoperasikan perangkat teknologi. Kompetensi digital guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media interaktif, karena guru yang memiliki kompetensi digital yang baik akan lebih efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan mengatasi berbagai kendala teknis yang muncul (Ar et al., 2024).

Terkait dengan partisipasi siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum semua siswa dapat mengikuti pembelajaran berbasis media interaktif dengan baik. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih memerlukan pendampingan khusus karena belum terbiasa mengoperasikan perangkat teknologi. Pendekatan individual yang dilakukan guru dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang memerlukan bantuan tambahan menunjukkan komitmen untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media interaktif tanpa ada yang tertinggal. Kesiapan siswa

dan guru dalam menggunakan teknologi menjadi faktor yang tidak kalah penting dari ketersediaan infrastruktur teknologi dalam menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital (Limbong et al., 2022).

Evaluasi efektivitas media interaktif yang dilakukan melalui platform *Quizizz* dengan memperhatikan tingkat keaktifan dan partisipasi siswa memberikan data objektif tentang pemahaman siswa terhadap materi. Sistem evaluasi digital memungkinkan guru untuk melakukan *assessment* secara kontinyu dan memberikan intervensi yang tepat waktu bagi siswa yang mengalami kesulitan. Melalui *Quizizz*, guru dapat memantau pemahaman siswa secara real-time, melihat proses individual, dan mengidentifikasi materi yang perlu diperkuat. Evaluasi berbasis teknologi memungkinkan guru untuk mendapatkan data pembelajaran yang lebih akurat dan komprehensif serta menyediakan analitik yang membantu guru dalam membuat keputusan pedagogis yang lebih tepat sasaran (Fatimah et al., 2023).

Penggunaan media interaktif *Smart TV* memberikan implikasi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan ini dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari aspek kognitif, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep pembelajaran. Dari aspek afektif, siswa menunjukkan sikap positif dan motivasi tinggi terhadap pembelajaran. Dari aspek psikomotor, siswa lebih aktif dan terampil dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik generasi digital *native*, sehingga penggunaan media interaktif *Smart TV* menjadi sangat relevan dengan konteks pembelajaran saat ini (Sijabat et al., 2024).

Pemilihan media interaktif yang ideal untuk pembelajaran sekolah dasar, yaitu Ruang Siswa dan *Quizizz*, menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan berbagai aspek dalam memilih media pembelajaran. Kedua platform tersebut dinilai *user-friendly*, sesuai dengan karakteristik

siswa sekolah dasar, dan menyediakan konten yang relevan dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *Smart TV* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Pembelajaran berbasis media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar dalam jangka pendek, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kemampuan *problem solving* yang akan bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan masa depan (Qondias et al., 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif *Smart TV* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, dan hasil evaluasi pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan koneksi internet dan kemampuan siswa dalam

mengoperasikan perangkat, strategi adaptif yang dilakukan guru mampu mengatasi kendala tersebut. Penggunaan media interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, didukung dengan kompetensi digital guru yang memadai, menjadi kunci keberhasilan implementasi media interaktif dalam pembelajaran. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif *Smart TV* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pangeran 1, khususnya dalam aspek pemahaman konsep, motivasi belajar, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Penggunaan *Smart TV* memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi visual, audio, animasi, serta interaktivitas yang mampu menarik perhatian siswa. Dengan dukungan fitur presentasi digital dan tayangan edukatif, pembelajaran menjadi lebih

kontekstual, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Penerapan media interaktif seperti *YouTube*, *Quizizz*, dan Ruang Siswa turut memperkuat proses pembelajaran karena menyediakan materi yang variatif, latihan soal yang adaptif, serta evaluasi digital yang dapat memberikan umpan balik instan. Fitur-fitur ini membantu guru memonitor perkembangan pemahaman siswa secara real-time dan memudahkan proses penilaian formatif. Selain itu, integrasi media digital mendorong siswa untuk lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif selama kegiatan belajar berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya beberapa kendala pada implementasi *Smart TV*, terutama terkait ketersediaan jaringan internet, kesiapan perangkat, serta perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital. Hambatan ini dapat diminimalkan melalui penyediaan konten *offline*, pendampingan penggunaan perangkat, serta koordinasi dengan

pihak sekolah untuk memastikan dukungan sarana dan prasarana.

Secara keseluruhan, penggunaan *Smart TV* memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, sejalan dengan tuntutan abad 21 dan karakteristik siswa generasi digital. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif secara konsisten, meningkatkan kompetensi digital, dan merancang strategi pembelajaran yang inovatif agar integrasi teknologi dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan penerapan *Smart TV* pada materi atau jenjang yang berbeda untuk memperkaya temuan dan memperluas dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- 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(1), 111–125.
- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru–guru sekolah dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143–150.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Nearpod pada materi kecepatan di sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 62–74. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/323>
- Cahyono, S. P., & Nurchotimah, A. S. I. (2023). Development of interactive learning: Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Bulustalan Semarang. *Journal of Primary Education*, 1(2), 63–67. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/180>
- Fatimah, M. N., Briliyanti, A. R., & Wahyuni, N. I. (2023). Penerapan Power Point interaktif dan Quizizz

- paper mode pada topik “Pancasila kebiasaan hidupku” di kelas V sekolah dasar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11). <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/180>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ilmiyah, N. N., & Muslih, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Smart TV pada Minat Belajar Siswa di MI Tasywirul Afkar Madumulyorejo Dukun Gresik. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur’Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566.
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber belajar berbasis media pembelajaran interaktif di sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.
- Mulyani, F., & Halina, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101–109. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7941>
- Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita transformasi digital pendidikan di sekolah dasar selama pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>
- Qondias, D., Dhera, M. M., Pawe, Y. M., Owa, Y. K., & Laksana, D. N. L. (2023). Peran multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada hasil belajar siswa kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Zahro, W., Zakaria, Z., & Dewi, M. S. (2024). Tingkat ketertarikan penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran di MI Bustanul Ulum Kota Batu. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 165–172.

<http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>