

STRATEGI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MEDIA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD KOTA BAUBAU

Bela Man'Nuri Gaiful¹, Marna², Nur Aina³, Mustar⁴, Suci Rahma Wati⁵,
Annisa⁶, Siti Rahmalia Natsir⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Buton

¹bellamannuri@gmail.com, ²Marnananang0509@gmail.com,
³Nurainaskj0492@gmail.com, ⁴mustarpratama69@gmail.com,
⁵sucirahma381@gmail.com, ⁶annisabaubau01@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' interest and engagement in mathematics learning in elementary schools, which is still dominated by conventional teaching methods. This condition causes students to be passive, less motivated, and experience difficulties in understanding abstract mathematical concepts. This study aims to describe the strategy for implementing an interactive learning model based on media in mathematics learning for fifth-grade students in Baubau City. This study employed a qualitative approach with a descriptive type. The research subjects consisted of teachers and fifth-grade students of SD Negeri 1 Kaobula, selected using purposive sampling. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data validity was tested through source and technique triangulation. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the strategy used by the teacher in implementing the interactive media-based learning model was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. In the planning stage, the teacher prepared lesson plans, teaching materials, and interactive learning media such as PowerPoint presentations, instructional videos, and visual images tailored to the material. In the implementation stage, the teacher began the lesson by providing motivation and linking the material to students' daily experiences, followed by the use of visual media and videos to attract students' attention. Furthermore, the teacher applied interactive learning strategies by actively involving students in observing, questioning, group discussions, and problem-solving activities, while the teacher acted as a facilitator. In the evaluation stage, the teacher administered practice questions and conducted question-and-answer sessions to assess students' understanding. The use of media such as PowerPoint, videos, and visual images was proven to help students understand abstract mathematical concepts more concretely and to increase students' activeness in the learning process.

Keywords: *interactive learning, learning media, mathematics learning interest*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yang masih didominasi oleh metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V SD Kota Baubau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Kaobula yang dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang digunakan guru dalam menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis media dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP, bahan ajar, serta menyiapkan media pembelajaran interaktif berupa PowerPoint, video pembelajaran, dan gambar visual yang disesuaikan dengan materi. Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan motivasi dan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, kemudian menggunakan media visual dan video untuk menarik perhatian. Selanjutnya, guru menerapkan strategi pembelajaran interaktif dengan melibatkan siswa dalam kegiatan mengamati, bertanya, berdiskusi kelompok, dan memecahkan masalah, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Pada tahap evaluasi, guru memberikan soal latihan serta melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa. Penggunaan media seperti PowerPoint, video, dan gambar visual terbukti membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, minat belajar matematika, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis,

sistematis, dan kreatif peserta didik adalah matematika. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menguasai keterampilan berhitung, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan

dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian besar siswa sekolah dasar (Kasman and Ilham 2025).

Fenomena yang terjadi di berbagai sekolah dasar menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Guru cenderung menggunakan ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang monoton dan kurang memanfaatkan media yang dapat menurunkan minat dan hasil belajar siswa (Antara, Waluyo, and Setiawan 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Kaobula, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika kelas V. Sebagian besar

siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau memberikan tanggapan, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan minat belajar yang relatif rendah terhadap mata pelajaran matematika. Fenomena ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan strategi pembelajaran

mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Mengingat karakteristik matematika yang bersifat abstrak, penggunaan media menjadi sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi mampu meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.(Ismail et al. 2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam matematika memiliki urgensi yang tinggi karena dapat membantu mengkonkretkan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.(Rahma, Sutadji, and Aynin 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis media. Model pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, mengamati, mengeksplorasi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.(Paseleng and Arfiyani 2015).

Media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Pengintegrasian unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Paseleng and Arfiyani 2015) Selain itu, media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat

belajar matematika. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya lebih berfokus pada pengujian efektivitas penggunaan media interaktif tertentu, seperti PowerPoint interaktif, Wordwall, multimedia interaktif, maupun media berbasis animasi terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.(Paseleng and Arfiyani 2015) ; (Tri et al. 2023) ; (Sulthon, Nuriman, and Handayani 2025). Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena tidak hanya berfokus pada pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif, tetapi lebih menitikberatkan pada strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini mengkaji keterlibatan siswa, keaktifan, serta kondisi nyata pembelajaran di SD Negeri 1 Kaobula sehingga memberikan gambaran yang lebih kontekstual dan mendalam. Pembaharuan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta kondisi nyata pembelajaran

matematika pada konteks sekolah dasar di SD Negeri 1 Kaobula. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi model pembelajaran interaktif berbasis media dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.(Salsabila and Gumala 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar (Paseleng and Arfiyani 2015) ; (Maghfiroh et al. 2024) ; (Kasman and Ilham 2025), sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengukuran hasil penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, kajian yang secara khusus mendeskripsikan strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengkaji penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V di SD Negeri 1 Kaobula. Padahal, berdasarkan hasil observasi

awal ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep matematika yang abstrak, keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah, serta pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut sekaligus memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media dalam mendukung proses pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Kaobula.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Kaobula serta mendeskripsikan keterlibatan, keaktifan, dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam strategi penerapan

model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V SD Kota Baubau. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena yang terjadi secara alamiah berdasarkan kondisi nyata di lapangan tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian. Pendekatan kualitatif juga mampu menggali secara mendalam kebutuhan, tantangan, serta konteks nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga memberikan gambaran komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. (Janewarti, Alfiriani, and Zulkifli 2025).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaobula pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Fokus penelitian adalah strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri 1 Kaobula. Guru kelas V dipilih sebagai informan utama karena berperan langsung dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran matematika, sedangkan siswa berperan sebagai informan pendukung yang memberikan informasi terkait

pengalaman belajar dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika. Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, serta aspek interaksi, penggunaan media, dan evaluasi pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto pembelajaran, perangkat pembelajaran, hasil kerja siswa, serta dokumen lain yang

mendukung penelitian. Penggunaan observasi dan wawancara bertujuan memperoleh data yang komprehensif mengenai kondisi nyata pembelajaran serta kebutuhan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung (Janewarti et al. 2025).

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan triangulasi bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan keakuratan data penelitian.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles, Huberman, and Saldana 2014). Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya data direduksi dengan memilih dan memfokuskan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang

telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti memahami temuan penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Kaobula.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian di SD Negeri 1 Kaobula menunjukkan bahwa strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, seperti RPP, bahan ajar, serta media pembelajaran berupa PowerPoint, video pembelajaran, dan gambar visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa guru mempersiapkan pembelajaran secara sistematis agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan motivasi, mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, kemudian menampilkan media pembelajaran berupa gambar, PowerPoint, dan video. Model pembelajaran interaktif dalam penelitian ini diterapkan melalui komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta antarsiswa melalui kegiatan mengamati media, mengajukan pertanyaan, berdiskusi kelompok, mempresentasikan hasil diskusi, dan melakukan tanya jawab sebagai bentuk umpan balik. Selanjutnya siswa dilibatkan dalam kegiatan mengamati, bertanya, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara kelompok, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Paseleng and Arfiyani 2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan interaksi antara guru

dan siswa, serta mempermudah siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Dengan adanya kombinasi unsur gambar, suara, animasi, dan aktivitas interaktif, siswa menjadi lebih mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Temuan ini sejalan dengan (Janewarti et al. 2025) yang menjelaskan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif harus diawali dengan perencanaan yang matang melalui penyusunan perangkat ajar, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta penyesuaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan yang dilakukan guru dalam penelitian ini menjadi dasar keberhasilan pembelajaran interaktif berbasis media.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Kasman and Ilham 2025) yang menjelaskan bahwa strategi penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih

efektif. Hasil observasi menunjukkan keterlibatan dan keaktifan siswa meningkat selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa mulai berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta aktif berdiskusi dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan berpusat pada siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian, (Rahma et al. 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki urgensi tinggi dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta partisipasi aktif siswa. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Peningkatan minat belajar siswa juga terlihat dari antusiasme mereka ketika mengikuti pembelajaran menggunakan PowerPoint, video pembelajaran, dan gambar visual. Siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran

sebelumnya. Hasil tersebut didukung oleh penelitian (MERCADO et al. 2024) yang menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi aktif, motivasi, dan hasil belajar siswa dibandingkan PowerPoint biasa. Penyajian materi yang menarik melalui gambar, video, dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Li, Chen, and Id 2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan keterlibatan (learning engagement) siswa. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi dan hasil belajar yang diperoleh. Hal tersebut terlihat pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kaobula yang lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas setelah guru menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pada tahap evaluasi, guru memberikan soal latihan dan melakukan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah

dipelajari. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dengan lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep matematika yang sebelumnya sulit dipahami siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian (Ili et al. 2021) yang menyatakan bahwa minat belajar memiliki hubungan positif yang cukup kuat dengan prestasi belajar matematika. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar matematika yang diperoleh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, motivasi, serta minat belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Kaobula. Hasil ini juga diperkuat oleh kajian (Rahayu, Warsinih, and Rasilah 2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang inovatif, dan lingkungan belajar yang mendukung merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar

matematika siswa. Guru yang mampu memanfaatkan media secara kreatif akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media pada pembelajaran matematika kelas V SDN 1 Kaobula dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, bahan ajar, serta media pembelajaran berupa PowerPoint, video pembelajaran, dan gambar visual yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran interaktif melalui mengamati, bertanya, berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi, dan memecahkan masalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan tanya jawab dan memberikan soal latihan untuk mengetahui tingkat pemahaman

siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi tersebut mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta lebih mudah memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui bantuan media pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan strategi penerapan model interaktif berbasis media serta mendeskripsikan keterlibatan, keaktifan, dan minat belajar siswa telah tercapai. Strategi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan bermakna di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, A. A. Bagus Tri Rama, Edi Waluyo, and Deni Setiawan. 2023. "Efektivitas PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Di SD N 6 Dauhwaru." *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1(5):91–99.
- Ili, La, Muhammad Irfan Rumasoreng, Anggit Prabowo, and Dafid Slamet. 2021. "Relationship between Student Learning Interest and Mathematics

- Learning Achievement: A Meta-Analysis." 12(2):437–46.
- Ismail, Eka Putra, Hildah Dwipa Nurahma, Ghina Salma Nafiah, Husnul Khotimah, and Firatun Auliya. 2025. "Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall (Studi Kasus: Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 44 Ampenan)." *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 20(2):164–71.
- Janewarti, Janewarti, Adlia Alfiriani, and Zulkifli Zulkifli. 2025. "Studi Pendahuluan Pengembangan Model Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17(2):484–91.
- Kasman, Kasman, and Ilham Ilham. 2025. "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa SD." *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(2):18–25.
- Li, Youling, Di Chen, and Xinxia Deng Id. 2024. "The Impact of Digital Educational Games on Student's Motivation for Learning: The Mediating Effect of Learning Engagement and the Moderating Effect of the Digital Environment." 1–21. doi: 10.1371/journal.pone.0294350.
- Maghfiroh, Alifia Nisa, Siti Nikhlatus Salma, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim. 2024. "Griya Journal of Mathematics Education and Application Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Ferelian El." 4:55–64.
- MERCADO, MCDC, K. B. CALAGUAS, Z. H. VITUG, A. B. CASTRO, M. G. M. YUMANG, R. S. GASPAR, and R. G. NUCUM. 2024. "UTILIZING BLAND AND INTERACTIVE POWERPOINT DURING MATHEMATICS CLASS: PHYSICAL EDUCATION STUDENTS' PERCEPTIONS." *BRILLO JOURNAL Учёдумелу: CV. Samuel Manurung and Co* 4(1):27–38.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis*. sage.
- Paseleng, Mila C., and Rizki Arfiyani. 2015. "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5(2):131–49.
- Rahayu, Sri, Wiwin Warsinih, and Rasilah Rasilah. 2024. "Increasing Student Learning Motivation in Mathematics Learning: Literature Review." 3(3):311–18.
- Rahma, Fatikh Inayahtur, Eddy Sutadji, and Aynin Aynin. 2023. "Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Belajar Matematika/The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics."

Al-Mudarris: Journal Of Education
6(1):34–48.

Salsabila, Savira, and Yosi Gumala.
2025. "Kajian Literature: Media
Pembelajaran Interaktif Di
Sekolah Dasar." *Jurnal
Pendidikan Sosial Dan Humaniora*
4(2):2706–23.

Sulthon, Ilma Kamila, Nuriman
Nuriman, and Rif'ati Dina
Handayani. 2025. "Developing
Augmented Reality-Based
Interactive Learning Media to
Improve Critical Thinking Skills of
Elementary School Students."
Jurnal Paedagogy 12(1):69–76.

Tri, A. A. Bagus, Rama Antara, Edi
Waluyo, and Deni Setiawan.
2023. "Efektivitas PPT Interaktif
Dalam Pembelajaran Matematika
Kelas V Di SD N 6 Dauhwaru."
1(5):91–99.