



BASA (BAROMETER SAINS)

Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA

<https://unimuda.e-journal.id/basa/index>

e-ISSN: 2723-6242



Implementasi media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar IPA siswa: studi kasus di SDN Inpres Rabakodo

Didit Haryadi¹, Muarif Islamiah^{2*}

¹ STKIP Taman Siswa, Indonesia

² STKIP Harapan Bima, Indonesia

*Email: muarif.islamiah@gmail.com

Informasi artikel

Sejarah artikel:
Dikirim 26/04/2025
Revisi 20/07/2025
Diterima 26/07/2025

Kata kunci:

Media Pembelajaran Interaktif
Minat Belajar
IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Studi Kasus
Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar IPA siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Studi Kasus. Alasan peneliti memilih studi kasus karena jenis pendekatan ini sangat cocok untuk menggambarkan keadaan dan situasi di SDN Inpres Rabakodo Bima yang merupakan tempat penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah Waka Kurikulum, Guru kelas dan Beberapa guru yang bersedia untuk di wawancarai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Observasi dan wawancara dengan Triangulasi sumber. Teknik analisis dengan menggunakan Model Miles Huberman. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat di simpulkan bahwa 1) adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar IPA siswa SDN INPRES RABAKODO 2) Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami 3) Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Keywords:

Interactive Learning Media
Learning Interest
Science
Case Study
Elementary School

ABSTRACT

The Implementation of Interactive Learning Media on Students' Interest in Learning Science: A Case Study at SDN Inpres Rabakodo. This study aims to explore the influence of interactive learning media on students' interest in learning science. It employs a qualitative research method with a case study approach. The case study design was chosen because it is considered suitable for describing the conditions and specific context of SDN Inpres Rabakodo Bima, where the research was conducted. The participants in this study included the Vice Principal for Curriculum, classroom teachers, and several other teachers who were willing to participate in interviews. Data were collected through observation and interviews, using source triangulation to ensure data validity. The data analysis was carried out using the Miles and Huberman interactive model. The results of the study indicate that interactive learning media positively influence students' interest in learning science. The use of such media stimulates students' curiosity and motivates them to engage with new material presented by the teacher, thereby facilitating a better understanding of the subject matter. Furthermore, attractive and engaging media serve as an effective stimulus that enhances students' active participation in the learning process.

How to Cite:

Haryadi, D., & Islamiah, M. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar IPA siswa: Studi kasus di SDN Inpres Rabakodo. *BASA (Barometer Sains): Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 6(1), 1–8.

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang berperan dalam membentuk cara berpikir ilmiah, keterampilan memecahkan masalah, serta pemahaman siswa terhadap fenomena alam. Namun, di tingkat sekolah dasar, pelajaran IPA seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kondisi ini juga terjadi di SDN Inpres Rabakodo, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA. Guru melaporkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang bertanya, dan menunjukkan minat yang rendah ketika materi disampaikan secara konvensional.

Rendahnya minat belajar ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang cenderung stagnan, bahkan menurun dalam beberapa tahun terakhir. Pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan media yang terbatas menjadi salah satu penyebab kurangnya ketertarikan siswa. Beberapa guru juga menyatakan kesulitan dalam memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPA, terlebih ketika materi bersifat abstrak atau tidak dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Darmayanti dan Wulansari, keterlibatan siswa dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Mereka menekankan bahwa guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan partisipasi aktif siswa (Darmayanti & Wulansari, 2023). Hal ini diperkuat oleh temuan yang menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena mampu merangsang keaktifan dan motivasi belajar siswa (Inayah et al., 2023).

Dalam konteks pandemi COVID-19, siswa tetap menunjukkan minat tinggi terhadap IPA ketika media pembelajaran yang digunakan menarik dan relevan, meskipun dalam pembelajaran jarak jauh (Dalimunthe et al., 2021). Sikap positif siswa terhadap pembelajaran juga sangat berhubungan dengan pencapaian hasil belajar yang baik, dan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi sarana membentuk sikap positif tersebut (Riwahyudin, 2015).

Beberapa pendekatan seperti *problem based learning* dan pembelajaran kooperatif juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA dan mengurangi miskonsepsi. Pendekatan-pendekatan ini menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan masalah nyata, sehingga lebih mudah dipahami dan bermakna (Listyani et al., 2024; Marheni et al., 2020; Setiawan & Rusmana, 2020)

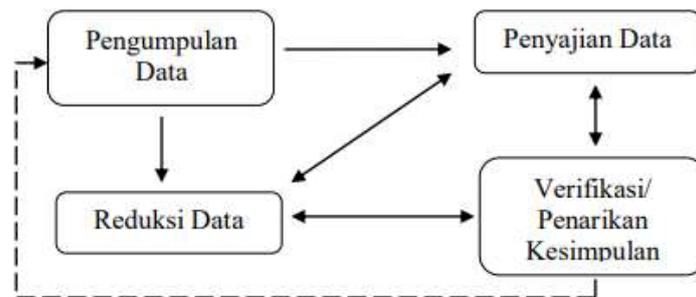
Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan di SDN Inpres Rabakodo untuk mengatasi rendahnya minat belajar IPA adalah melalui media pembelajaran interaktif berbasis video. Penggunaan media visual dan audio dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Pratama & Hasanah, 2024). Media ini dinilai efektif dalam menjembatani penyampaian konsep-konsep IPA yang kompleks dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa.

Minat merupakan perasaan tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas yang dianggap menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, minat menjadi langkah awal yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran IPA, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif di kelas (Amalia et al., 2024).

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan dan tantangan nyata di SDN Inpres Rabakodo, maka penting untuk mengkaji lebih lanjut implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sekaligus menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Studi Kasus. Alasan peneliti memilih studi kasus karena jenis pendekatan ini sangat cocok untuk menggambarkan keadaan dan situasi SDN Inpres Rabakodo Kota Bima yang merupakan tempat penelitian. Subjek pada penelitian ini Waka Kurikulum Beberapa guru yang bersedia untuk di wawancarai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Observasi dan wawancara dengan Triangulasi sumber. Teknik analisis dengan menggunakan Model Miles Huberman.



Gambar 1: Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

- Pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dengan narasumber dalam pengambilan data lapangan.
- Reduksi data, peneliti melakukan transkrip data dan melakukan analisis dan mereduksi data-data yang tidak relevan dalam penelitian.
- Penyajian data, data-data yang sudah direduksi kemudian disajikan kedalam model analisis.

Penarikan kesimpulan, akhir dari penelitian ini pembahasan dan kesimpulan terkait dengan pengelolaan keuangan di SDN Inpres Rabakodo Bima.

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Media pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi menjadi kunci utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, di mana teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran tradisional. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Guru "S"

"Salah satu media yang kami pakai dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan Power Point, supaya kami bisa menjelaskan dengan mudah materi materi yang akan kami jelaskan "

Guru "K" Juga menambahkan *" Ketika kami menggunakan media power Poin siswa malah lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran "*

Media akan memberikan kesempatan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga memudahkannya memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa dapat mengontrol proses pembelajaran, mengulangi materi secara berkali-kali, dan mendapatkan umpan balik langsung tentang pemahaman mereka. Hal ini tentu akan menghilangkan kebosanan belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, baik gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik (Pratama & Hasanah, 2024)

Media pembelajaran interaktif juga bisa memfasilitasi pembelajaran mandiri, sehingga siswa dapat belajar di tempat dan waktu yang mereka inginkan serta mengatur tempo belajar mereka sendiri. Di era digital seperti sekarang ini, guru sebenarnya mudah sekali untuk dapat mendapatkan media pembelajaran interaktif. Guru dapat mencari di internet dan dapat menggunakan multimedia interaktif tersebut secara gratis maupun berbayar. Ada 3 jenis media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah ditemukan di internet, yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis e-learning, media pembelajaran website pendidikan situs belajar online, media interaktif berbasis software dan media belajar interaktif berbasis aplikasi android. Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan siswa untuk belajar. Akan tetapi, jika media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tersebut selalu monoton maka proses belajar mengajar tersebut pun tidak akan berlangsung dengan baik. Terlebih lagi fenomena pembelajaran saat ini membuat guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada system berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Contohnya : a. Power point b. Macromedia flash c. Adobe flash d. Polyhendron

Media Yang di Gunakan guru dalam mengajar

Guru bisa menggunakan berbagai macam perangkat digital multimedia dalam memberikan materi kepada siswanya. Adapun beberapa contoh dari media pembelajaran yang interaktif di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Perangkat Komputer

Pada dasarnya penggunaan komputer atau yang disebut sebagai teknologi informasi dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan pelajar secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat.

Berdasarkan wawancara dengan Guru S Mengatakan “ *Siswa selalu kami perkenalkan dengan media komputer agar siswa bisa mengenal teknologi* ”

Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena komputer memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer (Munir,2005)

Dalam upaya menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam menerima materi pada proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media digital multimedia berupa perangkat komputer yang dapat digunakan untuk memutar film maupun lagu yang memuat materi pembelajaran.

Film maupun lagu yang diputar akan memberikan informasi melalui saluran visual maupun verbal yang dinilai lebih variatif dan memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran dibanding penyampaian materi pembelajaran secara konvensional. Selain itu, penyampaian materi secara konvensional dinilai akan membuat siswa mengalami overload (Amalia et al., 2024)

2. Software pembelajaran

Saat ini hampir sebagian besar siswa memiliki gadget atau android yang digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari. Guru dapat menyisipkan materi pembelajaran pada gadget tersebut melalui software pembelajaran. Misalnya, guru meminta siswa untuk menginstal aplikasi pembelajaran yang dapat diunduh pada google playstore.

Penggunaan software pembelajaran dirasa lebih efektif karena pada dasarnya siswa lebih sering menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, penggunaan software pembelajaran pada perangkat gadget tersebut juga dapat meminimalisir penggunaan gadget untuk aplikasi yang tidak penting seperti bermain game atau menggunakan sosial media secara berlebihan

3. Website edukasi

Di samping menggunakan perangkat komputer untuk memutar film maupun lagu serta software untuk memberikan materi pembelajaran IPA kepada siswa, guru juga dapat mengajak

siswa untuk membuka website edukasi sebagai nuansa baru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa pun dapat fokus dalam menerima materi pembelajaran dengan cara yang berbeda

Minat Siswa Terhadap Media Interaktif

Slameto berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2016: 133) menyatakan bahwa minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar tumbuh dari dalam diri siswayang akan membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang, tertarik terhadap pelajaran, perhatian kepada guru, dan keterlibatan siswa dikelas. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan memiliki rasa senang selammengikuti pembelajaran di kelas, antusiasme yang tinggi, siswa merasa tidak berat dalam mengerjakan tugas.

Peran Guru Dalam Minat Belajar IPA

Peran guru dalam minat belajar IPA siswa sangat penting agar siswa dapat berprestasi dengan baik. Untuk itu guru dapat melakukan upaya-upaya, kiat yang dapat dilakukan untuk memotivasi belajar siswa. Adapun upaya yang dilakukan untuk

1. Menggairahkan siswa

Dalam kegiatan rutin sehari-hari pengajar harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru harus selalu memberikan pada siswa cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar, yaitu dengan memerikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar.

2. Memberikan harapan realistik

Guru harus memelihara harapan-harapan siswa realistik, dan memodifikasi harapanharapan yang kurang atau tidak realistik. Untuk itu, pengajar perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan dan kegagalan akademis siswa pada masa lalu. Dengan demikian, pengajar dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistik, pesimistis, atau

terlalu optimis. Bila siswa terlalu banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberi sebanyak mungkin keberhasilan pada siswa.

3. Memberikan inisiatif

Bila siswa mengalami keberhasilan, pengajar diharapkan memberikan hadiah pada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan lain sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuantujuan pengajaran. Sehubungan dengan hal ini, umpan balik merupakan hal yang sangat berguna untuk meningkatkan usaha siswa.

4. Mengarahkan

Penagajar harus menagarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaiknya. Gagne dan Berliner menyarankan juga sejumlah cara meningkatkan motivasi

Simpulan

Dari penjelasan diatas membuktikan bahwa banyaknya manfaat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif digital ini dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya banyak manfaat yang baik untuk guru dan siswa. Dengan pemilihan media pembelajaran yang baik mampu menarik minat belajar siswa sehingga prestasi siswa pun meningkat. Karena banyaknya media pembelajaran digital yang menarik namun guru juga harus memilih media pembelajaran yang sesuai sehingga guru harus memilih media pembelajaran dengan kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dengan memenuhi kriteria tersebut dan juga memanfaatkan media dengan baik maka proses belajar- mengajar pun akan berjalan dengan lancar sehingga mengurangi terjadinya masalah-masalah dan terhindar dari kegagalan dalam proses mengajar.

Referensi

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341–1348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.888>
- Darmayanti, N. W. S., & Wulansari, N. L. M. (2023). Analisis Ketersediaan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Kelas v Sd Di Sd Bali Bilingual School. *Rarepustaka*, 5(2), 56–63. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.182>
- Inayah, Muh., Lolotandung, R., & Irmawati, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Ejpgsd*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/10.47178/elementary.v6i1.2056>

- Listyani, P. C. A., Margunayasa, I. G., & Handayani, D. A. P. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Miskonsepsi IPA Siswa Kelas v SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 88–97. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62051>
- Marheni, N. K., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 351. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27414>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas v Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>
- Setiawan, W., & Rusmana, N. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Memperbaiki Miskonsepsi Siswa Tentang Materi Ipa Kelas v Sd. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 116–126. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.981>