

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN ANTUSIAS DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SD INPRES 3 BIROBULI**

Ni Putu Novi Damayanti¹, Nasrullah², Arni³

Universitas Tadulako, Indonesia

[1ppg.nidamayanti71@program.belajar.id](mailto:ppg.nidamayanti71@program.belajar.id),

[2nashrullahpettalolo@gmail.com](mailto:nashrullahpettalolo@gmail.com),

[3arnirhey@gmail.com](mailto:arnirhey@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to increase the enthusiasm for learning Indonesian language subjects through the application of interactive media for fourth-grade students at SD Inpres 3 Birobuli. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 20 fourth-grade students. Data were collected through observation, interviews and documentation, then analyzed descriptively to see the increase in student enthusiasm for learning. The indicator of success in this study is the achievement of 80% of students who have high enthusiasm for learning. The results showed a significant increase in each indicator of student enthusiasm for learning after the application of interactive media. The average percentage of student enthusiasm for learning increased from 55.5% in the pre-cycle, to 76.3% in cycle I, and reached 87% in cycle II. These findings indicate that interactive media can increase student enthusiasm for learning, by making the learning process more interesting and motivating. The application of interactive media in learning is recommended to continue to be developed and adjusted to student needs in order to achieve optimal learning outcomes.

Keywords: Interactive Media, Enthusiasm For Learning, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan media interaktif siswa kelas IV di SD Inpres 3 Birobuli. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan antusiasme belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 80% dari siswa yang memiliki antusiasme belajar yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap indikator antusiasme belajar siswa setelah penerapan media interaktif. Rata-rata persentase antusiasme belajar siswa meningkat dari 55,5% pada prasiklus, menjadi 76,3% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa, dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran disarankan untuk terus

dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Kata Kunci: Media Interaktif, Antusiasme Belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Dalam konteks ini, pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) memegang peranan krusial dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Sumilat, 2024). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan siswa adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis (Khair, 2018). Namun, kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan bahwa tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, terutama dalam keterampilan percakapan.

Berdasarkan observasi awal di SD Inpres 3 Birobuli, ditemukan bahwa banyak siswa kelas IV yang menunjukkan tingkat antusiasme rendah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas,

minimnya keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan, serta rendahnya keterlibatan mereka dalam kegiatan berbasis kelompok. Salah satu masalah yang paling mencolok adalah keterampilan percakapan siswa yang masih rendah. Mereka cenderung pasif ketika diminta untuk berbicara di depan kelas atau berinteraksi dengan teman-temannya dalam bahasa yang formal. Rendahnya keterampilan percakapan siswa ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, metode pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional di mana guru menjadi pusat dari segala aktivitas pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak terbiasa untuk berbicara atau berkomunikasi secara efektif. Kedua, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan sering kali monoton, tidak relevan dengan kehidupan siswa, dan kurang mampu merangsang minat serta antusiasme mereka untuk belajar. Ketiga, lingkungan belajar yang kurang mendukung interaksi antara siswa, baik di dalam maupun di

luar kelas. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang terbiasa berlatih percakapan dalam konteks yang bermakna.

Di era digital ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Shakiram, 2023). Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan antusiasme dan keterampilan percakapan siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif mengacu pada alat atau sarana yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna (siswa) dengan materi yang dipelajari. Interaksi ini dapat berupa respon siswa terhadap pertanyaan, tugas, atau simulasi yang disajikan melalui media tersebut (Vince, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Ali, (2024) Penerapan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini mampu merangsang minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan konteks kehidupan mereka. Misalnya, penggunaan video interaktif, aplikasi edukasi, atau permainan edukatif dapat membuat

siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar. Kedua, media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan eksploratif. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri, mengulang bagian yang sulit dipahami, dan mencoba berbagai latihan yang tersedia. Ketiga, media interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpartisipasi, baik dalam kegiatan individu maupun kelompok. Misalnya, melalui permainan peran (*Role Play*) atau simulasi, siswa dapat berlatih percakapan dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan percakapan memiliki dampak yang signifikan. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, siswa belajar dengan lebih baik ketika mereka aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang kaya dan bervariasi (Asmani, 2016). Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami, mengeksplorasi, dan berlatih

keterampilan komunikasi secara langsung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Zanah, 2023). Media ini memberikan siswa kesempatan untuk berlatih dalam situasi yang aman dan menyenangkan, tanpa takut salah atau diejek oleh teman-temannya. Selain itu, media interaktif sering kali dilengkapi dengan fitur umpan balik (feedback) yang memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya secara langsung (Wansi, 2023). Hal ini tentunya sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan percakapan siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Muftianti, (2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Siswa yang belajar menggunakan aplikasi tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan bahasa, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang zona perkembangan

proksimal (ZPD), yang menyatakan bahwa siswa dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi ketika mereka mendapatkan dukungan (scaffolding) melalui media yang sesuai (Sari, 2018).

Melihat potensi besar yang dimiliki oleh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan antusiasme dan keterampilan percakapan siswa, maka implementasi media ini menjadi kebutuhan yang mendesak. Dalam konteks SD Inpres 3 Birobuli, penerapan media interaktif diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya antusiasme dan keterampilan percakapan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penerapan media interaktif ini tentu saja memerlukan persiapan yang matang. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media interaktif ke dalam rencana pembelajaran. Selain itu, infrastruktur teknologi seperti komputer, proyektor, dan jaringan internet juga perlu disiapkan untuk mendukung penggunaan media ini secara efektif. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan bagi guru serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua agar implementasi media interaktif dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal.

Dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, penerapan media pembelajaran interaktif di SD Inpres 3 Birobuli bukan hanya menjadi inovasi, tetapi juga sebagai langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya mampu berbicara dengan lebih lancar dan percaya diri, tetapi juga memiliki antusiasme yang tinggi dalam belajar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart, (1988) penelitian tindakan kelas adalah sebuah proses penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi di kelas dan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran mereka melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam siklus yang berulang (Astutik, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui penerapan media interaktif. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas dan

menerapkan tindakan perbaikan secara langsung, serta memantau dampaknya secara terus-menerus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Desain ini diadopsi untuk memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dalam penerapan media interaktif di kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 3 Birobuli, yang berjumlah 20 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui, Observasi wawancara dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis Kualitatif dilakukan untuk menggambarkan secara mendalam respons siswa terhadap media interaktif. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur peningkatan antusiasme belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II. Data kuantitatif ini dihitung dalam bentuk persentase dan kategori untuk menunjukkan tingkat ketercapaian antusiasme belajar siswa. Indikator

keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 80% dari

siswa yang menunjukkan antusias belajar yang tinggi, yang diukur melalui peningkatan kategori antusias belajar dari prasiklus ke Siklus II.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Inpres 3 Birobuli Palu dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa menggunakan media interaktif.

Pra Siklus

Proses pelaksanaan penelitian ini menggunakan beberapa tahapan, tahap pra-siklus, tahap siklus 1 dan tahap siklus 2. Pada prasiklus peneliti belum melakukan tindakan yaitu menerapkan media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan antusias dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 3 Birobuli. Adapun hasil observasi pada antusias siswa digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Antusias Belajar Siswa
Prasiklus**

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa antusiasme belajar

siswa pada tahap prasiklus berada pada tingkat yang rendah, dengan rata-rata

Indikator	Prese ntase
1. Tekun dalam menghadapi tugas	45%
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	55%
3. Menunjukkan minat	48%
4. Senang bekerja mandiri	65%
5. Siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru	70%
6. Siswa berani mengajukan pertanyaan	50%
Rata-Rata	55,5%
persentase sebesar	55,5%.

Berdasarkan indikator-indikator yang diukur, sebagian besar indikator lainnya berada di bawah standar yang diharapkan. Pada indikator tekun dalam menghadapi tugas menunjukkan nilai terendah, yaitu 45% yang menandakan bahwa banyak siswa yang kurang gigih dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Indikator lain seperti ulet dalam menghadapi kesulitan memperoleh 55% dan menunjukkan minat memperoleh presentase 48%, menunjukkan bahwa motivasi intrinsik siswa belum terbentuk dengan baik. Hal ini dapat menjadi salah satu alasan mengapa pembelajaran belum optimal, karena antusiasme dan ketekunan merupakan faktor penting dalam pencapaian hasil belajar yang

baik.

Pada indikator senang bekerja mandiri memperoleh nilai 65%, hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Hal ini penting karena kemampuan bekerja mandiri adalah salah satu indikator penting dalam pengembangan kemandirian belajar siswa. Namun, meskipun indikator ini relatif lebih tinggi, nilai ini masih di bawah standar optimal yang seharusnya dicapai, menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan. Indikator siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru mendapatkan nilai tertinggi sebesar 70%. Ini menunjukkan bahwa meskipun secara keseluruhan antusiasme siswa tidak terlalu tinggi, ada indikasi bahwa siswa cenderung lebih responsif dan terlibat ketika diberi instruksi atau pertanyaan oleh guru. Responsivitas ini merupakan tanda positif, karena interaksi yang aktif antara siswa dan guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pada indikator siswa berani mengajukan pertanyaan hanya mencapai 50%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih merasa kurang percaya diri dalam

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Rendahnya persentase ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka tidak merasa terdorong untuk terlibat lebih jauh dalam proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa antusiasme belajar siswa pada tahap prasiklus masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Dengan melihat hasil prasiklus ini, jelas bahwa ada kebutuhan mendesak untuk memperbaiki strategi pembelajaran yang digunakan. Intervensi yang tepat, seperti penggunaan media interaktif yang dapat menarik minat siswa dan memberikan tantangan yang sesuai, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa hasil persentase dari masing-masing indikator masih termasuk rendah. Secara keseluruhan bila dilihat dari presentase keseluruhan pada praksiklus ini rata-rata nilai sebesar 55,5%. Dapat disimpulkan bahwa antusias belajar siswa masih rendah. Hal ini terjadi karena selama ini pembelajaran belum berfokus pada peserta didik. Oleh sebab itu, untuk

meningkatkan antusias belajar siswa melakukan tindakan dengan menerapkan Media Pembelajaran Interaktif.

Siklus I

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran seperti modul ajar yang mengintegrasikan media interaktif. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan fokus pada materi bahasa Indonesia. Selama siklus I, peneliti berusaha untuk menerapkan media interaktif ke dalam pembelajaran dengan baik. Hal ini dilakukan agar siswa dapat antusias dalam pembelajaran. Adapun hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Antusias Belajar Siklus I

Indikator	Presentase
1. Tekun dalam menghadapi tugas	70%
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	85%
3. Menunjukkan minat	78%
4. Senang bekerja mandiri	85%
5. Siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru	80%
6. Siswa berani mengajukan pertanyaan	60%
Rata-Rata	76,3%

Tabel 2 menggambarkan antusias belajar siswa pada Siklus I setelah penerapan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

di kelas IV SD Inpres 3 Birobuli menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Rata-rata keseluruhan antusiasme siswa pada siklus I mencapai 76,3%, yang merupakan peningkatan yang cukup signifikan dari sebelumnya.

Indikator tekun dalam menghadapi tugas memperoleh sebesar 70%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Ini adalah peningkatan yang baik dari tahap sebelumnya, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan memperoleh sebesar 85%, hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin ulet dan mampu menghadapi tantangan dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Nastiti, (2019) menunjukkan bahwa media interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, karena media ini sering kali lebih menarik dan relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Pada indikator menunjukkan minat memperoleh sebesar 78%, hal ini

mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam materi yang diajarkan. Ini sesuai dengan penelitian oleh Shalikhah, (2016), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa karena media ini menyediakan variasi dalam penyajian informasi, yang membuat pembelajaran lebih menarik. Indikator senang bekerja mandiri memperoleh sebesar 85%, menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif mendukung pengembangan kemandirian belajar, yang sangat penting dalam pembelajaran di tingkat dasar.

Pada indikator siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru memperoleh presentase 80% menegaskan bahwa siswa menjadi lebih responsif terhadap instruksi guru dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Hasja, (2023), lingkungan belajar yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Namun, Indikator siswa berani mengajukan

pertanyaan memperoleh presentase sebesar 60%, yang menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan secara keseluruhan, masih ada keterbatasan dalam hal keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa masih diperlukan pendekatan tambahan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi.

Secara keseluruhan, penerapan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Inpres 3 Birobuli terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Meskipun hasilnya positif, terutama dalam aspek ketekunan, kemandirian, dan responsif terhadap pembelajaran, masih ada aspek seperti keberanian dalam mengajukan pertanyaan yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Rata-rata keseluruhan antusiasme siswa pada siklus I mencapai 76,3%, hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 80% . Pada tahap berikutnya peneliti melakukan hal yang sama pada siklus sebelumnya hanya saja kekurangan-

kekurangan yang terdapat di siklus sebelumnya diperbaiki di siklus II.

Siklus II

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan prosedur yang sama seperti pada siklus sebelumnya, tetapi dengan perbaikan yang diperlukan. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan, dengan persentase keberhasilan hanya mencapai 76,3%, yang masih kurang dari target 80%. Hal ini menunjukkan bahwa perlu ada perubahan dalam tindakan untuk meningkatkan hasil belajar di siklus II. Untuk itu, peneliti melakukan modifikasi pada media interaktif serta menerapkan model PBL untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun hasil antusias belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia digambarkan dalam tabe 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Antusias Belajar Siklus II

Berdasarkan tabel di atas, antusiasme belajar siswa pada Siklus II menunjukkan kemajuan yang signifikan dari siklus I. Rata-rata keseluruhan antusiasme siswa mencapai 87%, yang merupakan peningkatan yang sangat positif dari Siklus I dan menunjukkan kemajuan yang substansial dalam berbagai indikator. Pada Indikator tekun dalam

menghadapi tugas memperoleh presentase sebesar 90%, Hasil ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa kini menunjukkan ketekunan yang tinggi dalam menyelesaikan tugas. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan penerapan media interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menstimulasi siswa untuk lebih fokus dan berdedikasi pada tugas-tugas mereka.

Pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan memperoleh presentase sebesar 85%, Persentase ini menunjukkan bahwa siswa tetap ulet meskipun menghadapi kesulitan dalam materi pelajaran. Penerapan media interaktif, yang sering kali menyediakan umpan balik langsung dan bantuan visual, dapat membantu siswa untuk tetap termotivasi dan tidak mudah menyerah saat menghadapi

Indikator		Presen tase
1.	Tekun dalam menghadapi tugas	90%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	85%
3.	Menunjukkan minat	90%
4.	Senang bekerja mandiri	95%
5.	Siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru	90%
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan	70%
Rata-Rata		87%
tantangan (Ali, 2024).		Indikator

Menunjukkan Minat memperoleh presentase sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kini sangat tertarik pada materi pelajaran yang diajarkan. Peningkatan minat ini konsisten dengan temuan yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dengan menyediakan materi yang lebih dinamis dan visual (Riniwanti, 2024).

Pada indikator senang bekerja mandiri memperoleh presentase sebesar 95%. Angka yang tinggi ini menunjukkan bahwa siswa merasa sangat nyaman dan termotivasi untuk bekerja secara mandiri. Media interaktif mungkin telah memberikan siswa kontrol lebih besar atas proses belajar mereka, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menjelajahi materi dengan lebih mendalam (Alonemarera, 2024). Indikator siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru memperoleh 90%. Peningkatan dalam indikator ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dan responsif terhadap instruksi guru. Ini mendukung teori bahwa media interaktif dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam

pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar (Aliyah, 2023). Indikator siswa berani mengajukan pertanyaan memperoleh sebesar 70%. Peningkatan yang signifikan dari 50% pada Siklus I menjadi 70% pada Siklus II menunjukkan bahwa lebih banyak siswa kini berani mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif mungkin telah membantu menciptakan lingkungan yang lebih mendukung dan memfasilitasi interaksi siswa yang lebih aktif dengan materi pelajaran dan guru.

Secara keseluruhan, hasil dari Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media interaktif telah berhasil meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan di semua indikator menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan berbagai aspek keterlibatan siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Waruwu, 2022).

Berdasarkan nilai rata-rata

pada siklus II yang mencapai 87%, menandakan keberhasilan pembelajaran, khususnya penerapan media interaktif dalam meningkatkan antusias belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran hanya dilakukan sampai pada siklus II, karena pada siklus II sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal yaitu 80%. Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa media interaktif dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SD Inpres 3 Birobuli.

Adapun perbandingan hasil observasi siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perbandingan Antusias Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Prasi klus	Siklus I	Siklus II
1. Tekun dalam menghadapi tugas	45%	70%	90%
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	55%	85%	85%
3. Menunjukkan minat	48%	78%	90%
4. Senang bekerja mandiri	65%	85%	95%
5. Siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru	70%	80%	90%
6. Siswa berani mengajukan pertanyaan		60%	70%
Rata-Rata	55,5%	76,3 %	87%

Berdasarkan hasil perbandingan minat belajar siswa dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, yang diukur berdasarkan kriteria ketercapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). terlihat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II. Peningkatan rata-rata antusiasme belajar siswa dari 55,5% pada prasiklus menjadi 87% pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media interaktif telah secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Peningkatan yang konsisten di semua indikator menunjukkan efektivitas media interaktif dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penerapan media interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar

siswa dalam berbagai aspek. Peningkatan yang signifikan dalam hampir semua indikator menunjukkan bahwa media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar mereka.

D. Pembahasan

Media interaktif dalam pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi dan perangkat pembelajaran yang memungkinkan interaksi dinamis antara siswa dan materi pelajaran. Di SD Inpres 3 Birobuli, penerapan media interaktif telah diimplementasikan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Gusteti, (2024) media interaktif dapat mencakup berbagai alat dan teknologi, termasuk perangkat lunak pendidikan, aplikasi digital, dan papan interaktif. Keunggulan utama dari media interaktif adalah kemampuannya untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dengan menggabungkan teks, gambar, dan suara yang saling

mendukung. Ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan minat siswa dalam materi Pelajaran (Novela, 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan antusias belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media interaktif seperti aplikasi, permainan edukatif, dan presentasi multimedia memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Pujiani, 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media interaktif tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, dan berbagi pendapat. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis yang menyatakan bahwa siswa belajar dengan lebih efektif ketika mereka aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Kurniasari, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya mendukung penggunaan media interaktif sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan antusias belajar.

Sebagai contoh, sebuah studi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media interaktif cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan metode konvensional (Wulandari, 2020). Peningkatan antusias ini disebabkan oleh adanya elemen interaktif yang membuat pembelajaran terasa lebih relevan dan kontekstual bagi siswa. Selain itu, media interaktif juga membantu dalam mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan perhatian siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil observasi antusiasme belajar siswa, terlihat peningkatan yang signifikan dari prasiklus ke siklus I dan II setelah penerapan media interaktif. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media interaktif dapat membuat tugas pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikannya. Penelitian oleh Wijayanti, (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam tugas yang interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan ketekunan mereka. Selain itu, melalui media interaktif dapat memberikan dukungan tambahan

yang membantu siswa tetap bertahan menghadapi kesulitan. Penelitian oleh Waruwu (2022) mengindikasikan bahwa umpan balik interaktif dalam media dapat memperbaiki keterampilan pemecahan masalah siswa. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyarankan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka dapat mengeksplorasi materi secara mandiri melalui bantuan media (Sukmawati, 2023). Penelitian oleh Maulani (2020) menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menyediakan umpan balik yang cepat dan interaktif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penelitian Melati (2023) mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hafiyya, (2023) juga mencatat bahwa penggunaan media yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Media interaktif memiliki dampak positif pada pencapaian akademik dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, studi oleh Nata, (2021) menunjukkan bahwa

media interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri dan aktif dalam belajar. Penerapan media interaktif di SD Inpres 3 Birobuli telah berhasil meningkatkan antusiasme belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dalam berbagai aspek, termasuk ketekunan, minat, keterlibatan, dan keberanian siswa untuk bertanya. Media interaktif menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif secara signifikan meningkatkan antusiasme belajar siswa di SD Inpres 3 Birobuli. Berdasarkan data dari prasiklus, siklus I, dan siklus II, terdapat peningkatan yang konsisten dalam setiap indikator antusiasme belajar, termasuk ketekunan, kemauan untuk menghadapi kesulitan, minat, kecenderungan bekerja mandiri, keterlibatan aktif, dan keberanian mengajukan pertanyaan. Media interaktif terbukti meningkatkan antusiasme belajar siswa secara keseluruhan. Rata-rata persentase antusiasme siswa meningkat dari 55,5% pada prasiklus menjadi 76,3% pada siklus I, dan mencapai 87% pada

siklus II. Ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi. Disarankan untuk terus mengembangkan dan memodifikasi media interaktif agar lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. uru perlu diberikan pelatihan lebih lanjut tentang penggunaan media interaktif untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan alat ini secara efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1899-1904.
- Alonemarera, A. S. (2024). *Video Pembelajaran Berbasis Powtoon: Pengaruh Media terhadap Kemandirian Belajar Biologi Siswa*. Spizaetus:

- Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi, 5(1), 154-164.
- Asmani, J. M. M. (2016). Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan. Yogyakarta: Diva Press.
- Astutik, S., & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMAN Panarukan Situbondo. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 1(1), 54-62.
- Gusteti, M. U. (2024). Era Digital dalam Kelas Matematika: Menggabungkan Teknologi dengan Alat Peraga Tradisional. Jawa barat: MEGA PRESS NUSANTARA.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 1646-1652.
- Hasja, N. F. B., Hamka, L., & Rahman, S. (2023). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Collaborative Learning. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5(3), 667-675.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 81.
- Kurniasari, R., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. Sistim Informasi Manajemen, 2(2), 96-112.
- Maulani, M. R., Supriady, S., & Riza, N. (2020). Implementasi E-Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sehingga Lebih Interaktif dan Menyenangkan. Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 7(1), 27-35.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Journal on Education, 6(1), 732-741.
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. P2M STKIP Siliwangi, 6(2), 178-186.
- Nastiti, P. T., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. Sistim Informasi Manajemen, 2(1), 161-187.

- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227-237.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105.
- Pujiani, E., & Wathon, A. (2021). Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 426-453.
- Riniwanti, R., Nursalam, N., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 263-277.
- Sari, R. (2018). Implementasi konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menurut Vygotsky pada perkembangan anak usia dini dalam tinjauan pendidikan Islam (Doctoral dissertation, lain Bengkulu).
- Shakira, A. M., & Najicha, F. U. (2023). Sinergi teknologi informasi dan pendidikan kewarganegaraan di era digital. *Borneo Law Review*, 7(2), 206-217.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Sumilat, J. M., & Geor, G. (2024). Pendidikan Berbasis Kurikulum Merdeka Di Tingkat Sekolah Dasar Menggali Potensi Anak Untuk Masa Depan Yang Lebih Unggul. *Journal of Syntax Literate*, 9(7).
- Vince, M., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan buku digital interaktif matematika pada materi geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196-207.
- Wansi, M., Ifnaldi, I., & Khair, U. (2023). Strategi guru dalam mengatasi implikasi kesulitan belajar keterampilan berbicara siswa kelas vii smp 20 ketenong 1 (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298-305.
- Wijayanti, L. D. A., Purnomo, H., & Septikasari, Z. (2024). Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas 3. Jurnal Adijaya Multidisplin, 2(03), 332-337.

Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS), 1(2), 43-48.

Zanah, D. N., Putri, C., & Melati, I. I. (2023). Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model Discovery Learning. Journal of Education Research, 4(2), 592-598.