

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD GMT Oepura Kota Kupang

The Influence of Interactive Learning Media on the Learning Interest of Fifth Grade Students of GMT Oepura Elementary School, Kupang City

Maxy D. Zacharias ^{1*)}, Heryon Bernard Mbuik ¹⁾, Kristina E. Noya Nahak ¹⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa

* Email: mardyzacharias23@gmail.com

Naskah diterima: **ABSTRAK**

30 April 2026

Naskah disetujui:

15 April 2026

Naskah diterbitkan:

18 April 2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas V SD GMT Oepura Kota Kupang. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan model sequential explanatory design. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 21 siswa kelas V SD GMT Oepura Kota Kupang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS versi 26, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 57,33 meningkat menjadi 79,33 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar -47,638 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning interest caused by conventional one-way teaching methods that do not actively involve students. The purpose of this study was to determine the effect of interactive learning media on the learning interest of fifth-grade students at SD GMT Oepura, Kupang City. The research employed a mixed methods approach with a sequential explanatory design. The type of research used was a quasi-experimental design with One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 21 fifth-grade students. Data collection techniques included questionnaires, observation, interviews, and documentation. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test with SPSS version 26, while qualitative data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that interactive learning media significantly improved students' learning

interest. The average pretest score of 57.33 increased to 79.33 in the posttest. The paired sample t-test showed a t-count value of -47.638 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Observation and interview results also indicated that students became more active, enthusiastic, and focused during learning activities. Therefore, interactive learning media proved effective in increasing elementary school students' learning interest.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Interest, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di era digital menuntut guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui video, animasi, kuis digital, simulasi, dan berbagai aktivitas berbasis teknologi.

Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran. Sanjaya dan Darmawan (2023) menyatakan bahwa media interaktif memadukan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dirancang untuk meningkatkan perhatian dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, Rahmanto dkk. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu proses pemahaman materi secara lebih efektif.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Slameto (2020) menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung

lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD GMT Oepura Kota Kupang, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Sebagian besar siswa terlihat kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Sekitar 60% siswa menunjukkan sikap pasif, hanya 14% siswa yang menunjukkan kreativitas tinggi, dan hanya 19% siswa yang memiliki antusiasme belajar yang baik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Tabina dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video dan animasi meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Hadi, Sholihah, dan Warsiman (2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas sikap, minat, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas V SD GMT Oepura Kota Kupang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan model *sequential explanatory design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi *experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SD GMT Oepura Kota Kupang. Sampel penelitian berjumlah 21 siswa kelas V yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh karena seluruh siswa kelas V dijadikan sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Angket minat belajar
2. Observasi
3. Wawancara
4. Dokumentasi

Instrumen angket menggunakan skala Likert 4 poin dengan indikator ketertarikan terhadap materi, antusiasme belajar, keaktifan siswa, kesukaan terhadap media pembelajaran, dan kreativitas siswa.

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS versi 26. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Validitas Instrumen

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,516	0,433	Valid
2	0,433	0,433	Valid
3	0,532	0,433	Valid
4	0,535	0,433	Valid
5	0,460	0,433	Valid
6	0,573	0,433	Valid
7	0,475	0,433	Valid

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
8	0,487	0,433	Valid
9	0,479	0,433	Valid
10	0,465	0,433	Valid
11	0,534	0,433	Valid
12	0,479	0,433	Valid

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 1 seluruh item angket memiliki nilai r hitung \geq r tabel sehingga seluruh instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
R11	0,8445
Kategori	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS Versi 26

Nilai reliabilitas sebesar 0,8445 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

3. Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar

Data	Mean
Pretest	57,33
Posttest	79,33

Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Nilai rata-rata meningkat dari 57,33 menjadi 79,33.

4. Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene statistic	Sig.
1,957	0,170

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS Versi 26

Nilai signifikansi sebesar $0,170 > 0,05$ menunjukkan bahwa data bersifat homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

5. Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Paired Sample t-Test

Thitung	DF	SIG. (2-TAILED)
-47,638	20	0,000

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS Versi 26

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas V SD GMT Oepura Kota Kupang. Peningkatan skor rata-rata dari 57,33 menjadi 79,33 menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan video, animasi, kuis digital, dan simulasi pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus dan antusias karena pembelajaran tidak lagi monoton seperti metode ceramah konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2021) bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa melalui aktivitas belajar yang aktif dan bermakna.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih mudah

memahami materi dan lebih termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sesuai dengan penelitian Hadi, Sholihah, dan Warsiman (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas sikap dan minat belajar siswa.

Menurut teori konstruktivisme Piaget (2015), siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif. Penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar mereka. Selain itu, teori Vygotsky (2014) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD GMT Oepura Kota Kupang. Penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 57,33 menjadi 79,33 pada posttest serta hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penyediaan fasilitas

teknologi yang memadai guna menunjang penerapan pembelajaran berbasis digital.

Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SD GMT Oepura Kota Kupang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Citra Bangsa, dosen pembimbing, serta seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hadi, A., Sholihah, N., & Warsiman. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (2015). *The Construction of Reality in the Child*. New York: Basic Books.
- Rahmanto, S., dkk. (2023). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sanjaya, W., & Darmawan, A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta (ed.))
- Tabina, R., dkk. (2024). Pengaruh media digital terhadap keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*.
- Vygotsky, L. S. (2014). *Mind in Society: The Development of Higher*