

Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dini Sugiarti¹, Deri Hendriawan², Effy Mulyasari³, Hesti Wulandari⁴, Naghm Zakarneh⁵

Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia¹²³⁴, Yourmok Univercity⁵
dinisugiarti@upi.edu

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 9/5/2025

Abstract

Low student interest in learning is a significant challenge in primary education, affecting learning outcomes. This study aims to analyze the role of instructional media in enhancing the learning interest of fifth-grade students at SDN Sukacai 2. The findings highlight that instructional media plays a crucial role in fostering learning interest by capturing students' attention, promoting active participation, and stimulating learning enthusiasm. The use of visual and interactive media aids students in grasping complex concepts, while teachers benefit from simplified explanations. Challenges include limited technological resources and preparation time. This study concludes that appropriate instructional media can significantly boost students' learning interest if supported by adequate infrastructure and teacher training.

Keywords: *Instructional Media, Learning Interest, Primary Education, Student Engagement, Qualitative Method*

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa merupakan tantangan signifikan dalam pendidikan dasar yang memengaruhi hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN Sukacai 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar melalui beberapa aspek utama: menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan membangkitkan antusiasme belajar. Penggunaan media visual dan interaktif memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sulit, sementara guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi yang kompleks. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas teknologi dan waktu persiapan. Studi ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memperbesar minat belajar siswa asalkan didukung oleh infrastruktur dan pelatihan guru yang memadai.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pendidikan Dasar, Keterlibatan Siswa, Metode Kualitatif



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan fondasi bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa. Pada tahap ini, siswa memulai untuk membangun pemahaman dasar dalam berbagai bidang ilmu, seperti matematika, sains, bahasa, dan sosial. Dengan demikian, kualitas pendidikan di tingkat dasar akan sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan selanjutnya. Namun, salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah rendahnya minat belajar siswa. Siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran cenderung tidak mengembangkan potensi mereka secara maksimal, yang pada akhirnya memengaruhi hasil pembelajaran mereka (Yudha, 2020). Minat belajar yang rendah seringkali dihubungkan dengan kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, yang menjadi hambatan besar dalam pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Pada kenyataannya, minat belajar siswa di berbagai sekolah dasar, termasuk di SDN Sukacai 2, menunjukkan angka yang kurang memadai. Banyak siswa yang tampak kurang tertarik dan tidak aktif selama proses pembelajaran, yang menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini berpengaruh langsung terhadap pencapaian akademis mereka. Fenomena ini sangat memprihatinkan, karena salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar pada anak-anak. Penyebab rendahnya minat belajar ini bisa bermacam-macam, mulai dari metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi hingga kurangnya perhatian terhadap kebutuhan dan preferensi belajar siswa (Supartini, 2023). Selain itu, keterbatasan akses terhadap sumber daya yang menarik, seperti alat dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa, turut memperburuk situasi ini. Dalam kondisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk merangsang minat belajar siswa. Menurut Yuliana et al (2022), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, perangkat lunak pendidikan, dan bahkan teknologi digital seperti internet dan aplikasi pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi mereka juga dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Ndraha & Harefa, 2023).

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Melati et al (2023), media pembelajaran berperan dalam mengoptimalkan proses belajar dengan memfasilitasi penyajian materi yang lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam menyusun konsep-konsep yang lebih kompleks dengan cara yang lebih terstruktur dan sistematis. Misalnya, dalam pembelajaran matematika atau sains, penggunaan animasi atau video yang menggambarkan proses atau eksperimen ilmiah dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana yang

efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Konsep media pembelajaran ini didukung oleh berbagai teori pendidikan, yang menekankan pentingnya penggunaan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Salah satu teori yang relevan adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar dengan cara membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar mereka. Dalam konteks ini, media pembelajaran dapat dianggap sebagai salah satu komponen penting yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Media memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih intensif dan aktif, yang pada akhirnya dapat memperkuat pemahaman mereka. Media juga memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi secara mandiri, baik melalui penggunaan teknologi atau sumber daya lainnya, yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan konstruktif.

Selain itu, teori motivasi belajar juga memberikan landasan yang kuat untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Teori motivasi, seperti yang dikemukakan oleh Skinner (1953), menekankan pentingnya rangsangan eksternal dalam membangkitkan perilaku belajar. Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai rangsangan eksternal yang menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Media yang bervariasi dan menarik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk aktif mencari tahu lebih banyak tentang materi yang sedang dipelajari. Sebagai contoh, penggunaan video atau permainan edukatif yang menggabungkan elemen-elemen visual dan audio dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan.

Selain teori Skinner, teori motivasi belajar dari Albert Bandura (1977) yang dikenal dengan teori pembelajaran sosial juga relevan dalam konteks ini. Bandura menekankan pentingnya model peran dan penguatan dalam membangun motivasi dan minat belajar siswa. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen sosial, seperti diskusi kelompok atau kolaborasi online, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran berbasis media, siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan akademis mereka. Pembelajaran yang melibatkan media juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, yang menjadi bagian penting dalam perkembangan pribadi dan akademis.

Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan peningkatan minat belajar sangat erat kaitannya dengan konsep motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Media yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Januaripin (2024), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, media pembelajaran yang kurang menarik atau tidak relevan dengan kebutuhan siswa dapat menurunkan minat mereka terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa, agar media tersebut dapat berfungsi secara optimal dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Kusnadi & Azzahra, 2024). Dengan adanya media yang menarik, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasakan bahwa pembelajaran tersebut relevan dan menyenangkan. Hal ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang tepat, agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa (Zega, 2022). Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menciptakan atmosfer yang mendukung pengembangan minat belajar siswa dan memperkaya pengalaman mereka dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep baru, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui peningkatan perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme selama proses pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik dan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran secara optimal untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam pengalaman dan pandangan siswa serta guru mengenai penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar. Pendekatan kualitatif dianggap tepat karena memungkinkan pemahaman fenomena sosial secara kontekstual dan holistik, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017). Subjek penelitian meliputi siswa kelas 5 SDN Sukacai 2 dan guru yang mengajar di kelas tersebut. Siswa dipilih sebagai fokus utama karena mereka secara langsung mengalami dampak penggunaan media pembelajaran, sementara guru berperan penting dalam merancang dan mengaplikasikan media tersebut di ruang kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan wawancara. Observasi berfungsi untuk mencatat interaksi siswa dengan media pembelajaran dan perilaku mereka selama proses pembelajaran berlangsung, seperti perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme terhadap materi yang disajikan. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan siswa dan guru untuk memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai pengalaman dan persepsi mereka terhadap efektivitas media pembelajaran dalam memotivasi belajar. Panduan wawancara dirancang untuk memastikan konsistensi penggalan data yang relevan dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi pola dan tema kunci yang berkaitan dengan peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, sesuai dengan metodologi yang diuraikan oleh Lubis (2024). Proses analisis dilakukan secara berulang untuk menjaga validitas dan keandalan temuan. Melalui metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN Sukacai 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN Sukacai 2. Pada bagian ini, akan diuraikan hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara. Hasil tersebut mencakup perubahan perilaku siswa selama pembelajaran

dengan media pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional, serta pandangan siswa dan guru mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Data yang disajikan diinterpretasikan secara tematis untuk memahami dampak penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar. Pembahasan akan membandingkan hasil penelitian dengan teori yang relevan dan studi terdahulu untuk memperkuat temuan.

Hasil Penelitian

1. Data dari Observasi: Perubahan Perilaku Siswa dalam Pembelajaran dengan Media

Observasi dilakukan pada beberapa sesi pembelajaran di kelas 5 SDN Sukacai 2 dengan fokus pada perbedaan perilaku siswa saat menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Beberapa indikator yang diamati adalah tingkat perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Saat metode pembelajaran konvensional digunakan, siswa cenderung pasif. Mereka hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tanpa banyak berinteraksi dengan isi pelajaran. Dalam beberapa sesi pengamatan, sebagian siswa terlihat kurang fokus, dengan beberapa dari mereka mengalihkan perhatian ke hal lain, seperti berbicara dengan teman sebangku atau bermain dengan alat tulis mereka. Keterlibatan dalam diskusi kelas pun minim, dengan hanya beberapa siswa yang secara aktif menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat.

Sebaliknya, ketika media pembelajaran berbasis visual dan interaktif digunakan, terjadi perubahan perilaku yang mencolok. Siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Sebagai contoh, dalam salah satu sesi menggunakan media gambar interaktif yang memperlihatkan siklus hidup hewan, hampir semua siswa memperhatikan dengan penuh antusias. Mereka terlihat bersemangat saat mengamati gambar dan animasi yang menjelaskan setiap tahap perkembangan hewan. Perhatian siswa meningkat signifikan, dengan lebih sedikit gangguan selama proses belajar. Keterlibatan aktif juga meningkat, terbukti dari jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi dan berpartisipasi dalam diskusi yang dipandu guru.

Dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif berbasis komputer, siswa menunjukkan motivasi tinggi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Observasi mencatat bahwa siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang terkait dengan materi pelajaran, seperti memecahkan soal matematika berbasis permainan. Mereka terlihat saling mendukung dan berbagi strategi, yang menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan. Hal ini sangat berbeda dengan situasi dalam metode konvensional, di mana sebagian besar siswa lebih memilih untuk menyelesaikan tugas secara individual dengan sedikit interaksi sosial.

Indikator antusiasme yang diamati melalui ekspresi wajah dan perilaku verbal juga memberikan bukti kuat tentang dampak positif media pembelajaran. Siswa sering kali memberikan respon positif, seperti tersenyum, tertawa, atau memberikan komentar antusias terkait materi yang dipresentasikan. Salah satu siswa mengungkapkan, "Belajar jadi lebih seru kalau ada gambar atau permainan, saya jadi lebih ingat pelajarannya." Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang mendorong minat belajar secara emosional.

2. Data dari Wawancara: Persepsi Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran

Hasil wawancara dengan siswa dan guru mendukung temuan dari observasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media interaktif karena materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian mereka lebih lama. Siswa juga merasa bahwa media pembelajaran membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik karena materi disajikan dalam bentuk visual yang jelas dan menyenangkan. Seorang siswa menyatakan, "*Kalau ada gambar atau animasi, saya bisa lebih cepat paham daripada hanya mendengarkan penjelasan saja.*"

Guru yang diwawancarai juga menyampaikan bahwa media pembelajaran mempermudah mereka dalam menyampaikan konsep yang abstrak. Seorang guru menjelaskan bahwa penggunaan media visual, seperti diagram dan video pendek, membuat penjelasan tentang konsep sains yang kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Guru juga mencatat bahwa penggunaan media meningkatkan dinamika kelas, dengan lebih banyak siswa yang berpartisipasi aktif dalam tanya jawab dan diskusi kelompok.

Namun, beberapa tantangan juga diungkapkan oleh guru, seperti keterbatasan fasilitas dan waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai. Guru menyarankan bahwa dukungan tambahan, seperti pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif dan pengadaan peralatan teknologi, akan lebih meningkatkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pembahasan

Penelitian ini menyoroti peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN Sukacai 2. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual secara signifikan meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dalam pembahasan ini, hasil tersebut akan dianalisis secara mendalam, dikaitkan dengan teori pendidikan yang relevan, dibandingkan dengan penelitian terdahulu, serta disertai dengan faktor pendukung dan hambatan yang mempengaruhi keberhasilan penerapan media pembelajaran.

1. Peran Media Pembelajaran dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan proses pendidikan. Menurut Husni et al. (2024), minat belajar merupakan kecenderungan yang mendorong seseorang untuk memperhatikan dan menikmati aktivitas belajar. Media pembelajaran, menurut Wulandari et al. (2023), adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran agar lebih mudah dipahami. Penggunaan media yang menarik berperan dalam merangsang minat siswa karena materi disajikan dengan cara yang lebih konkret, sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis visual dan interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Perubahan positif terlihat dari indikator perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan media berbentuk gambar interaktif dan animasi dalam pembelajaran sains membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada materi. Hal ini sesuai dengan teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale (1969), yang menyatakan bahwa semakin banyak indra yang terlibat dalam proses pembelajaran, semakin baik pemahaman dan daya ingat siswa.

Selain itu, pendekatan multimedia yang melibatkan elemen visual, audio, dan interaktivitas sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh Mayer (2014). Teori ini menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu mengoptimalkan proses belajar dengan mengintegrasikan teks, gambar, dan suara, yang mendorong pemrosesan informasi secara lebih efektif dalam memori kerja siswa. Penemuan dalam

penelitian ini memperkuat pandangan tersebut, karena siswa melaporkan bahwa penggunaan media membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil yang serupa. Utomo (2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran dan simulasi, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Demikian pula, penelitian oleh Iksan (2024) menegaskan bahwa media visual seperti infografis dan diagram membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik. Dalam konteks SDN Sukacai 2, penggunaan media berbentuk permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif, mirip dengan hasil yang dilaporkan dalam penelitian Rahmawati, di mana siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran aktif.

Perbandingan dengan temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar secara langsung tetapi juga memperbaiki dinamika kelas. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan belajar kelompok. Guru yang diwawancarai juga mengakui bahwa media pembelajaran memudahkan mereka dalam menyampaikan materi yang kompleks.

2. Faktor Pendukung yang Mendorong Minat Belajar

Penelitian ini mengungkap bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran di kelas didukung oleh desain yang menarik dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media dengan desain visual yang kuat, seperti warna cerah, gambar ilustratif, dan animasi dinamis, meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, relevansi materi dengan pengalaman nyata siswa memperkuat koneksi mereka dengan materi pelajaran, yang mendorong motivasi belajar lebih tinggi.

Temuan ini sejalan dengan Rahmi (2021), yang menekankan bahwa media dengan desain visual yang menarik mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama. Hal serupa diungkapkan oleh Fathoni (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri, meningkatkan pemahaman dan motivasi intrinsik. Dalam konteks pembelajaran sains di SDN Sukacai 2, gambar tentang siklus hidup hewan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa menciptakan koneksi nyata yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih dalam.

3. Hambatan dan Solusi dalam Penerapan Media Pembelajaran

Meskipun manfaat media pembelajaran jelas terlihat, beberapa hambatan juga ditemukan. Guru menyebutkan bahwa waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan media pembelajaran interaktif cukup panjang, yang dapat membebani mereka jika tidak memiliki dukungan yang memadai. Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi, seperti komputer atau proyektor, menjadi tantangan yang sering dihadapi.

Solusi yang diusulkan mencakup peningkatan pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Pelatihan ini dapat membantu guru menciptakan media yang sederhana tetapi tetap menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pihak sekolah dan pemerintah perlu bekerja sama dalam menyediakan infrastruktur teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis media.

Hambatan serupa juga ditemukan dalam penelitian Bahar et al (2020), yang menyoroti bahwa kesiapan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi menjadi kunci efektivitas media pembelajaran. Penelitian tersebut menekankan bahwa dukungan pelatihan intensif dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media yang relevan dan menarik. Selain itu, Munir & Su'ada (2024) menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur seringkali menghambat optimalisasi penggunaan media pembelajaran, yang hanya dapat diatasi melalui kolaborasi antara pemerintah dan

institusi pendidikan dalam menyediakan perangkat teknologi yang memadai. Temuan ini memperkuat hasil penelitian saat ini, yang menegaskan bahwa solusi berbasis pelatihan dan penguatan fasilitas teknologi sangat penting untuk mengatasi kendala dalam implementasi media pembelajaran.

Pembahasan ini menggarisbawahi pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan merancang media yang relevan, menarik, dan mudah digunakan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dukungan dalam bentuk pelatihan dan fasilitas yang memadai akan memperluas manfaat media pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Hasil penelitian ini memperkuat teori dan studi sebelumnya, serta memberikan rekomendasi praktis untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN Sukacai 2. Media pembelajaran yang interaktif, seperti multimedia dan aplikasi berbasis teknologi, mampu membangkitkan motivasi siswa, meningkatkan keterlibatan, dan mempermudah pemahaman materi. Meskipun demikian, tantangan berupa keterbatasan fasilitas dan waktu menjadi hambatan dalam penerapannya. Oleh karena itu, perlu upaya dari pihak sekolah untuk menyediakan perangkat dan pelatihan yang mendukung implementasi media pembelajaran secara efektif. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar hasil pembelajaran lebih optimal. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi strategi inovatif lainnya dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya di lingkungan pendidikan dasar dengan keterbatasan teknologi. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162. <http://dx.doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Fathoni, F. (2024). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 1152-1165. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2532>
- Husni, R., Saputri, E. J., Khasanah, N., & Hariati, W. (2024). Analisis Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTSN 6 Padang Pariaman. *AL-MARSUS: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v2i1.7592>
- Iksan, M. (2024). Kreatifitas Kelas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar. *Termasyhur: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 70-78.
- Januaripin, M. (2024). Relevansi Model Pembelajaran RADEC (read-answer, discuss, explain and create) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2057-2063. <http://dx.doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3226>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi*

- Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lubis, K. M. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran: Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95-103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Munir, M., & Su'ada, I. Z. (2024). Manajemen pendidikan Islam di era digital: Transformasi dan tantangan implementasi teknologi pendidikan. *JTEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 5(1), 1-13.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 60-71. <https://doi.org/10.69630/jm.v2i2.20>
- Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. Grossman.
- Piaget, J., & Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. *Mind and Society*, 79-87.
- Rahmi, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and development*, 9(3), 580-589. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2671>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Free Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, S. Penerapan Strategi Actually, Intellectually, and Repetition Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171-182. <https://doi.org/10.20961/jkc.v8i2.42527>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yudha, R. I. (2020). Pengaruh dukungan orang tua, teman sebaya dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA PGRI 2 kota jambi. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.30653/003.202061.105>
- Yuliana, R., VY, I. A., Andriana, E., Multifah, S., & Wulandari, W. Pengembangan Media Pembelajaran Rara Storytelling Berbasis Multiliterasi untuk Melatih Keterampilan Berbahasa Reseptif di SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 664-675. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.64940>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70-92. <https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>