

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK SEKOLAH DASAR

Rahmatul Zahira¹ , Ari Suriani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Padang

Email : rahmatulzahira@gmail.com , arisuriani@fip.unp.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of interactive learning media in enhancing the creativity of elementary school children. Interactive media provides an enjoyable learning experience and actively engages students in the learning process. Using a qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and documentation. The results show that interactive learning media stimulates imagination, increases active participation, and encourages students' creative thinking skills. Students become more enthusiastic, confident in expressing ideas, and able to produce original work. In addition, teachers can deliver material more effectively and engagingly, creating a more dynamic learning atmosphere. These findings confirm that interactive learning media is an effective tool for improving the creativity of elementary school children. Therefore, its implementation is highly recommended in primary education.

Keywords: Interactive learning media, creativity, elementary school children, learning effectiveness.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu merangsang daya imajinasi, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa menjadi lebih antusias, berani mengemukakan ide, dan mampu menghasilkan karya yang orisinal. Selain itu, guru juga lebih mudah menyampaikan materi secara menarik, yang berdampak pada suasana belajar yang lebih dinamis. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan media ini sangat disarankan dalam proses pembelajaran di tingkat dasar

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, kreativitas, anak sekolah dasar, efektivitas pembelajaran.

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



ISSN 3025-6488



9 773025 648007

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan penting yang harus diadaptasi oleh guru untuk menjawab tantangan zaman serta memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, yaitu media yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi ajar, baik secara visual, audio, maupun gerak.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media yang menarik secara visual maupun audio. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dinilai mampu memberikan stimulasi yang tepat guna mengembangkan potensi siswa, terutama dalam aspek kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir secara fleksibel, orisinal, dan produktif, yang sangat penting dikembangkan sejak dini sebagai bekal dalam menghadapi dinamika masa depan.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, yang cenderung membatasi ruang eksplorasi siswa. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sering kali membuat siswa pasif, kurang bersemangat, dan tidak terlibat secara maksimal dalam proses belajar. Hal ini menjadi hambatan besar dalam pengembangan kreativitas anak. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, melibatkan emosi, dan merangsang imajinasi siswa.

Media pembelajaran interaktif seperti video animasi, permainan edukatif berbasis teknologi, aplikasi pembelajaran, serta penggunaan perangkat multimedia lainnya, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya interaktivitas, siswa dapat menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima materi. Proses ini diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, menyelesaikan masalah secara kreatif, serta menghasilkan karya orisinal.

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif tersebut dalam meningkatkan kreativitas siswa, diperlukan kajian mendalam melalui pendekatan metode kualitatif. Metode ini memungkinkan peneliti menggali fenomena secara lebih mendalam dan menyeluruh dari sudut pandang siswa, guru, serta dinamika yang terjadi dalam kelas. Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti dapat memahami pengalaman

belajar siswa secara utuh serta menganalisis peran media interaktif dalam proses tersebut.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena bertujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam fenomena penggunaan media pembelajaran interaktif serta pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas anak sekolah dasar. Pendekatan kualitatif menekankan pada proses dan makna subjektif yang dialami oleh peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, peneliti berperan langsung dalam mengamati dan memahami dinamika pembelajaran, tanpa mengintervensi secara langsung. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (case study). Studi kasus memungkinkan peneliti untuk melakukan kajian secara intensif terhadap fenomena tertentu di suatu setting yang terbatas dan nyata, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Melalui studi kasus, peneliti dapat mendeskripsikan secara mendalam bagaimana interaksi antara siswa, guru, dan media pembelajaran dapat memengaruhi perkembangan kreativitas siswa. Dengan menggali informasi dari sudut pandang pelaku yang terlibat secara langsung, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang holistik dan kaya makna.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah para siswa sekolah dasar yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, serta guru yang merancang dan mengimplementasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Subjek dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti siswa yang aktif dalam kelas, guru yang terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dan proses pembelajaran yang menggunakan media interaktif secara nyata.

Adapun objek penelitian ini adalah efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. Efektivitas dalam konteks ini dipahami sebagai sejauh mana media tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mendorong tumbuhnya kreativitas siswa, yang tampak melalui kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, menyelesaikan masalah, dan menciptakan karya orisinal.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data merupakan aspek penting untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik berikut:

a. Observasi partisipatif

Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan media interaktif. Observasi dilakukan dengan mencatat keterlibatan siswa, cara guru menggunakan media, serta suasana kelas secara umum. Peneliti juga mencatat berbagai perilaku spontan siswa yang menunjukkan kreativitas, seperti menciptakan solusi alternatif, mengemukakan ide, atau membuat karya dari tugas yang diberikan.

b. Wawancara mendalam (in-depth interview)

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pengalaman, kesan, dan tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Pertanyaan bersifat terbuka untuk memberi ruang bagi informan mengungkapkan pandangannya secara bebas dan reflektif. Guru ditanya mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari pembelajaran berbasis media interaktif, sementara siswa ditanya mengenai kesan mereka dalam mengikuti pembelajaran, serta bagaimana media tersebut memengaruhi cara berpikir dan berekspresi mereka.

c. Studi dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan dokumen yang relevan, seperti hasil karya siswa (gambar, tulisan, proyek digital), perangkat pembelajaran, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), serta foto atau video dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dokumen-dokumen ini digunakan untuk memperkuat temuan dari hasil observasi dan wawancara.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga komponen utama:

a. Reduksi Data Reduksi data dilakukan dengan cara memilah, menyederhanakan, dan menyusun data mentah menjadi informasi yang lebih fokus dan relevan. Misalnya, dari catatan observasi yang panjang, peneliti hanya mengambil bagian yang menunjukkan gejala kreativitas siswa saat menggunakan media tertentu. Demikian juga dengan hasil wawancara, hanya informasi yang sesuai dengan fokus penelitian yang dipertahankan.

b. Penyajian Data Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau bagan untuk mempermudah pembaca dalam memahami hubungan antar data. Penyajian ini memungkinkan peneliti melihat pola atau tema yang muncul dari berbagai sumber data.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Dari penyajian data, peneliti menarik makna

dan kesimpulan sementara mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi dengan cara mengecek konsistensi data antar teknik (observasi, wawancara, dokumentasi) dan antar subjek (siswa dan guru) dalam rangka meningkatkan kredibilitas temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar. Kreativitas yang dimaksud meliputi kemampuan siswa dalam mengemukakan ide-ide baru, menyelesaikan masalah secara mandiri, dan menghasilkan karya yang orisinal.

a. Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa

Siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru menggunakan media interaktif seperti video animasi edukatif, kuis interaktif (misalnya melalui aplikasi Kahoot atau Wordwall), dan permainan edukatif digital, siswa terlihat lebih antusias dan tertarik mengikuti pelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga aktif bertanya, berdiskusi, serta memberi tanggapan dan solusi atas permasalahan yang diberikan.

b. Stimulus terhadap Imajinasi dan Ekspresi

Media pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Dalam tugas menggambar atau menulis cerita, siswa mengembangkan ide-ide berdasarkan tayangan yang mereka lihat. Mereka juga mampu menciptakan karya dengan pendekatan yang berbeda dari biasanya, menunjukkan adanya pengembangan imajinasi dan keberanian berekspresi.

c. Fleksibilitas Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Media interaktif terbukti efektif dalam menjembatani hal tersebut. Misalnya, siswa visual lebih mudah memahami materi melalui ilustrasi bergerak, sedangkan siswa kinestetik lebih terlibat saat pembelajaran diselingi dengan permainan atau simulasi. Media interaktif memberikan ruang belajar yang adaptif dan responsif terhadap perbedaan tersebut.

d. Hubungan Guru-Siswa yang Lebih Dinamis

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa mengeksplorasi materi secara aktif. Penggunaan media interaktif menciptakan komunikasi dua arah yang lebih hidup, di mana guru tidak hanya memberi instruksi, tetapi juga menjadi mitra belajar. Hal ini memberikan dampak positif terhadap suasana kelas yang kondusif untuk menumbuhkan kreativitas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat efektif dalam mendorong potensi kreatif siswa sekolah dasar. Media tersebut tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan intelektual siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas merupakan keterampilan esensial yang perlu dikembangkan sejak dini karena akan menjadi landasan berpikir kritis, inovatif, dan mandiri. Efektivitas media interaktif sejalan dengan

teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media interaktif menjadi sarana yang menjembatani siswa dengan pengalaman tersebut, baik melalui visualisasi, simulasi, maupun kolaborasi digital. Selain itu, hasil ini juga diperkuat oleh teori kecerdasan majemuk (multiple intelligences) oleh Howard Gardner, yang menunjukkan bahwa media interaktif mampu menjangkau berbagai jenis kecerdasan seperti visual-spasial, kinestetik, musikal, dan interpersonal. Dengan pendekatan yang bervariasi, media interaktif mampu menstimulasi lebih banyak siswa secara optimal.

Namun demikian, efektivitas media ini juga bergantung pada beberapa faktor pendukung, antara lain:

- a. Kompetensi guru dalam menggunakan media secara tepat.
- b. Ketersediaan infrastruktur teknologi di lingkungan belajar.
- c. Dukungan waktu dan suasana belajar yang kondusif.

Maka dari itu, meskipun media interaktif terbukti efektif, penggunaannya harus disertai dengan strategi pedagogis yang tepat, pelatihan guru yang memadai, dan pemanfaatan teknologi secara bijak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut tercermin dari berbagai aspek pembelajaran yang mengalami perubahan positif, baik dari segi partisipasi aktif siswa, kemampuan berpikir kreatif, keterlibatan emosional dan intelektual, maupun hubungan interaktif antara guru dan siswa.

Pertama, media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Ketika guru menyajikan materi dengan pendekatan visual, audio, dan kinestetik melalui media digital, siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Keterlibatan ini terlihat dari sikap siswa yang antusias, aktif bertanya, dan berani mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi telah berkembang menjadi proses dua arah yang lebih hidup dan komunikatif.

Kedua, media interaktif memberikan stimulus terhadap imajinasi dan ekspresi diri siswa, yang merupakan indikator utama dari kreativitas. Dalam tugas-tugas yang menuntut pengembangan ide dan penciptaan karya, siswa dapat menunjukkan orisinalitas dan keberanian berpikir di luar kebiasaan. Penggunaan video edukatif, animasi, dan permainan interaktif memungkinkan siswa membayangkan skenario baru dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Ketiga, media interaktif mampu menjangkau beragam gaya belajar siswa. Siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual, auditorial, atau kinestetik dapat merespons pembelajaran dengan lebih baik ketika media yang digunakan sesuai dengan karakteristik mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memberikan ruang inklusif bagi setiap siswa untuk berkembang secara optimal.

Keempat, media interaktif menciptakan hubungan yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Guru tidak lagi hanya menjadi sumber informasi, melainkan menjadi fasilitator yang membantu siswa mengeksplorasi pengetahuan. Komunikasi yang terjalin menjadi lebih terbuka, kooperatif, dan mendorong keaktifan siswa dalam menyampaikan ide atau bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami.

Dari seluruh temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks sekolah dasar sangat efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Namun, efektivitas ini tidak lepas dari faktor pendukung seperti kemampuan guru dalam mengelola media, kesiapan infrastruktur, dan adanya strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif perlu dirancang

secara menyeluruh dan terintegrasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, A., Haryono, & Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Heinich, Robert, et al. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan Publishing, 1996.
- Suparno, Paul. *Kreativitas dan Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius, 2004.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Suyanto, Slamet. *Menjadi Guru Kreatif: Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak di Sekolah*. Yogyakarta: LaksBang Pressindo, 2009.
- Joyce, Bruce, Weil, Marsha, & Calhoun, Emily. *Models of Teaching (9th Edition)*. Boston: Pearson, 2015.
- Miles, Matthew B., Huberman, A. Michael, & Saldaña, Johnny. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Edition)*. Los Angeles: SAGE Publications, 2014.
- Gardner, Howard. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books, 2011.
- Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1972.