

IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V DI SDN BANUA HANYAR HULU KABUPATEN TAPIN

Ahmad Bahrian¹, Isna Kasmilawati²

ahmadbahrian27@gmail.com¹, isna_hafiz@upk.ac.id²

Universitas PGRI Kalimantan

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun media interaktif telah digunakan di SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin, pelaksanaannya masih menghadapi berbagai kendala yang perlu dikaji lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V, kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media interaktif dan upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan media interaktif pada siswa kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas V dan enam orang siswa kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengujian keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media yang digunakan meliputi *Canva*, video pembelajaran dari *YouTube*, *Quizizz*, dan *Panel Interaktif Digital (PID)*. Penggunaan media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia yang disampaikan guru: kendala yang dihadapi guru meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, gangguan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media berbasis teknologi dan upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut meliputi mempersiapkan media dan perangkat sebelum pembelajaran, menyediakan alternatif media pembelajaran, menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi siswa, serta memberikan pendampingan dan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media interaktif berperan penting dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: Implementasi Media Interaktif, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

Abstract

This research is motivated by the importance of using interactive media in Indonesian language learning to support teachers and students in the learning process. Although interactive media has been used at SDN Banua Hanyar Hulu, Tapin Regency, its implementation still faces various obstacles that need to be studied more deeply. This study aims to describe: (1) the implementation of interactive media in Indonesian language learning for fifth grade students; (2) obstacles faced by teachers in implementing interactive media; and (3) teachers' efforts in overcoming obstacles in using interactive media for fifth grade students at SDN Banua Hanyar Hulu, Tapin Regency. This type of research is qualitative research with a descriptive approach. The research subjects consisted of one fifth grade teacher and six fifth grade students at SDN Banua Hanyar Hulu, Tapin Regency. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the stages of data reduction, data presentation, as well as drawing conclusions and verification. Data validity testing was carried out through technical triangulation and source triangulation. The results of the study indicate that: (1) the implementation of interactive media in Indonesian language learning has been carried out through the planning, implementation, and

evaluation stages. The media used include Canva, learning videos from YouTube, Quizizz, and the Digital Interactive Panel (PID). The use of interactive media can create more interesting and interactive learning, increase student involvement in the learning process, and help students understand the Indonesian language material presented by the teacher; (2) obstacles faced by teachers include limited facilities and infrastructure, internet network disruptions, limited learning time, and differences in student abilities in using technology-based media; and (3) efforts made by teachers to overcome these obstacles include preparing media and devices before learning, providing alternative learning media, adjusting the use of media to student conditions, and providing assistance and guidance during the learning process. Thus, interactive media plays an important role in creating more active, interesting, and meaningful Indonesian language learning.

Keywords: *Interactive Media Implementation; Indonesian Language; Elementary School.*

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media interaktif menjadi penting karena karakteristik siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, dan aktivitas yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif. Menurut Mecriyani et al. (2025) media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Selain itu, Akyuna et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mengubah proses pembelajaran yang semula bersifat pasif menjadi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.

Media pembelajaran interaktif dinilai lebih tepat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mata pelajaran ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berbahasa, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada praktik berbahasa secara komunikatif dan kontekstual. Media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran melalui teks, audio, visual, serta aktivitas digital yang mendorong partisipasi aktif siswa. Hadi et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.

Implementasi Media Interaktif adalah alat atau platform digital yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan mengontrol proses belajar mereka melalui interaktif dengan materi pembelajaran, seperti kuis, simulasi, video pembelajaran dan animasi digital. Implementasi Media Interaktif melibatkan penggunaan teknologi seperti simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman siswa, dapat meningkatkan retensi informasi dan memotivasi belajar siswa.

Dari hasil observasi di SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin proses pembelajaran telah berjalan secara rutin dan sudah menerapkan media. Penggunaan metode pembelajaran yang berbasis teknologi atau media pembelajaran, seperti menayangkan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menggunakan aplikasi seperti Canva untuk pembelajaran membuat teks fiksi, nonfiksi, surat dan lain-lain sehingga peserta didik merasa senang, partisipan aktif dalam proses belajar terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Akan tetapi berdasarkan observasi proses pembelajaran belum sepenuhnya beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sehingga pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih belum optimal meningkatkan efektivitas pembelajaran, tingkat antusias peserta didik mengikuti pembelajaran cenderung rendah, terutama ketika kegiatan belajar tidak didukung oleh media yang menarik dan interaktif, pelaksanaan pembelajaran berbasis media interaktif terkendala oleh keterbatasan sarana dan prasarana, seperti jaringan internet, perangkat teknologi, serta hambatan teknis lainnya yang mengganggu kelancaran proses pembelajaran.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting untuk mencapai tujuan proses pembelajaran keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berpikir dan bertindak sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Selain itu guru juga berperan sebagai motivator dalam proses pembelajaran. Seringkali terjadi peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, melainkan karena ketidakadanya motivasi untuk belajar sehingga peserta didik tidak ada upaya untuk mengerahkan kemampuannya. Oleh karena itu guru dianjurkan selalu memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat

interaktif di dalam kelas saat proses pembelajaran. Seringkali peserta didik merasa bosan dengan durasi waktu belajar yang sangat lama dikarenakan metode mengajar guru yang kurang menyenangkan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Zakiyah (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Simatupang et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa melalui peningkatan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca, berbicara, dan menulis. Sementara itu, Kolin et al. (2025) membuktikan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Subjek penelitian yang dipilih adalah Kelas V karena peserta didik pada jenjang ini telah memiliki kemampuan berpikir logis dan literasi dasar yang cukup untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis media interaktif. Selain itu, kelas V merupakan tahap penting dalam penguatan keterampilan berbahasa sebelum memasuki jenjang akhir sekolah dasar, sehingga relevan untuk meneliti efektivitas media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, karena penelitian kualitatif menghasilkan data berupa kata, kalimat, dan narasi yang berasal dari pengalaman dan makna subjek (bukan angka), yang sangat cocok untuk menggali bagaimana siswa dan guru merespons media interaktif dalam pembelajaran. Menurut Ultavia et al. (2023) Sebagaimana dijelaskan dalam literatur metodologi, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena dalam konteks alamiah dan menafsirkan interaksi sosial serta perilaku peserta berdasarkan perspektif mereka sendiri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, karena penelitian ini bertujuan menggambarkan fenomena secara mendetail dan faktual : implementasi media interaktif di kelas Bahasa Indonesia, bagaimana siswa berpartisipasi, serta bagaimana interaksi antara siswa, guru, dan media berlangsung secara alami. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan penyajian sebagaimana adanya di lapangan tanpa manipulasi variabel, dan sangat sesuai untuk mendapatkan gambaran utuh tentang proses pembelajaran

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan pemahaman atau teori yang dibangun melalui data empiris yang diperoleh langsung dari lapangan, sehingga hasil penelitian benar-benar mencerminkan konteks dan kondisi nyata. Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran mendalam mengenai implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk kelebihan, kendala, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banua Hanyar Hulu yang beralamat di Jl. Perintis Raya Km 4, Desa Banua Hanyar Hulu, Kecamatan Tapin Utara, Kabupaten Tapin, Provinsi Kalimantan Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan yaitu pada bulan April 2026. Tahapan penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan penelitian. Subjek utama dalam penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SDN

Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin. Jumlah siswa kelas V di sekolah tersebut sebanyak 6 orang, yang seluruhnya dijadikan sebagai subjek penelitian. Guru kelas V dipilih karena memiliki peran langsung dalam mengimplementasikan media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini terbagi ke dalam 2 sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung melalui narasumber, pada penelitian ini yang dijadikan sumber data adalah guru dan siswa kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin yang memberikan keterangan terkait bagaimana implementasi media interaktif. Data sekunder merupakan data tidak langsung yang mendukung data primer. Data sekunder pada penelitian ini berupa jurnal penelitian, artikel, buku, serta analisis-analisis data yang berhubungan dengan penelitian.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai. Peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data sebagai rujukan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sidiq (2019) triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan berbagai sumber dan metode pengumpulan data untuk meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Gambaran umum temuan penelitian

Temuan riset ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Banua Hanyar Hulu telah dijalankan melalui seluruh fase instruksional, mulai dari perancangan, pelaksanaan, sampai pada tahap asesmen. Media yang digunakan meliputi *Panel Interaktif Digital (PID)*, *Canva*, video pembelajaran, dan *Quizizz*. Penggunaan media tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun begitu, proses penerapannya masih menemui sejumlah hambatan, terutama terkait stabilitas jaringan internet, kesiapan teknis, serta kemampuan sebagian siswa dalam menggunakan media digital. Guna menanggulangi tantangan tersebut, pendidik menerapkan berbagai metode adaptif agar kegiatan belajar-mengajar dapat terus berlangsung sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Ringkasan temuan penelitian

Fokus penelitian	Temuan utama
Implementasi media interaktif	Dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran
Media yang digunakan	PID, <i>Canva</i> , video pembelajaran, dan <i>Quizizz</i>
Dampak terhadap siswa	Meningkatkan perhatian, keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa
Kendala sarana prasarana	Jaringan internet kurang stabil dan gangguan teknis perangkat
Kendala guru	Membutuhkan waktu lebih lama dalam menyiapkan media pembelajaran
Kendala siswa	Sebagian siswa masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan media digital

Upaya mengatasi kendala	Menyiapkan media alternatif, memberikan bimbingan langsung, dan meningkatkan kesiapan pembelajaran
-------------------------	--

B. Implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi media interaktif telah terintegrasi dalam seluruh proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Banua Hanyar Hulu. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan berbagai media yang akan digunakan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Persiapan tersebut meliputi penyediaan *Panel Interaktif Digital (PID)*, penyusunan materi menggunakan *Canva*, pemilihan video pembelajaran yang relevan, serta penyusunan kuis digital berbasis *Quizizz*. Media yang dipilih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa sehingga dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Dalam fase implementasinya, pemanfaatan media interaktif terlihat nyata pada tahapan awal, inti, hingga penutup pembelajaran. Saat memulai sesi, pendidik menggunakan tayangan presentasi *Canva* serta video instruksional sebagai pemantik untuk memusatkan fokus dan kesiapan siswa dalam belajar. Temuan pengamatan mengungkapkan bahwa murid memberikan tanggapan yang baik ketika media ditampilkan. Sebagian besar siswa memperhatikan tayangan yang diberikan dan menunjukkan ketertarikan terkait topik pembelajaran yang sedang dibahas.

Pada kegiatan inti, media interaktif digunakan sebagai sarana penyampaian materi sekaligus sebagai media yang mendukung interaksi pembelajaran. Materi disajikan melalui tampilan visual *Canva* yang dipadukan dengan video pembelajaran. Penggunaan media tersebut membuat penyajian materi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi aktif antara guru dan siswa melalui kegiatan tanya jawab, diskusi, serta penyelesaian tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Temuan observasi menunjukkan bahwa siswa tidak lagi sekadar menjadi objek penerima data, melainkan turut serta aktif dalam bermacam kegiatan instruksional. Siswa mengikuti tayangan video, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari, serta berpartisipasi dalam kuis yang disediakan. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu menstimulasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada kegiatan penutup, media interaktif digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Guru memanfaatkan *Quizizz* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, siswa juga diminta menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bentuk refleksi terhadap proses belajar yang telah dilaksanakan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa mengikuti kegiatan evaluasi dengan antusias dan menunjukkan partisipasi yang tinggi selama pelaksanaan kuis digital.

Secara keseluruhan, temuan riset ini mengindikasikan bahwa penerapan sarana pembelajaran interaktif telah berjalan secara terstruktur melalui fase perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian. Penggunaan media visual, audio, dan digital menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa.

C. Kendala dalam implementasi media interaktif

Meskipun implementasi media interaktif telah berjalan dengan baik, temuan riset ini mengindikasikan bahwa masih ditemui sejumlah hambatan yang memengaruhi proses pelaksanaannya. Kendala tersebut berasal dari aspek sarana dan prasarana, guru, serta siswa.

Dari aspek sarana dan prasarana, kendala utama yang ditemukan adalah stabilitas jaringan internet. Hasil observasi menunjukkan bahwa koneksi internet yang tidak selalu stabil menyebabkan beberapa media berbasis daring, seperti video pembelajaran dan *Quizizz*, tidak dapat digunakan secara optimal. Pada beberapa kesempatan, proses

pemutaran video mengalami keterlambatan dan akses terhadap kuis digital berjalan lebih lambat dibandingkan yang direncanakan. Selain itu, gangguan teknis pada perangkat pembelajaran juga sesekali terjadi sehingga memengaruhi kelancaran penggunaan media interaktif di kelas.

Dari aspek guru, kendala yang ditemukan berkaitan dengan proses persiapan pembelajaran. Penggunaan media interaktif menuntut durasi persiapan yang lebih intensif dibandingkan metode pengajaran tradisional. Guru perlu menyiapkan materi digital, memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memastikan perangkat berfungsi dengan baik, serta menyesuaikan media dengan karakteristik siswa. Situasi inilah yang mengakibatkan tahapan perancangan pembelajaran menjadi jauh lebih rumit.

Dari aspek siswa, kendala yang ditemukan berkaitan dengan kemampuan penggunaan media digital yang belum merata. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memerlukan bantuan ketika menggunakan kuis digital maupun media pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Selain itu, keterbatasan akses internet juga memengaruhi kelancaran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu yang membutuhkan koneksi daring.

Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa kendala tersebut tidak mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tetap menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media interaktif dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan media interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala yang muncul selama implementasi media interaktif. Upaya pertama dilakukan melalui penyediaan media alternatif yang dapat digunakan ketika terjadi gangguan jaringan internet. Guru menyiapkan materi yang telah diunduh sebelumnya sehingga tetap dapat digunakan tanpa bergantung pada koneksi internet. Selain itu, guru juga menyiapkan slide pembelajaran yang tersimpan pada perangkat sebagai alternatif ketika media daring tidak dapat diakses.

Upaya kedua dilakukan melalui pendampingan individual bagi peserta didik yang memiliki kendala dalam mengoperasikan media interaktif. Guru memberikan arahan mengenai cara mengoperasikan media digital serta membantu siswa yang mengalami kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Tindakan pendampingan ini diberikan guna memastikan setiap peserta didik mampu terlibat dalam aktivitas belajar dengan hasil yang maksimal.

Upaya ketiga diwujudkan melalui pemantapan persiapan pembelajaran. Pendidik menyusun berbagai instrumen serta sarana edukasi sebelum sesi kelas berlangsung agar hambatan teknis dapat ditekan sekecil mungkin. Kondisi ini membuat aktivitas pembelajaran dapat terus berlangsung selaras dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara kesiapan guru, penyediaan media alternatif, dan pendampingan kepada siswa menjadi faktor penting dalam menjaga keberlangsungan implementasi media interaktif di kelas V SDN Banua Hanyar Hulu. Berbagai upaya tersebut memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung secara efektif meskipun terdapat berbagai kendala teknis maupun nonteknis selama proses pembelajaran.

Pembahasan

A. Implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin

Hasil kajian mengindikasikan bahwa implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin telah

dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan berbagai media pembelajaran seperti *Canva*, video pembelajaran dari *YouTube*, *Panel Interaktif Digital (PID)*, dan *Quizizz* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Perencanaan yang matang menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media interaktif karena memungkinkan guru mengintegrasikan media dengan materi pembelajaran secara sistematis. emuan ini sejalan dengan pendapat Putri et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, Akyuna et al. (2025) menegaskan bahwa media interaktif mampu mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.

Pada tahap pelaksanaan, media interaktif digunakan pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dan slide *Canva* pada kegiatan pendahuluan terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan kesiapan belajar. Siswa terlihat lebih fokus ketika guru menyajikan materi melalui tampilan visual yang menarik dibandingkan dengan penyampaian materi secara verbal semata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Pada kegiatan inti, penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi melalui kegiatan mengamati video, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti kuis digital. Hasil penelitian ini mendukung temuan Simatupang et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui interaksi yang lebih dinamis antara siswa, guru, dan materi pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, media interaktif juga membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video membuat konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hayya (2023) yang menjelaskan bahwa media interaktif mampu memperkuat pemahaman siswa karena memberikan representasi materi yang lebih jelas dan beragam. Dengan demikian, penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendukung proses konstruksi pengetahuan secara lebih efektif.

Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan *Quizizz* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan kuis digital memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses evaluasi berlangsung. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Zakiyah (2022) yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Banua Hanyar Hulu Kabupaten Tapin telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga mendukung peningkatan motivasi, perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

B. Kendala implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Meskipun implementasi media interaktif telah berjalan dengan baik, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru masih menghadapi beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan sarana dan prasarana, terutama jaringan internet yang kurang stabil. Gangguan jaringan internet sering menghambat penggunaan

video pembelajaran maupun kuis digital yang memerlukan akses internet secara langsung. emuan ini sejalan dengan penelitian Kolin et al. (2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi multimedia interaktif sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai.

Kendala berikutnya berkaitan dengan kesiapan guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Guru memerlukan waktu yang relatif lebih lama untuk merancang dan menyesuaikan media dengan materi serta karakteristik siswa. Persiapan media seperti pembuatan slide *Canva*, pencarian video pembelajaran, dan penyusunan kuis digital membutuhkan keterampilan teknologi serta perencanaan yang matang. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi media interaktif tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Hadi et al. (2024) yang menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan media interaktif sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

lain faktor guru, kendala juga berasal dari siswa. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya saat menggunakan kuis digital. Perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat teknologi menyebabkan guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa tertentu. Temuan ini sesuai dengan pendapat Simatupang et al. (2024) yang menyatakan bahwa kesiapan dan kemampuan digital siswa menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi media interaktif di sekolah dasar.

Dengan demikian, kendala implementasi media interaktif dalam penelitian ini tidak hanya bersumber dari faktor teknis, tetapi juga berkaitan dengan kesiapan guru dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut agar penggunaan media interaktif dapat berjalan secara optimal.

C. Upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan media interaktif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala yang muncul selama implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menyiapkan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan tanpa bergantung pada jaringan internet. Guru mengunduh video pembelajaran terlebih dahulu dan menyimpan materi presentasi secara offline sebagai langkah antisipasi apabila terjadi gangguan jaringan saat pembelajaran berlangsung. Menurut Hermawan et al. (2024), fleksibilitas guru dalam memilih dan menyesuaikan media pembelajaran menjadi faktor penting untuk menjaga keberlangsungan proses pembelajaran berbasis teknologi.

Selain menyediakan alternatif media, guru juga melakukan penyesuaian metode pembelajaran ketika media interaktif tidak dapat digunakan secara maksimal. Guru memanfaatkan buku paket, gambar, papan tulis, dan metode diskusi sebagai alternatif penyampaian materi. Langkah ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih strategi yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Upaya lain yang dilakukan guru adalah memberikan pendampingan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media interaktif. Guru secara aktif membantu siswa memahami cara menggunakan media, mengoperasikan kuis digital, serta memberikan arahan ketika siswa mengalami hambatan selama proses pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting untuk memastikan seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Musfiroh et al. (2021) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran strategis dalam mendampingi siswa

selama penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, hasil penelitian juga mendukung pendapat (Nurhaswinda et al. (2025) yang menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi media interaktif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi yang dihadapi di kelas. Secara keseluruhan, berbagai upaya yang dilakukan guru menunjukkan bahwa implementasi media interaktif tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara fleksibel dan inovatif

D. Implikasi, kontribusi, dan keterbatasan penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi sekolah dan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sekolah perlu memperkuat dukungan sarana dan prasarana, khususnya terkait kualitas jaringan internet dan pemeliharaan perangkat pembelajaran digital. Selain itu, peningkatan kompetensi digital guru perlu dilakukan secara berkelanjutan agar pemanfaatan media interaktif dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan inovatif.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai implementasi media interaktif pada jenjang sekolah dasar dengan memberikan gambaran empiris mengenai proses pelaksanaan, kendala, serta strategi penyelesaiannya. Temuan ini melengkapi penelitian terdahulu yang lebih banyak menitikberatkan pada pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar.

Akan tetapi, studi ini mempunyai keterbatasan sebab hanya dilakukan di satu unit sekolah dasar dengan cakupan informan yang terbatas. Dengan demikian, temuan riset ini tidak ditujukan untuk dijadikan acuan umum dalam lingkup sekolah dasar secara luas. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada lokasi yang lebih beragam dengan melibatkan lebih banyak subjek penelitian agar didapatkan wawasan yang lebih mendalam serta menyeluruh terkait penerapan alat bantu interaktif dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan riset, dapat disimpulkan bahwa penerapan sarana belajar interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Banua Hanyar Hulu telah berjalan secara terstruktur melalui fase perancangan, implementasi, serta penilaian pembelajaran. Pemanfaatan media seperti Panel Interaktif Digital (PID), Canva, video pembelajaran, dan Quizizz berhasil menghadirkan suasana belajar yang lebih atraktif, komunikatif, serta mengutamakan peran aktif siswa. Penggunaan media tersebut mendorong peningkatan perhatian, motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meskipun demikian, implementasi media interaktif masih menghadapi beberapa kendala, terutama terkait stabilitas jaringan internet, kesiapan teknis perangkat, kebutuhan waktu yang lebih besar dalam persiapan pembelajaran, serta kemampuan siswa yang belum merata dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media interaktif tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kesiapan guru, siswa, dan dukungan sarana prasarana sekolah.

Guna meminimalisasi berbagai hambatan tersebut, pendidik menerapkan strategi seperti menyiapkan perangkat alternatif, mematangkan persiapan mengajar, serta memberikan bimbingan dan pendampingan kepada peserta didik. Oleh karena itu, dukungan fasilitas teknologi yang memadai dan penguatan kompetensi digital guru perlu terus ditingkatkan agar implementasi media interaktif dapat berlangsung lebih optimal. Studi lanjutan disarankan untuk mencakup cakupan sekolah yang lebih bervariasi agar mampu menyajikan wawasan yang lebih komprehensif terkait pemanfaatan media interaktif dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, Reyza Qurrota & Wahyuni, Ana Dwi & Mintasih, Diyah. 2025. "Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik." *Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*.
- Hadi, Saptono & Hermawan, Agus. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Simki Pedagogia*.
- Hayya, Luma'ul Adilah. 2023. "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan." *Jurnal Eksponen*.
- Hermawan, Toto & Khairiani, Dian & Muthmainnah & Saifullah, Imam & Bisri, Hasan. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*.
- Kolin, Dominikus Aryanto & Ishak, Martinuz Irwanto & Watomakin, Dominikus Boli. 2025. "Implementasi Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus: SMPN 1 Adonara Barat)." *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*.
- Mecriyani, Wa Ode Delsi & Yusnan, Muhammad & Marsanda & Cahyani, Sindi & Melisa. 2025. "Praktik Media Interaktif dalam Meningkatkan Kondisi Kelas pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*.
- Musfiroh, Annisatul & Nugraheni, Aninditya Sri. 2021. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas VI SD/MI di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah PGSD V*.
- Nurhaswinda & Wardana, Nala Yusda & Ramadani.S, Nabila Okidwi & Pradela, Dira & Jesyka. 2025. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Peluang di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Putri, Zahara Edlin & Reni & Hermita, Neni & Barokah, Rifqa Gusmida Syahrin. 2025. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA : Studi Kualitatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Sidiq, Umar & Choiri, Miftachul 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Edited by M. A. Dr. Anwar Mujahidin. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Simatupang, Hosianna Kristiani A & Daulay, Muhammad Anggie Januarsyah & Simarmata, Romaulina & Situmorang, Susilo Yordan 2024. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Ultavia B, Anelda & Jannati, Putri & Malahati, Fildza & Qathrunnada, Shaleh. 2023. "Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian sebagai Metodologi." *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Zakiyah, Rifki. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*.