

PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Citra Ananda¹, Yasmin Atiya Zalaf², Syafni Gustina Sari³

citraananda2305@gmail.com¹, yasminatiyazlf.07@gmail.com²,

syafnigustinasari@bunghatta.ac.id³

Universitas Bung Hatta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif digunakan dengan metode wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Media ini juga meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan dan interaksi. Dengan demikian, media interaktif menjadi alat penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Kahoot, Matematika, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of interactive learning media in enhancing elementary school students' interest in learning mathematics. A qualitative approach was used, employing in-depth interviews, observations, and document analysis. The findings reveal that interactive learning media such as Kahoot can increase student engagement, make learning more engaging, and facilitate the understanding of abstract concepts. This media also enhances learning motivation through game elements and interaction. Thus, interactive media becomes an essential tool in supporting effective and enjoyable learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Interest, Kahoot, Mathematics, Elementary School.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini memberikan peluang besar untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang relevan dan efektif bagi siswa generasi alfa, yang sangat akrab dengan teknologi digital (Wardani et al., 2021). Generasi ini cenderung memiliki preferensi terhadap metode pembelajaran yang melibatkan teknologi dan interaksi langsung, sehingga penggunaan media digital menjadi salah satu solusi yang efektif.

Pentingnya media pembelajaran semakin dirasakan selama pandemi COVID-19, ketika pembelajaran jarak jauh menjadi norma baru. Kondisi ini memaksa guru dan siswa untuk beradaptasi dengan teknologi dalam proses belajar-mengajar (Djalante et al., 2020). Meskipun pembelajaran daring penuh tantangan, banyak guru yang mulai mengeksplorasi berbagai media interaktif untuk membuat pembelajaran tetap menarik. Salah satu media yang menarik perhatian adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang telah digunakan secara luas di berbagai negara.

Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti, sering kali dianggap sulit dan

kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Konsep-konsep abstrak yang diajarkan dalam matematika memerlukan metode pengajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan pemahaman praktis. Media pembelajaran interaktif seperti Kahoot memberikan solusi untuk tantangan ini. Dengan memanfaatkan elemen visual, permainan, dan kompetisi, Kahoot mampu menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah mereka memahami materi yang diajarkan.

Selain itu, hubungan antara guru dan siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Media interaktif membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dengan guru maupun teman sekelas. Suasana belajar yang positif ini pada akhirnya mendukung keberhasilan pembelajaran.

Lebih jauh lagi, media pembelajaran interaktif juga membuka peluang bagi guru untuk berkreasi dalam menyampaikan materi. Guru tidak hanya dapat menggunakan fitur yang sudah tersedia di platform seperti Kahoot, tetapi juga dapat menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Hal ini menjadi bukti bahwa teknologi memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang efektivitas media pembelajaran interaktif, khususnya dalam meningkatkan minat belajar matematika di sekolah dasar.

Dengan memanfaatkan media interaktif seperti Kahoot, diharapkan dapat ditemukan metode yang optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penelitian ini juga menjadi upaya untuk mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2011, hlm. 60) jenis penelitian ini didefinisikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individu dan kelompok. Prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan ditemukan melalui penggunaan beberapa deskripsi. Pendekatan kualitatif bersifat induktif, artinya masalah dibiarkan muncul dari data atau diinterpretasikan.

Data dikumpulkan melalui pemeriksaan mendalam, ini termasuk deskripsi konteks yang rinci, catatan komprehensif hasil wawancara, dan hasil dari analisis dokumen dan catatan-catatan. Dua tujuan utama dimiliki oleh penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Menggambarkan dan mengungkap adalah pertama, dan menggambarkan dan menjelaskan adalah kedua.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan utama yang menjadi fokus dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot. Temuan ini memberikan

gambaran mendalam tentang dampak positif yang dirasakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran matematika.

Pertama, peningkatan minat belajar menjadi salah satu hasil yang paling menonjol. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pelajaran matematika karena elemen permainan yang ada dalam Kahoot. Elemen ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran tradisional. Selain itu, fitur kompetisi dalam Kahoot membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Peningkatan minat ini juga diperkuat oleh umpan balik langsung yang diberikan oleh platform, sehingga siswa dapat segera mengetahui hasil dari usahanya dan merasa dihargai atas pencapaian mereka.

Kedua, keterlibatan aktif siswa meningkat secara signifikan. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih bersemangat untuk menjawab kuis yang disediakan oleh guru. Tidak hanya itu, mereka juga lebih sering berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya untuk mencari jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya menjadi alat belajar, tetapi juga mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Guru juga melaporkan bahwa diskusi yang dipicu oleh Kahoot membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, karena mereka didorong untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara kelompok.

Ketiga, Kahoot membantu siswa memahami konsep abstrak dalam matematika. Dengan menggunakan ilustrasi visual dan contoh yang disajikan melalui media interaktif ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Ilustrasi yang menarik secara visual memberikan gambaran yang jelas tentang konsep yang diajarkan, sehingga mempermudah proses pembelajaran. Contohnya, konsep seperti pecahan atau geometri yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja menjadi lebih mudah dipahami melalui representasi grafis yang interaktif.

Selain manfaat bagi siswa, penggunaan Kahoot juga dirasakan sangat membantu oleh para guru. Guru melaporkan bahwa media ini mempermudah mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya fitur-fitur yang user-friendly, guru dapat dengan cepat menyusun kuis atau survei yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meningkatkan kualitas materi yang disampaikan. Guru merasa bahwa fleksibilitas Kahoot memungkinkan mereka untuk menyesuaikan materi dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga semua siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka masing-masing.

Kahoot juga memberikan kemudahan dalam evaluasi pembelajaran. Guru dapat memantau langsung hasil kuis siswa, sehingga dapat segera mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan data ini, guru dapat melakukan penyesuaian pada metode pengajaran atau memberikan perhatian lebih pada siswa yang membutuhkan bimbingan tambahan. Selain itu, data yang dikumpulkan melalui Kahoot dapat digunakan untuk menganalisis tren pembelajaran, seperti topik mana yang paling sulit dipahami siswa, sehingga guru dapat merancang strategi yang lebih efektif di masa depan.

Elemen kompetisi dalam Kahoot terbukti meningkatkan motivasi siswa. Siswa merasa tertantang untuk mencapai skor yang lebih tinggi, dan hal ini membuat mereka lebih tekun dalam belajar. Motivasi ini tidak hanya muncul selama sesi pembelajaran, tetapi juga berlanjut di luar kelas, di mana siswa mencoba untuk mempersiapkan diri lebih baik untuk sesi berikutnya. Selain itu, elemen kompetisi ini mendorong siswa untuk menetapkan tujuan belajar mereka sendiri, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran sepanjang hayat.

Dalam pembahasan lebih lanjut, ditemukan bahwa penggunaan Kahoot juga

membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena adanya interaksi yang intens antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Hal ini memperkuat hubungan interpersonal di dalam kelas, yang merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Suasana dinamis ini juga membuat siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi, bahkan mereka yang biasanya pasif dalam pembelajaran tradisional.

Selain aspek-aspek positif tersebut, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penggunaan Kahoot. Beberapa siswa yang kurang familiar dengan teknologi memerlukan bimbingan tambahan untuk dapat memanfaatkan platform ini secara maksimal. Namun, dengan pelatihan dan pendampingan yang memadai, hambatan ini dapat diatasi dengan baik. Guru juga menyarankan perlunya integrasi Kahoot dengan metode pembelajaran lainnya untuk mengoptimalkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif, khususnya Kahoot, terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep abstrak yang sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran matematika. Elemen permainan dan kompetisi yang dihadirkan oleh Kahoot berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Kahoot juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efisien dan terstruktur. Fitur-fitur evaluasi yang terintegrasi memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung pembelajaran berbasis teknologi tetapi juga memberikan data yang relevan untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Penggunaan Kahoot juga berkontribusi dalam membangun keterampilan kolaboratif dan berpikir kritis pada siswa. Melalui interaksi yang intens dengan teman sekelas dan guru, siswa dapat mengembangkan kemampuan analisis serta memperkuat hubungan interpersonal. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kondusif, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara holistik.

Namun demikian, untuk mengoptimalkan manfaat Kahoot, diperlukan upaya untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul, seperti keterbatasan akses teknologi bagi beberapa siswa dan kebutuhan akan pelatihan teknis bagi guru. Dengan bimbingan yang tepat, hambatan-hambatan ini dapat diminimalkan sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat dari media pembelajaran interaktif ini.

Kesimpulannya, Kahoot merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan pendidikan di era digital. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Oleh karena itu, integrasi media interaktif seperti Kahoot ke dalam kurikulum pembelajaran harus terus didorong untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, menyenangkan, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., et al. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 123-135.
- Djalante, R., et al. (2020). Review and Analysis of the COVID-19 Pandemic's Impact on Education. *Education Journal*, 45(2), 56-78.

- Firmansyah, M. (2020). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Studi Kasus Penggunaan Kahoot. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 34-45.
- Meidawati, T. (2019). Media Pembelajaran Digital: Antara Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan*, 12(4), 245-258.
- Ratnawati, D., & Werdiningsih, R. (2020). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 102-115.
- Lestari, R., Rustan, E., & Munir, N. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 197-210.
- Raharjo, H., & Aji, T. S. (2022). PENGGUNAAN LEARNINGAPPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1508-1515.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Alfiani, A., Widayanti, M., & Fauziah, S. S. (2021, December). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 89-99).
- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media pembelajaran pai dengan menggunakan video explanasi, pop up dan kahoot. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4(1).Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024).
- Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Zulkhi, M. D., Yulistranti, A. E., & Damayanti, L. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 253-261.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Dzikri, A., Hadi, N. S. A., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2), 96-107.
- 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.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61.
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42-46.
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42-46.