

Pemanfaatan Media Interaktif di Sekolah Dasar

Thomas Hidayat Ritonga*, Arie Rakhman, Eka Purnama Indah

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarbaru, Indonesia.

* Correspondence: 2110122210042@mhs.ulm.ac.id, arie.rakhman@ulm.ac.id, eka.indah@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine students' interest in using interactive media in PJOK learning and teachers' opinions about the use of interactive media. This study used a quantitative descriptive approach. The population of this study were teachers and 4th grade students of three elementary schools in South Banjarbaru District. The sample of this study consisted of 5 instructors and 94 students. The tool used was a questionnaire, and data was collected using a purposive sampling strategy. This study measured teachers' and students' responses to the interactive media using a questionnaire sheet with a 5-point Likert scale. The results of research on student interest in interactive media in the category strongly agree indicators of knowledge, category agree indicators of pleasure, interest, understanding, enthusiasm, activeness, help, ease, no difficulty, category less agree indicators less happy. The results of research on teacher responses to interactive media in the category strongly agree indicators of pleasure, and interest, category agree indicators of help, ease, enthusiasm, support, application, motivation, category disagree indicators of difficulty, category strongly disagree indicators of not interested. The knowledge indicator occupies a strongly agreed category of 47.87%, indicating that interactive media contributes to increasing student insight. Other indicators such as understanding 48.94%, interest 43.62%, convenience 42.55%, enthusiasm 36,

Keyword: Utilization; interactive media; elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam menggunakan media interaktif dalam pembelajaran PJOK serta pendapat guru tentang penggunaan media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 4 tiga Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarbaru Selatan, Sampel penelitian ini terdiri dari 5 instruktur dan 94 siswa. Alat yang digunakan adalah kuesioner, dan data dikumpulkan dengan menggunakan strategi sampel purposive. Penelitian ini mengukur respons guru dan siswa terhadap media interaktif menggunakan lembar kuesioner dengan skala Likert 5 poin. Hasil penelitian terhadap minat siswa terhadap media interaktif kategori sangat setuju indikatornya pengetahuan, kategori setuju indikator kesenangan, ketertarikan, pemahaman, antusias, keaktifan, membantu, kemudahan, tidak ada kesulitan, kategori kurang setuju indikatornya kurang senang. Hasil penelitian terhadap respon guru terhadap media interaktif kategori sangat setuju indikatornya kesenangan, dan ketertarikan, kategori setuju indikatornya membantu, kemudahan, antusias, mendukung, penerapan, motivasi, kategori kurang setuju indikatornya Kesulitan, kategori sangat tidak setuju indikatornya tidak tertarik. Indikator pengetahuan menempati kategori sangat setuju 47,87%, mengindikasikan media interaktif memberikan kontribusi terhadap peningkatan wawasan siswa. Indikator lain seperti pemahaman 48,94%, ketertarikan 43,62%, kemudahan 42,55%, antusias 36,17% termasuk dalam kategori setuju. Kesimpulannya media interaktif mampu meningkat minat, dan respons yang di domisi setuju terhadap pembelajaran media interaktif.

Kata kunci: Pemanfaatan; media interaktif; sekolah dasar

Received: 26 Juni 2025 | Revised: 29 Juni, 1, 12 Juli 2025

Accepted: 29 Juli 2025 | Published: 5 Agustus 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan yang berupaya meningkatkan kemampuan setiap orang agar mampu menjalani kehidupan secara komprehensif meliputi unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rijaldi et al., 2024). Melalui aktivitas fisik yang terencana, pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga (PJOK) dipandang sebagai suatu proses pendidikan yang menyeluruh dan terpadu yang berupaya mengembangkan kualitas fisik, mental, sosial, dan emosional siswa (Syafuruddin et al., 2022). Menurut (Sari et al., 2024) Komponen pendidikan yang dikenal sebagai PJOK menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana mencapai berbagai tujuan pembelajaran, seperti keterampilan sosial dan pengembangan karakter.

Sementara itu, (Muzakki et al., 2024) menarik perhatian pada peran PE dalam mendorong aktivitas yang sehat, terutama dalam konteks pembelajaran daring selama pandemi. Selain itu, (Sulistiyono, 2025) menyoroti peran guru PJOK dalam membentuk nilai-nilai karakter peserta didik melalui pendekatan pedagogis yang tepat. Hasilnya, para ahli sepakat bahwa PJOK tidak hanya aktivitas fisik tetapi juga alat penting untuk mengembangkan kepribadian siswa dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Bahwa pembelajaran PJOK (Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan) cenderung mudah membuat siswa merasa bosan jika metode yang digunakan monoton atau tidak melibatkan siswa secara aktif.

Menurut (Siregar et al., 2024), kurangnya variasi metode dan media dalam pengajaran PJOK dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan keterlibatan dalam proses belajar. Selain itu menurut (Erisyah & El-yunusi, 2025) guru yang tidak mengeksplorasi pendekatan kreatif atau inovatif cenderung hanya menyampaikan materi secara teoritis tanpa mengaitkannya dengan aktivitas yang menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa. Kondisi ini tentu saja berdampak pada motivasi belajar dan partisipasi siswa yang rendah. Untuk membuat kelas lebih menarik dan relevan, guru PJOK harus berperan lebih aktif dalam mengkaji berbagai strategi pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, permainan edukatif, atau penggunaan media digital interaktif.

Guru harus lebih kreatif dalam merencanakan dan menyajikan pembelajaran di era digital saat ini, termasuk dalam mata pelajaran PJOK. Inovasi ini mencakup pemanfaatan teknologi dan media interaktif yang mampu menarik minat siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta mempermudah pemahaman konsep gerak dan kesehatan (Pamungkas, 2023). Menurut (Yulianti & Irawan, 2025), pembelajaran yang efektif dan berkualitas sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik melalui inovasi media dan metode. Menurut (Kusmirah et al., 2025) pendekatan inovatif ini sangat relevan karena siswa sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna, guru PJOK harus menggunakan media termasuk simulasi gerak, film animasi, kuis digital, dan aplikasi pembelajaran. Siswa yang mempelajari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) mendapat manfaat besar dari lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif yang diciptakan oleh para guru. Salah satu strateginya adalah dengan memperkenalkan berbagai jenis media pendidikan, seperti media interaktif. Menurut (Rochaendi, 2024:24) pengalaman

langsung, visualisasi konsep, dan umpan balik langsung adalah beberapa cara media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Misalnya, siswa dapat mempelajari metode gerakan secara lebih efektif dan menarik dengan menggunakan aplikasi digital, permainan instruksional berbasis komputer, simulasi latihan, dan film gerakan olahraga. Metode ini meningkatkan praktik keterampilan individu dan kelompok sekaligus meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Jadi (Lutfi et al., 2025) dengan demikian, media interaktif menjadi jembatan yang efektif antara teori dan praktik dalam pelajaran PJOK, serta mampu meningkatkan motivasi, keterampilan motorik, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya di kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan, memiliki urgensi yang tinggi untuk dikaji.

Media interaktif sangat penting bagi guru PJOK karena mampu menyederhanakan penyampaian materi yang sifatnya praktik dan visual. Dengan tampilan gambar bergerak, suara, warna menarik, hingga kuis interaktif, media ini dapat merangsang perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Selain itu, dengan memperhatikan karakteristik anak sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan kemampuan fisik dan kognitifnya, pendekatan visual-auditori seperti ini sangat efektif dalam memperkuat pemahaman konsep serta keterampilan gerak dasar. Pentingnya dilakukan penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk membuktikan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menawarkan data aktual tentang sejauh mana media interaktif dapat memengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga membahas kesulitan pendidikan saat ini yang menuntut inovasi digital dalam proses belajar mengajar. Guru dan lembaga pendidikan dapat menggunakan data yang dikumpulkan untuk mengembangkan teknik pembelajaran PJOK yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat ini. Berdasarkan latar belakang ini, rumusan masalah studi ini adalah untuk menentukan seberapa efektif penggunaan media interaktif dalam meningkatkan minat belajar PJOK dan untuk mempelajari bagaimana guru bereaksi terhadap media interaktif.

Praktik pembelajaran PJOK yang lebih kreatif dan sesuai dengan tuntutan siswa di era teknologi saat ini, serta semakin meningkatnya minat belajar melalui media digital, studi ini bertujuan untuk memastikan bagaimana siswa memandang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PJOK dan untuk memastikan bagaimana guru bereaksi terhadap media interaktif. Permasalahan tentang meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK serta menambah dalam media pembelajaran PJOK guru disekolah dalam memanfaatkan teknologi pendidikan dapat diselesaikan melalui penerapan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarbaru Selatan membuktikan bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong guru untuk lebih kreatif dan adaptif dalam proses pembelajaran. Dengan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi media interaktif merupakan solusi efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran PJOK di masa kini. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam merancang strategi pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan dua hal: pertama, menjelaskan cara siswa kelas empat di Kabupaten Banjarbaru Selatan memanfaatkan teknologi interaktif dalam pelajaran PJOK, dan kedua, menyelidiki minat belajar anak-anak tersebut. Semoga strategi ini dapat membantu para pendidik menciptakan kelas yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diakses oleh semua anak. Menurut (Indah et al., 2022) untuk membangun hubungan antara media dan penggunaannya, media interaktif mengintegrasikan berbagai elemen interaktif, termasuk suara, animasi, gambar, teks, dan grafik. Metode kuantitatif dalam memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data berupa angka misalnya melalui angket atau kuesioner yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti persentase, rata-rata, atau distribusi frekuensi (Waruwu et al., 2025).

Penelitian tentang pemanfaatan media interaktif di Sekolah Dasar kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan yang menggunakan metode kuantitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara objektif dan sistematis bagaimana media interaktif dimanfaatkan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan gambaran realistik yang dapat menjadi dasar untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan berhasil di tingkat sekolah dasar. Peneliti telah memilih untuk mempelajari sekelompok barang atau orang tertentu dengan ciri dan fitur tertentu untuk menarik kesimpulan yang lebih luas; kelompok ini disebut populasi (Suriani et al., 2023).

Populasi dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa yang ada Kecamatan Banjarbaru Selatan terdiri dari 3 Sekolah Dasar yaitu: Pertama SDN 1 Guntung Paikat dengan jumlah guru PJOK 2 orang dan siswa 34 orang, kedua SDN 2 Sungai Besar jumlah guru PJOK sebanyak 1 orang dengan jumlah siswa 22 orang, dan ketiga SDN 3 Sungai Besar guru PJOK sebanyak 2 orang dan siswa 39 orang. Karena memiliki ciri-ciri yang sama dengan keseluruhan populasi, suatu subset dari kelompok itu, disebut sampel, dikatakan mewakili keseluruhan (Amin et al., 2023). Pengambilan sampel secara sengaja, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, adalah metode yang digunakan.

Misalnya, sampel dapat dipilih karena mereka memiliki pengalaman terkait fenomena yang diteliti atau karena mereka dianggap paling mengetahui apa yang diharapkan (Asrulla et al., 2023). Dalam penelitian ini memiliki sampel yaitu guru dan siswa di Kecamatan Banjarbaru Selatan terdiri dari 94 siswa, guru dari tiga sekolah dengan rincian SDN 1 Guntung Paikat Siswa sebanyak 34 orang dan guru 2 orang, SDN 2 Sungai Besar sebanyak 21 siswa dengan 1 orang guru PJOK, dan SDN 3 Sungai Besar sebanyak 39 orang siswa dan guru 1 orang guru PJOK. Siswa dan guru di sekolah dasar Kecamatan Banjarbaru Selatan diberikan survei atau kuesioner sebagai bagian dari instrumen penelitian, yang didistribusikan secara luring.

Kuesioner atau angket yang dibagikan secara offline digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara terstruktur (Amruddin, 2022:32). Alat ini berupaya untuk memastikan bagaimana guru dan siswa bereaksi terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam hal mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti dapat menganalisis dan membuat kesimpulan tentang kegunaan media interaktif dalam mendorong

partisipasi siswa dan meningkatkan standar pembelajaran PJOK di sekolah dasar menggunakan data yang dikumpulkan dari kuesioner.

Kuesioner yang dikirimkan secara luring kepada instruktur dan siswa berfungsi sebagai instrumen penelitian. sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), kurang setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1) adalah lima pilihan respons skala Likert yang disertakan dalam kuesioner. Aplikasi *microsoft excel* digunakan untuk mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari kuesioner. Distribusi jawaban peserta terhadap penggunaan media interaktif dianalisis menggunakan perhitungan persentase, dan hasilnya kemudian dibagi menjadi lima tingkat evaluasi: setuju, cukup setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dan sangat setuju.

Hasil ini hanya menggunakan skala likert untuk menghitung dan mendeskripsikan hasil penelitian yaitu setiap butir pernyataan berapa presentase terhadap butir pernyataan tersebut. Menurut (Sugiyono, 2020:30) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala pengukuran skala likert tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skala likert memiliki rentang 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5.

Table 1. Kategori skala Likert pada pernyataan positif (+)

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang Setuju
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Table 2. Kategori Skala Likert pada pernyataan negatif (-)

No	Skor	Keterangan
1	1	Sangat Setuju
2	2	Setuju
3	3	Kurang Setuju
4	4	Tidak Setuju
5	5	Sangat Tidak Setuju

Hasil

Hasil penelitian ini memuat pengamatan terhadap minat belajar siswa menggunakan media interaktif dan respons guru terkait penggunaan media interaktif pada Sekolah Dasar kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan. Seluruh hasil disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif berikut.

Table 3. Hasil pengamatan siswa menggunakan media interaktif

Variabel	Butir	Indikator	Frekuensi	Hasil Penelitian	
				Presentase	Kategori
	1	Kesenangan	62	65,96%	Setuju

Pemanfaatan media interaktif di sekolah dasar kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK	2	Ketertarikan	41	43,62%	Setuju
	3	Pemahaman	46	48,94%	Setuju
	4	Kurang Senang	33	35,11%	Kurang Setuju
	5	Antusias	34	36,17%	Setuju
	6	Keaktifan	47	50,00%	Setuju
	7	Membantu	55	58,51%	Setuju
	8	Pengetahuan	45	47,87%	Sangat Setuju
	9	Kemudahan	40	42,55%	Setuju
	10	Tidak Ada Kesulitan	30	31,91%	Setuju

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan, terdapat 10 indikator yang digunakan untuk mengevaluasi pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PJOK. Secara umum, mayoritas siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media interaktif, dengan indikator kesenangan memperoleh persentase tertinggi sebesar 65,96% dalam kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu membangkitkan rasa senang dalam proses pembelajaran. Selain itu, indikator membantu (58,51%) dan keaktifan (50,00%) juga mendapatkan persentase tinggi, menandakan bahwa siswa merasa terbantu dan lebih aktif saat media interaktif digunakan.

Indikator pengetahuan menempati kategori sangat setuju dengan persentase 47,87%, yang mengindikasikan bahwa media interaktif memberikan kontribusi terhadap peningkatan wawasan siswa. Indikator lain seperti pemahaman (48,94%), ketertarikan (43,62%), kemudahan (42,55%), dan antusias (36,17%) termasuk dalam kategori setuju, menunjukkan bahwa media interaktif cukup berhasil menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi PJOK. Namun, terdapat indikator kurang senang yang menunjukkan 35,11% dalam kategori kurang setuju, dan indikator tidak ada kesulitan hanya mencapai 31,91% meskipun berada dalam kategori setuju, mengisyaratkan bahwa sebagian siswa masih mengalami hambatan atau belum sepenuhnya nyaman dalam menggunakan media tersebut. Dengan melihat berbagai hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PJOK telah memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa

Tabel 2. Hasil pengamatan guru menggunakan media interaktif

Variabel	Butir	Indikator	Hasil Penelitian		
			Frekuensi	Presentase	Kategori
Respon guru terhadap media interaktif pada sekolah dasar kelas IV dikecamatan banjarbaru selatan	1	Membantu	3	42,86%	Setuju
	2	Kesulitan	2	50,00%	Kurang Setuju
	3	Kemudahan	3	75,00%	Setuju
	4	Antusias	3	75,00%	Setuju
	5	Kesenangan	3	75,00%	Sangat Setuju
	6	Mendukung	2	50,00%	Setuju
	7	Ketertarikan	2	50,00%	Sangat Setuju
	8	Penerapan	4	100,00%	Setuju
	9	Motivasi	3	75,00%	Setuju
	10	Tidak Tertarik	1	50,00%	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap guru kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan, terdapat sepuluh indikator yang merefleksikan respon mereka terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PJOK. Secara umum, para guru memberikan tanggapan positif, dengan indikator kemudahan, antusias, kesenangan, motivasi, dan penerapan masing-masing

memperoleh persentase sebesar 75,00% dalam kategori setuju atau sangat setuju, serta penerapan mencapai 100,00% dalam kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa guru merasa media interaktif mudah digunakan, mampu membangkitkan antusiasme serta menyenangkan dalam proses mengajar, dan sepenuhnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator ketertarikan dan mendukung masing-masing memperoleh 50,00%, masuk kategori sangat setuju dan setuju. Sementara itu, indikator membantu menunjukkan angka 42,86% dalam kategori setuju, yang berarti sebagian guru menilai media interaktif dapat menunjang proses pembelajaran, meskipun belum pada tingkat maksimal. Namun demikian, hasil dari indikator kesulitan menunjukkan 50,00% dalam kategori kurang setuju, mengindikasikan bahwa beberapa guru masih menghadapi kendala atau tantangan tertentu dalam menggunakan media interaktif. Selain itu, indikator tidak tertarik berada pada angka 50,00% dalam kategori sangat tidak setuju, yang bisa diartikan sebagai sinyal positif bahwa sebagian besar guru tetap merasa tertarik dan bersedia mengembangkan pendekatan pembelajaran melalui media interaktif. Kesimpulannya mayoritas indikator menunjukkan sikap mendukung dan positif terhadap penggunaan media interaktif

Pembahasan

Penelitian ini bermaksud meneliti siswa kelas IV di Kabupaten Banjarbaru Selatan untuk mengetahui bagaimana mereka mempelajari PJOK dan jenis media interaktif apa yang menurut mereka paling bermanfaat. Semoga strategi ini dapat membantu para pendidik menciptakan kelas yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diakses oleh semua anak. Menurut (Indah et al., 2022) Untuk membangun hubungan antara media dan penggunaannya, media interaktif mengintegrasikan berbagai elemen interaktif, termasuk suara, animasi, gambar, teks, dan grafik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperoleh gambaran respons guru terhadap penggunaannya di pembelajaran PJOK kelas IV SD di Kecamatan Banjarbaru Selatan.

Hasil menunjukkan kecenderungan positif baik dari siswa maupun guru, namun belum maksimal. Oleh karena itu, pembahasan ini akan mengaitkan temuan dengan teori yang relevan, membandingkan dengan studi sebelumnya, serta menyoroti kebaruan dan arah penelitian ke depan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas IV sekolah dasar di Kecamatan Banjarbaru Selatan, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PJOK menunjukkan seluruh indikator seperti kesenangan, ketertarikan, pemahaman, antusias, keaktifan, membantu, kemudahan, dan tidak adanya kesulitan berada dalam kategori setuju, yang menandakan bahwa siswa merasakan manfaat nyata dari penggunaan media interaktif dalam proses belajar. Indikator pengetahuan bahkan mendapat respons sangat setuju, mencerminkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi PJOK.

Sementara itu, indikator kurang senang berada pada kategori kurang setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Hasilnya, media interaktif terbukti menjadi alat pengajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa secara umum. temuan ini secara langsung menjawab pertanyaan penelitian tentang efektivitas media

interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebagian besar indikator menunjukkan siswa merasa senang, aktif, dan lebih memahami materi melalui media interaktif. Guru pun menyatakan media ini mudah diterapkan dan meningkatkan motivasi belajar.

Hal ini memperkuat asumsi awal bahwa media interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran PJOK, terutama dalam menumbuhkan motivasi intrinsik. Secara keseluruhan, survei menemukan bahwa guru kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan merasa positif terhadap pembelajaran PJOK yang menggunakan media interaktif. Sebagian besar indikasi menunjukkan bahwa kelompok setuju dan sangat setuju sangat dominan. Indikator penerapan bahkan mencapai 100% (kategori setuju), menandakan bahwa seluruh guru telah mengimplementasikan media interaktif secara konsisten. Indikator lainnya seperti kemudahan, antusias, kesenangan, ketertarikan, dan motivasi mencatat persentase tinggi di atas 50%, menunjukkan tingkat penerimaan yang baik terhadap penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar.

Meskipun terdapat indikator kesulitan dengan persentase 50% (kategori kurang setuju), hal ini justru memperkuat bahwa sebagian besar guru tidak mengalami hambatan berarti dalam pemanfaatan media tersebut. Dengan demikian, media interaktif dinilai mampu membantu guru dalam menyampaikan materi PJOK secara lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa di kelas. Namun, beberapa indikator menunjukkan keterbatasan, seperti rendahnya skor pada “tidak ada kesulitan” (31,91%) dan “kurang senang” (35,11%). Ini mengisyaratkan bahwa media interaktif belum sepenuhnya responsif terhadap kebutuhan semua siswa, dan masih terdapat hambatan teknis atau adaptasi yang kurang optimal. Pada guru, indikator “kesulitan” (50%) mengungkapkan bahwa penerapan media ini mungkin memerlukan pelatihan lanjutan atau pendampingan.

Hasil dari penelitian ini juga sejalan pada peneliti sebelumnya seperti penelitian dari (Simbolon et al., 2020) menunjukkan bagaimana media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap konten PJOK. Penjelasan (Fikri & Madona, 2018:26) yang mengklaim bahwa karena media interaktif menyajikan informasi dengan cara yang menarik secara estetika dan mudah dipahami, maka dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Di perkuat lagi oleh (Nurfadhillah et al., 2021) Selain itu, penelitiannya menyoroti bahwa sumber daya pengajaran berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Dari pendapat ini kesuaian dengan isi penelitian bahwa media interaktif mampu meningkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK. Menurut (Susanti et al., 2024) pembelajaran PJOK yang cenderung monoton dan membosankan akibat keterbatasan variasi metode dan media. Dengan adanya penerapan ini berdasarkan hasil penelitian bisa menjadi solusi untuk meningkat minat siswa pada pembelajaran PJOK. Kontribusi studi ini adalah bukti empiris bahwa media interaktif dapat menjadi alat pengajaran yang menyenangkan dan berhasil untuk kelas PJOK di sekolah dasar. Hasil ini meningkatkan penelitian pendidikan, khususnya dalam hal menciptakan konten digital yang relevan dengan karakteristik anak kecil.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa, dengan respons yang didominasi oleh persetujuan terhadap penggunaannya dalam pembelajaran, baik dari persepsi siswa maupun guru. Studi ini dapat menjadi peta jalan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan yang ingin mengintegrasikan teknologi dengan lebih baik ke dalam proses belajar mengajar. Untuk membangun lingkungan belajar yang menarik dan dinamis yang secara konsisten dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa, proyek ini bertujuan untuk lebih meningkatkan penggunaan media interaktif dalam pendidikan. Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi perancang media pembelajaran, pengambil kebijakan pendidikan, dan pelatih guru.

Media interaktif harus dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian gaya belajar siswa, kemudahan teknis bagi guru, serta fleksibilitas dalam penerapan di berbagai lingkungan belajar. Di masa depan, penelitian dapat diarahkan pada pengembangan model pelatihan guru untuk optimalisasi media interaktif serta analisis kualitatif terhadap hambatan yang dihadapi dalam penerapannya. Selain itu, studi lanjutan bisa mengeksplorasi pengaruh media interaktif terhadap aspek hasil belajar yang lebih objektif, seperti peningkatan skor ujian, keterampilan motorik, atau partisipasi sosial dalam aktivitas PJOK.

Pernyataan Penulis

Dengan ini kami menyatakan bahwa artikel berjudul "Pemanfaatan Media Interaktif di Sekolah Dasar Kelas IV di Kecamatan Banjarbaru Selatan" adalah karya tulis unik yang belum pernah dicetak atau diajukan untuk dipublikasikan di jurnal ilmiah cetak atau internet lainnya. Terimakasih kepada Sekolah SDN 1 Guntung Paikat, SDN 2 Sungai Besar, dan SDN 3 Sungai Besar menjadi subjek penelitian ini, dan peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kerja samanya. Dukungan, kolaborasi, dan kontribusi kepala sekolah, guru, dan siswa sangat penting bagi penyelesaian penelitian ini dan berfungsinya prosedur pengumpulan data secara efisien. Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan, khususnya dalam hal penggunaan media interaktif di lingkungan sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian Nur. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Amruddin. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). 1-13. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10836>
- Erisyah, N., & El-yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Ceramah dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di SD Al-Ishlah Rejeni Sidoarjo. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2). 3215-3227. <https://www.joecy.org/index.php/joecy/article/view/637>

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Yogyakarta: Samudra Biru*.
- Indah, E. P., Anggara, N., & Pratiwi, E. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Aktifitas Fisik Berbasis Budaya Lokal Daerah Rawan Banjir. *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(4), 342.
<https://doi.org/10.32682/bravos.v10i4.2738>
- Kusmirah, K., Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Ips untuk Sekolah Dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275–283.
<https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/5137>
- Lutfi, S., Mazrur, M., & Saihu, M. (2025). Eksplorasi Joyful Learning dalam Perspektif Teori Humanistik di SDIT Al-Jamiel Palangka Raya. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(3). 277–291. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4326>
- Muzakki, A., Kobandaha, F., Annas, A. N., Arifin, B., & Gorontalo, U. M. (2024). Tantangan dan Peluang Integrasi Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum Pendidikan Dasar : Sebuah Tinjauan Literatur. *Innovative Journal of Social Science Research*. 4(5). 8511–8521.
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/15917>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Pamungkas, I. A. (2023). Analisis Penerapan Teknologi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PJOK Terhadap Hasil Belajar Siswa di Bulan Ramadhan 1445 Hijriyah Ibnu. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(8).
<https://journal3.um.ac.id/index.php/ft/article/view/5218>
- Rochaendi, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Itera Press.
- Rijaldi, R., Rakhman, A., & Mulhim, M. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran PJOK Ditinjau Dari Tahap Perencanaan Dikecamatan Loksado. *Educatio*, 19(1), 115–124. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.25590>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488.
<https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Sulistiyono, S., Effendi, M. S., & Charli, L. (2025). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana Menggunakan Barang Bekas untuk Guru SD Negeri 2 Marga Baru. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*. 7(2). 1-13.
<https://doi.org/10.31540/jpm.v7i2.3648>
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Sptyanawati, N. L. P. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 116–123.
<https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>
- Siregar, H. L., Maya, M. D., Rif, M., Rizky, S., Asmon, D., Fadilah, R., & Siregar, F. S. (2024). Analisis Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD 060877 Medan Perjuangan. *Jurnal Intelektual Indo-MathEdu*, 5(3), 2713–2718.

<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1134>

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Syafruddin, M. A., Jährir, A. S., Yusuf, A., Ikadarny, & Yusuf, A. (2022). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 10(2), 73–83. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/692>

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>

Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>

Yulianti, E., & Irawan, V. (2025). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Dongeng Digital Berbasis Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 16–25. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/9>