


Media Pembelajaran Interaktif: Pemantik Kreativitas dan Perkembangan Kognitif Anak SD

Diah Atmarini¹, Mochamad Widjanarko², Indah Lestari³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: atmarini.diah@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4807>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Dec 2025

Revised: 26 Dec 2025

Accepted: 5 Jan 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, Kreativitas, Perkembangan Kognitif, Anak Sekolah Dasar

Keywords:

Interactive Learning Media, Creativity, Cognitive Development, Elementary School Children



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kreativitas dan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar melalui studi kasus di kelas V SD 6 Hadipolo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif melalui metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas V dan satu guru kelas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara, serta dokumentasi hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong munculnya ide-ide kreatif. Sebanyak 19 dari 23 siswa (83%) berada pada kategori kreativitas baik dan sangat baik, serta 87% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal pada aspek kognitif. Selain itu, media interaktif membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berperan sebagai pemantik penting dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

This study aims to examine the role of interactive learning media in stimulating creativity and cognitive development of elementary school students through a case study in grade V of SD 6 Hadipolo. This study uses a qualitative approach supported by descriptive quantitative data through a case study method. The research subjects consisted of 23 grade V students and one class teacher. Data collection techniques included observation of the learning process, interviews, and documentation of student work. The results showed that the use of interactive learning media was able to increase active student participation and encourage the emergence of creative ideas. A total of 19 of 23 students (83%) were in the good and very good creativity categories, and 87% of students achieved scores above the Minimum Completion Criteria in the cognitive aspect. In addition, interactive media helped students understand learning concepts more deeply and created a more enjoyable and meaningful learning atmosphere. Thus, interactive learning media plays an important role in developing creativity and cognitive abilities of elementary school students



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Diah Atmarini, (2025). Petunjuk penulisan naskah Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3) 16411-16417. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4807>

PENDAHULUAN

Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat nyata serta dapat diamati secara langsung (Margaretha, 2020). Pada tahap ini, proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila siswa dilibatkan dalam pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif, sehingga mereka dapat membangun pemahaman melalui aktivitas langsung, bukan sekadar menerima penjelasan secara verbal. Pada tahap operasional konkret, anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep spasial, hubungan sebab-akibat, kemampuan mengelompokkan, penalaran induktif

dan deduktif, konsep konservasi, serta pemahaman angka dan matematika dibandingkan dengan anak pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun). Anak pada tahap ini juga lebih mampu menghadapi dan menganalisis permasalahan yang dihadapinya secara aktif (Susanto, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa dukungan media yang sesuai berpotensi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Namun demikian, realitas pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih sering berpusat pada guru.

Guru menjadi sumber utama informasi, sementara siswa berperan sebagai penerima pasif yang hanya mendengarkan penjelasan, mencatat materi, dan mengerjakan soal. Pola pembelajaran seperti ini membuat keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi rendah. Akibatnya, kesempatan siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan cara berpikir, dan mengekspresikan gagasan secara mandiri menjadi terbatas. Beberapa studi mengungkapkan bahwa pembelajaran yang bersifat satu arah dapat menghambat perkembangan kreativitas serta kemampuan berpikir kognitif siswa sekolah dasar (Susanto, et al., 2024).

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar sebagai bagian dari proses perkembangan kognitif anak. Kreativitas, yang dipahami sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru dan orisinal, memiliki peran penting dalam menunjang perkembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan komunikasi dan empati pada anak (Wahyuni, 2022). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir fleksibel, menemukan berbagai alternatif solusi, serta mengekspresikan ide secara orisinal. Anak yang memiliki kreativitas yang baik cenderung lebih adaptif dalam menghadapi permasalahan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mampu berpikir kritis serta inovatif. Penelitian di bidang pendidikan dasar menunjukkan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang dengan baik apabila pembelajaran memberikan ruang bagi eksplorasi, diskusi, dan keterlibatan aktif siswa (Asrofi, 2024).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, media pembelajaran interaktif hadir sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih bersifat pasif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui tampilan visual, animasi, video, permainan edukatif, simulasi, dan aplikasi digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Media interaktif merupakan perpaduan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dirancang agar dapat diakses secara interaktif guna menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik (Listya & Widodo, 2023). Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Interaksi tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain mendukung pemahaman konsep, penggunaan media pembelajaran interaktif juga berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Ketika siswa merasa tertarik dan nyaman dalam proses pembelajaran, motivasi dan keaktifan belajar mereka akan meningkat. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, serta mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran mampu menambah daya tarik, sehingga siswa terdorong untuk lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Nurrita, 2018). Selain itu, penggunaan media interaktif dapat mendukung penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik (Nadlah, 2011). Kondisi ini sangat mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang masih membutuhkan rangsangan visual dan pengalaman belajar langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai pemantik kreativitas dan perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan melalui studi kasus di kelas V SD 6 Hadipolo dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap kreativitas dan perkembangan kognitif siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran interaktif, sekaligus kontribusi praktis bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif melalui metode studi kasus (Moleong, 2021). Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan media pembelajaran interaktif serta perannya dalam mendeskripsikan kreativitas dan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Emzir, 2017). Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas V SD 6 Hadipolo. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas V dan satu orang guru kelas yang dipilih secara *purposive*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa hasil karya siswa.

Instrumen penelitian dalam penelitian meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator kreativitas dan perkembangan kognitif siswa. Selain itu, digunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk memperoleh gambaran perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif sederhana digunakan sebagai pendukung untuk memperkuat deskripsi temuan tanpa dilakukan pengujian statistik. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi *Keragaman Budaya Indonesia* di kelas V SD. Pembelajaran dirancang dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa media power point interaktif. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan melibatkan keaktifan siswa sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Untuk mengetahui kondisi awal perkembangan kognitif siswa sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif, dilakukan tes awal (*pretest*) pada siswa kelas V. Hasil *pretest* digunakan sebagai gambaran pemahaman awal siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Perkembangan Kognitif Siswa

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 75	8	35%
< 75	15	65%
Total	23	100%

Berdasarkan hasil tabel 1 *pretest*, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dari 23 siswa, hanya 8 siswa (35%) yang telah tuntas, sedangkan 15 siswa (65%) belum mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia masih belum optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penerapan pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif, serta mampu melibatkan keaktifan siswa secara menyeluruh dalam proses belajar. Sebelum penerapan media pembelajaran interaktif, peneliti melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran umum tingkat kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan mengamati perilaku siswa dalam kegiatan belajar, seperti keberanian mengemukakan pendapat, variasi ide yang disampaikan, serta partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Hasil observasi awal tersebut disajikan dalam Tabel 2 sebagai gambaran tingkat kreativitas siswa sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 2. Gambaran Awal Tingkat Kreativitas Siswa

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	-	-
Baik	2	9%
Cukup	7	30%
Kurang	14	61%
Total	23	100%

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar, ditemukan bahwa kreativitas siswa masih tergolong rendah ketika pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, siswa cenderung pasif dan hanya berfokus pada penjelasan guru. Sebagian besar terlihat kurang antusias, jarang mengajukan pertanyaan, serta memberikan jawaban yang seragam dan bersifat mengulang informasi dari buku atau penjelasan guru. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa kurang menunjukkan inisiatif dalam menyampaikan pendapat maupun ide secara mandiri. Ketika guru memberikan pertanyaan terbuka, hanya beberapa siswa yang berani merespons, sementara siswa lainnya memilih diam atau menunggu jawaban dari teman. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berlangsung satu arah, sehingga siswa tidak memiliki ruang yang cukup untuk mengeksplorasi ide dan mengekspresikan kreativitasnya. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kreativitas kurang dan cukup sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif.

Hasil temuan observasi diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas. Guru menyampaikan bahwa pada pembelajaran tanpa media interaktif, siswa cenderung cepat merasa bosan dan sulit untuk diajak berdiskusi secara aktif. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa biasanya hanya mengikuti instruksi tanpa menunjukkan variasi gagasan atau cara berpikir yang berbeda. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang hidup dan potensi kreativitas siswa belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif kurang mampu menstimulasi kreativitas siswa sekolah dasar. Minimnya rangsangan visual dan interaksi dalam pembelajaran membuat siswa kurang terdorong untuk berpikir kreatif, berinisiatif, dan mengekspresikan ide. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung perkembangan kreativitas siswa.

Menindaklanjuti kondisi tersebut, pembelajaran dirancang dengan melibatkan siswa secara aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang terlibat dalam kegiatan mengamati, mengeksplorasi, mendiskusikan, dan mempresentasikan materi. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk mendorong munculnya ide-ide kreatif serta membantu siswa memahami konsep keragaman budaya secara lebih mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, data hasil penelitian difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kreativitas dan perkembangan kognitif siswa. Untuk memperoleh gambaran yang sistematis dan terarah, analisis hasil penelitian disusun berdasarkan indikator kreativitas dan indikator perkembangan kognitif yang relevan dengan materi Keragaman Budaya Indonesia. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengamati perilaku siswa selama pembelajaran serta dalam menilai respons siswa. Data tingkat kreativitas siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk distribusi kategori kreativitas, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tingkat Kreativitas Siswa

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	5	22%
Baik	14	61%
Cukup	4	17%
Kurang	0	0%
Total	23	100%

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang baik. Sebanyak 19 dari 23 siswa (83%) berada pada kategori kreativitas baik dan sangat baik. Siswa mampu mengemukakan berbagai ide terkait budaya daerah, menyajikan informasi dalam bentuk yang beragam, serta menunjukkan keberanian dalam mempresentasikan hasil kerja. Meskipun demikian, masih terdapat 4 siswa (17%) yang berada pada kategori cukup, yang menunjukkan perlunya pendampingan lebih lanjut bagi sebagian siswa.

Perkembangan kognitif siswa dianalisis berdasarkan indikator pemahaman konsep, kemampuan menjelaskan kembali, ketepatan menjawab soal, dan kemampuan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari (Budi, 2023). Analisis tersebut dilakukan melalui evaluasi *posttest* setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi perkembangan

kognitif siswa kemudian disajikan dalam bentuk distribusi rentang nilai, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Perkembangan Kognitif Siswa (*Posttest*)

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 85	11	48%
75–84	9	39%
< 75	3	13%
Total	23	100%

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 20 siswa (87%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Siswa menunjukkan kemampuan memahami konsep keragaman budaya, menjelaskan kembali ciri-ciri budaya daerah dengan bahasa sendiri, serta menjawab kuis interaktif dengan cukup tepat. Namun demikian, terdapat 3 siswa (13%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dan masih memerlukan penguatan pemahaman materi. Dengan demikian, perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada perkembangan kognitif siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada tahap awal, persentase ketuntasan belajar siswa pada *pretest* hanya mencapai 35%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi Keragaman Budaya Indonesia secara optimal. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 87% pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan bermakna. Selain memberikan dampak terhadap kreativitas dan perkembangan kognitif siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memperoleh respons positif dari guru kelas. Respons guru menjadi data pendukung yang penting karena guru berperan langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Melalui wawancara dan observasi selama pembelajaran berlangsung, diperoleh gambaran mengenai pandangan guru terhadap efektivitas media pembelajaran interaktif dalam membantu penyampaian materi Keragaman Budaya Indonesia, meningkatkan keaktifan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Media pembelajaran interaktif memberikan rangsangan visual dan pengalaman belajar yang menantang, sehingga mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide tanpa takut salah (Kisma et al., 2020). Lingkungan belajar yang demikian membuat siswa lebih leluasa mengekspresikan gagasan dan mengembangkan imajinasi. Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan simulasi digital, mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional (Destriana et al., 2024). Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran mendorong mereka untuk lebih berani berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta mengemukakan gagasan. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif, sehingga siswa merasa memiliki ruang yang lebih luas untuk mengekspresikan kreativitasnya (Ratno et al., 2024).

Guru menilai bahwa media pembelajaran interaktif mempermudah penyampaian materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga mengamati perubahan perilaku belajar siswa, khususnya dalam hal keaktifan, keberanian bertanya, dan partisipasi dalam diskusi kelas (Listya & Widodo, 2023). Adapun ringkasan respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Wawancara Guru tentang Media Pembelajaran Interaktif

No	Indikator Respons Guru	Keterangan
1	Kemudahan penyampaian materi	Media interaktif membantu guru menjelaskan materi keragaman budaya secara lebih konkret dan mudah dipahami siswa
2	Keaktifan siswa	Guru mengamati peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat

3	Suasana pembelajaran	Suasana kelas menjadi lebih hidup, kondusif, dan tidak monoton
4	Ketercapaian tujuan pembelajaran	Guru menilai tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai karena siswa memahami materi dengan lebih baik
5	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang membutuhkan visual dan aktivitas interaktif

Respons positif yang disampaikan oleh guru kelas sejalan dengan kondisi yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan dan suasana belajar yang lebih kondusif tidak hanya diamati dari sudut pandang guru, tetapi juga dirasakan langsung oleh siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif, penelitian ini juga menggali respons siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Hasil wawancara terhadap siswa menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui wawancara singkat dan pengamatan selama kegiatan belajar, diperoleh berbagai respons siswa terkait pengalaman mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif pada materi *Keragaman Budaya Indonesia*. Ringkasan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Wawancara Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif

Indikator	Keterangan
Ketertarikan belajar	Pembelajaran lebih menyenangkan
Pemahaman materi	Materi lebih mudah dipahami
Keaktifan belajar	Siswa lebih berani bertanya dan berdiskusi

Berdasarkan Tabel 6, respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan kecenderungan yang positif. Pada indikator ketertarikan belajar, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran (Nadlah, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada indikator pemahaman materi, siswa mengungkapkan bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran interaktif membantu siswa memahami konsep keragaman budaya Indonesia melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga konkret dan kontekstual (Harahap, 2023). Selanjutnya, pada indikator keaktifan belajar, siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam bertanya dan berdiskusi selama proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat serta rasa ingin tahunya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan positif dalam memantik kreativitas dan perkembangan kognitif siswa kelas V sekolah dasar pada materi *Keragaman Budaya Indonesia*. Hasil analisis menunjukkan bahwa 19 dari 23 siswa (83%) berada pada kategori kreativitas baik dan sangat baik. Siswa mampu mengemukakan ide secara lancar, menampilkan karya yang beragam dan orisinal, serta berani mengekspresikan pendapat selama proses pembelajaran.

Pada aspek perkembangan kognitif, sebanyak 20 siswa (87%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Siswa tidak hanya memahami konsep keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa, tetapi juga mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri serta mengaitkannya dengan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Respons guru dan siswa turut menguatkan temuan tersebut, di mana pembelajaran dinilai lebih menarik, mudah dipahami, dan mendorong keaktifan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan bermakna di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Analisis Psikologi Perkembangan Anak di Universitas Muria Kudus atas dukungan fasilitas dan lingkungan akademik yang kondusif sehingga penyusunan artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Asrofi, Muhammad Imam, E. M. (2024). *Peran Kreativitas Dalam Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak*. 108–114.
- Budi, E. S. (2023). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar pada Peserta Didik. *Journal of Education on Social Issues*, 2(2), 130–154. <https://doi.org/10.26623/jesi.v2i2.31>
- Destriana, R., Husain, S. M., Rusdianto, H., Layina, A., Informatika, T., Tangerang, U. M., & Tangerang, K. (2024). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN AUGMENTED*. 8(2), 142–148.
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT. Raja Grafindo.
- Harahap, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SDN 101766 Bandar Setia. *Journal of Education*, 1(2), 187–194.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo*. 5(1), 635–642.
- Listya, A., & Widodo, D. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Open Science Framework*, 1–7.
- Margaretha, L. (2020). Teori-teori Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Early Child Research and Praticce*, 1(1), 1–15.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nadlah, H. I. (2011). Penerapan Media Pembelajaran Bervariasi Dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Materi Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem Pada Siswakelas Viid Smpn 40 Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 28(1), 126298.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Susanto, Ahsanul Huda, Murfiah Dewi Wulandari, D. (2024). *Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. 09, 689–706.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>