

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF DAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI SDN 016 TANAH MERAH KELAS 2B

Adelia Zahwa¹, Dea Mustika², Amanda Aulia Khairani³, Endah Permatasari⁴, Umami Zahara⁵,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau

adeliazahwa200@gmail.com¹, deamustika@edu.uir.ac.id², amandaauliakhairani@gmail.com³,
ndah.permatasari62@gmail.com⁴, ummizahara712@gmail.com⁵

Abstrak

Minat belajar siswa Sekolah Dasar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang kurang variatif dapat menurunkan keaktifan dan antusiasme siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran aktif dan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar. Metode yang diterapkan meliputi diskusi kelompok kecil, pembelajaran kooperatif, metode tanya jawab, serta pemberian pertanyaan pemantik untuk mendorong berpikir kritis siswa. Guru juga memanfaatkan video pembelajaran dan merancang perangkat pembelajaran berupa RPP, PPT, dan LKPD yang menarik. Hasil penerapan menunjukkan peningkatan partisipasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran aktif yang didukung media digital efektif diterapkan di Sekolah Dasar

Kata kunci: Pembelajaran Aktif, Media Digital, Minat Belajar, Sekolah Dasar.

Abstract

Students' learning interest is an important factor in successful learning at the elementary school level. Limited variation in teaching methods can reduce student engagement. This study aims to describe the implementation of active learning methods and digital media to improve students' learning interest. The strategies include small group discussions, cooperative learning, question-and-answer activities, and guiding questions to encourage critical thinking. Teachers also use instructional videos and design attractive lesson plans, presentations, and worksheets. The results show an increase in students' participation and learning interest. Therefore, active learning methods supported by digital media are effective for elementary school learning

Keywords: Active Learning, Digital Media, Learning Interest, Elementary School.

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 234

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik dibimbing untuk mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dari segi intelektual, sikap, maupun keterampilan. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), proses pendidikan memegang peranan yang sangat penting karena menjadi tahap awal pembentukan karakter, pola pikir, dan kebiasaan belajar siswa. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah rendahnya minat belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, rendahnya keaktifan saat diskusi, serta kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Kondisi tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa melalui pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran aktif. Metode pembelajaran aktif menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Melalui kegiatan seperti diskusi kelompok kecil, tanya jawab, kerja sama antarsiswa, serta pemberian pertanyaan pemantik, siswa didorong untuk berpikir kritis, mengemukakan pendapat, dan berperan aktif dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga melatih kemampuan sosial dan komunikasi siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan menjadi semakin penting. Media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, serta penggunaan perangkat pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan variatif. Media digital mampu menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai pembelajaran konkret dan visual.

Penerapan metode pembelajaran aktif yang dipadukan dengan penggunaan media digital diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Kombinasi keduanya dapat meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya minat belajar, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode pembelajaran aktif dan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran aktif dan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar. Subjek penelitian adalah siswa kelas Sekolah Dasar yang mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, sedangkan objek penelitian adalah proses pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran aktif dan media digital.

Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar mengacu pada strategi pembelajaran aktif. Pertama, guru mengadakan diskusi kelompok kecil antar siswa untuk mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama dalam memahami materi pelajaran.

Diskusi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, bertanya, dan menanggapi ide dari teman sekelompoknya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode Pendukung Pembelajaran Aktif

Berdasarkan hasil observasi, Guru menerapkan metode pembelajaran aktif yang didukung dengan beberapa metode yaitu:

a. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya dialog antara guru dan siswa, guru bertanya dan siswa menjawab atau sebaliknya siswa yang bertanya dan guru yang menjawab (Ibrahim, 2010). Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab terutama dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada siswa yang lainnya. Tujuan dari teknik ini bukanlah untuk menunukkankesarjanaan guru ataupun untuk memperlihatkan betapa kepandaian guru mampu menunjukkan di mana ketidakpedulian siswa. Jika suatu pertanyaan tidak dapat dimengerti oleh murid secara jelas, pertanyaan itu harus diulang secara verbal dalam bentuk berbeda sehingga siswa dapat mengetahui inti dari pertanyaan itu (Surakhmad, 2010).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu : (a) Keterampilan dan kebiasaan; (b) Pengetahuan dan pengertian; (c) Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah (Sudjana, 2012). Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2010). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2009).

b. Metode Video Pembelajaran

Berdasarkan analisis hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2003: 54) Penyebab utama kesulitan belajar (learning disabilities) adalah faktor internal diantaranya yaitu minat, motivasi, tingkat inteligensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (learning problems) adalah faktor eksternal diantaranya berupa strategi pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, serta faktor lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berperan penting ialah guru. Guru harus menyiapkan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran tidak bersifat konvensional. Pembelajaran yang cenderung bersifat teacher-centered, sehingga siswa kurang aktif terhadap proses pembelajaran. Kurangnya inovasi pada model pembelajaran menjadikan peserta didik merasa bosan.

Untuk itu diperlukan, upaya pencapaian kondisi dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat aktif mengeluarkan pendapatnya dan menemukan konsepnya sendiri yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning. Menurut Sardiman (2012: 145) " Dalam mengaplikasikan model pembelajaran Discovery Learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif". Model pembelajaran Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. Melainkan siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut. Sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh siswa sepanjang masa, sehingga hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan.

c. Metode *Research and Development* (R&D)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sudaryono, dkk. (2013) bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD dan media Powerpoint

Model dan prosedur pengembangan RPP, media Powerpoint dan LKPD yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pengembangan yang mengacu pada Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2014, h.408) terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan diantaranya potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk masal. Penerapan langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sesuai dengan keadaan yang terjadi saat ini yaitu wabah pandemi Covid-19 yang terjadi sehingga peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di rumah, maka peneliti membatasi langkah- langkah pengembangan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2014) penelitian yang dilakukan hanya sampai pada langkah ke tujuh yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Ujicoba tahap awal produk dalam penelitian ini dilakukan dengan pembatasan hanya pada enam orang peserta didik saja.

d. Metode Pembelajaran Kooperatif Learning

Salah satu pendekatan yang secara potensial memiliki kapasitas untuk mendorong para guru dan siswa melakukan pembelajaran yang efektif adalah pendekatan pembelajaran kooperatif. Menurut Depdiknas, melalui pembelajaran kooperatif siswa mampu meningkatkan kemampuan akademik, menerima segala bentuk perbedaan teman- temannya, mempunyai jiwa sosial yang tinggi.

Stahl (1994) “Cooperative learning dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial”. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat bermacam-macam tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Jigsaw merupakan salah satu tipe metode pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Sejumlah riset telah banyak dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar jigsaw (Purnamasari 2016).

pembelajaran sehingga memberikan konsep baru. Pembelajaran jigsaw membawa konsep pemahaman inovatif, dan menekankan keaktifan siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Mawardi, 2011).

Model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan “positive interdependence” dan saling pengertian diantara peserta didik (Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, and Snapp, 1978). Hal ini disebabkan oleh karakteristik pembentukan kelompok peserta didik memiliki tugas setara. Model pembelajaran ini dilakukan dengan membentuk tim ahli (model tim ahli) dari beberapa kelompok sebagai fasilitator didalam kelompok asalnya.

Beberapa alasan lain yang menyebabkan metode jigsaw perlu diterapkan sebagai metode pembelajaran yaitu tidak adanya persaingan antar siswa atau kelompok. Mereka bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara pikiran yang berbeda Siswa dalam kelompok bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan padanya lalu mengajarkan bagian tersebut pada anggota lain. Siswa juga senantiasa tidak hanya mengharap bantuan dari guru serta siswa termotivasi untuk belajar cepat dan akurat seluruh materi (Mawardi 2011). Menurut Slavin (2011) pembelajaran kooperatif adalah cara bekerjasama dalam tim dengan anggota heterogen.

e. Metode Diskusi

Menurut Suparman.S (2010:149) diskusi merupakan suatu metode atau cara mengajar dengan cara memecahkan masalah yang dihadapi, baik atau lebih, dimana setiap peserta diskusi berhak mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Menurut Mulyasa (2006:79) diskusi kelompok adalah suatu proses percakapan yang teratur, yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang bebas dan terbuka, dengan tujuan berbagi informasi pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah (Puji, 2017).

Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan Metode Diskusi Kelompok Kecil (*Small Group Discussion*) dengan strategi kerjasama dan bekerja bersama. Metode ini berpijak pada dasar pemikiran bahwa semua manusia dilahirkan dengan rasa ingin tahu yang tidak pernah terpuaskan, dan mereka mempunyai kemampuan untuk menyelesaikannya. Untuk itu dilakukan penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui apakah optimalisasi penerapan metode diskusi kelompok kecil (*Small Group Discussion*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas 2B.

f. Metode Pertanyaan Pemantik (Essential Questions)

Pertanyaan pemantik (Essential Questions) merupakan jantung dari pembelajaran yang mendalam. Berbeda dengan pertanyaan tertutup yang hanya memiliki satu jawaban benar, pertanyaan pemantik bersifat terbuka, merangsang keingintahuan, dan mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan yang mendalam. Seperti diungkapkan oleh Jamil (2023) pertanyaan semacam ini memaksa siswa untuk berpikir melampaui fakta yang tersedia dan menggali berbagai kemungkinan jawaban beserta alasannya.

Proses mencari jawaban atas pertanyaan pemantik ini akan melatih siswa untuk mengumpulkan bukti dari teks, menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, dan menyusun argumentasi yang logis. Hal ini secara langsung melatih keterampilan menganalisis dan mengevaluasi, yang merupakan inti dari berpikir kritis. Menurut Nurhaliza (2022), lingkungan belajar yang kaya dengan pertanyaan pemantik dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa karena mereka terus merefleksikan proses berpikir mereka sendiri.

Lebih lanjut, penggunaan pertanyaan pemantik juga mendemokratisasikan ruang kelas. Setiap siswa, dengan latar belakang pengalaman yang berbeda, dapat memiliki perspektif unik untuk disumbangkan. Hal ini menciptakan dinamika diskusi yang kaya, di mana siswa belajar untuk tidak hanya menyampaikan pendapatnya tetapi juga mendengarkan dan menghargai sudut pandang orang lain, sebuah kompetensi sosial yang sangat penting.

Dengan demikian, merancang pertanyaan pemantik yang powerful adalah langkah pertama yang krusial. Guru perlu berpikir keras untuk merumuskan pertanyaan yang benar-benar "menggigit" dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga investigasi yang dilakukan terasa bermakna dan kontekstual. Tanpa pemicu yang tepat, proses berpikir kritis mungkin tidak akan pernah terpicu untuk mulai bergerak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif yang didukung oleh media digital mampu meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya siswa kelas 2B SDN Tanah Merah. Pembelajaran aktif yang diterapkan melalui berbagai metode, seperti tanya jawab, diskusi kelompok kecil, pembelajaran kooperatif, penggunaan video pembelajaran, pertanyaan pemantik (essential questions), serta pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Research and Development (R&D), memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital, seperti video pembelajaran, PowerPoint, dan LKPD yang dirancang menarik, membantu siswa lebih mudah memahami materi dan menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, serta terlibat secara aktif baik secara individu maupun kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa dapat menumbuhkan minat belajar secara optimal.

Dengan demikian, model pembelajaran aktif yang dipadukan dengan media digital dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan perkembangan teknologi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

REFERENSI

- Aronson, E., Blaney, N., Stephen, C., Sikes, J., & Snapp, M. (1978). *The Jigsaw Classroom*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Depdiknas. (2004). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jamil, S. (2023). *Strategi Pembelajaran Berbasis Pertanyaan Esensial*. Jakarta: Kencana.
- Mawardi. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhaliza. (2022). Pengaruh Pertanyaan Pemantik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 115-123.
- Purnamasari, D. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 45-53.
- Puji, R. (2017). Penerapan Metode Diskusi Kelompok dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88-95.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stahl, R. J. (1994). *Cooperative Learning in Social Studies*. Menlo Park: Addison-Wesley.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, S. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surakhmad, W. (2010). *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.