

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KONSTRUKTIVISME MELALUI MEDIA DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR****Putri Julianti, Avika Najla Sari**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlanjuliantiputri422@gmail.com, afikanajlasari@gmail.com**Abstrak**

Rendahnya hasil belajar pada siswa sekolah dasar menunjukkan adanya berbagai permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa agar dapat dirumuskan solusi yang tepat dan berkelanjutan. Salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran adalah interaksi belajar mengajar yang efektif antara guru dan siswa. Guru perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai tujuan pembelajaran, unsur-unsur yang terlibat, serta pola interaksi yang terjadi di kelas guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pendekatan konstruktivisme menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran modern karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Penerapan pendekatan ini dapat didukung melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva dan Quizizz memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Hasil utama menunjukkan bahwa penerapan pendekatan konstruktivisme berbantuan media digital mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan konstruktivisme dengan media pembelajaran digital secara terencana guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Kata kunci : Pembelajaran interaktif, konstruktivisme, media digital, hasil belajar, siswa SD

Abstract

The low learning outcomes of elementary school students indicate various problems that require serious attention in efforts to improve the quality of learning. Therefore, it is crucial to identify the factors influencing low student learning outcomes so that appropriate and sustainable solutions can be formulated. One crucial factor in the learning process is effective teaching and learning interactions between teachers and students. Teachers need to have a good understanding of learning objectives, the elements involved, and the interaction patterns that occur in the classroom to increase student engagement in learning. The constructivist approach is an alternative in modern learning because it positions students as active subjects who construct knowledge through experience, reflection, and interaction with the learning

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

environment. The implementation of this approach can be supported by the use of digital technology as a learning medium. The use of the Canva and Quizizz applications allows for more interactive, engaging, and student-centered learning. The main findings indicate that the application of the constructivist approach with digital media can improve student engagement and learning outcomes. Therefore, teachers are advised to integrate the constructivist approach with digital learning media in a planned manner to create effective and meaningful learning.

Keywords: *Interactive learning, constructivism, digital media, learning outcomes, elementary school students*

PENDAHULUAN

Situasi dalam proses belajar di sekolah dasar saat ini masih menghadapi berbagai masalah, terutama karena pembelajaran yang lebih terfokus pada guru. Dalam kegiatan belajar, guru sering kali menjadi sumber informasi utama, sedangkan siswa menjadi penerima pasif yang memiliki sedikit kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, atau mengembangkan kemampuan berpikir secara mandiri. Interaksi antara guru dan siswa belum berjalan secara maksimal, membuat proses pembelajaran terasa kaku dan tidak memberikan pengalaman belajar yang bervariasi. Akibatnya, siswa menjadi terbiasa bersikap pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya.

Pembelajaran yang terfokus pada guru memiliki dampak negatif terhadap hasil belajar siswa yang belum optimal. Kurangnya interaksi dalam kelas membuat siswa kesulitan untuk memahami materi, kehilangan motivasi belajar, dan menghambat perkembangan keterampilan sosial serta emosional mereka. Sesuai dengan pandangan John Dewey, pembelajaran seharusnya dilihat sebagai proses yang aktif, melibatkan pengalaman langsung dari siswa, dengan guru sebagai fasilitator yang membantu dalam refleksi, diskusi, dan eksplorasi. Pendapat ini diperkuat oleh Rahmawati (2020) yang menyebutkan bahwa kualitas interaksi antara guru dan siswa adalah salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan dan hasil belajar siswa.

Di sisi lain, di sekolah dasar, pembelajaran menghadapi tantangan dari era digital, yang ditandai dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, pemanfaatan kemajuan ini dalam proses belajar mengajar masih belum maksimal. Ada beberapa hal yang menghambat, seperti kurangnya infrastruktur, kesiapan dari para guru, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini membuat pembelajaran masih berlangsung secara tradisional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Sementara itu, siswa di sekolah dasar memiliki cara belajar yang memerlukan pengalaman yang konkret, visual, menarik, dan melibatkan partisipasi langsung dari mereka.

Karena itulah, penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui media digital sangatlah penting untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Alat digital seperti Canva dan Quizizz dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Canva memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang menarik secara visual dan kreatif, sementara Quizizz menawarkan cara evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan media digital ini, diharapkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dapat meningkat, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Teori belajar konstruktivisme adalah suatu metode pembelajaran yang berkeyakinan bahwa pengetahuan tidak bisa diberikan langsung oleh guru kepada siswa. Sebaliknya, siswa harus secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui proses belajar dan interaksi sosial. Kata "constructivism" berasal dari "construct" yang berarti "membangun," dan dalam pendidikan, hal ini diartikan sebagai cara siswa membangun pemahaman dan pengetahuan mereka secara bertahap dari pengalaman nyata dan refleksi terhadap lingkungan belajar mereka. Suparno (2013) mengemukakan bahwa belajar menurut pandangan konstruktivisme adalah suatu proses aktif di mana siswa mengembangkan pengetahuan mereka melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran, tidak hanya sekadar menerima informasi atau menghafal fakta.

Dalam pandangan konstruktivisme, proses belajar ditegaskan sebagai aktivitas aktif yang memerlukan partisipasi mental, emosional, dan sosial siswa. Proses belajar berlangsung ketika siswa memproses informasi, menghubungkan pengetahuan awal dengan pengalaman yang baru, serta merenungkan hasil dari pembelajaran mereka. Interaksi sosial, seperti diskusi dan kolaborasi dengan teman sebaya, sangat krusial dalam pendidikan konstruktivis karena memungkinkan pertukaran ide dan perbaikan pemahaman. Melalui proses ini, pengetahuan yang dibangun menjadi lebih berarti dan bertahan lama di dalam diri siswa.

Sejalan dengan partisipasi aktif siswa, peran guru dalam pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai fasilitator yang menciptakan dan mengatur lingkungan belajar yang mendukung. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berfungsi sebagai pendamping yang memberikan bimbingan, bantuan, dan dorongan agar siswa bisa membangun pemahamannya sendiri. Menurut Slavin (1994) dalam Baharudin dan Esa (2015), pembelajaran secara konstruktivis bisa dilakukan melalui aktivitas pemecahan masalah, kerja kelompok, dan menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan materi baru. Guru dapat memberikan beberapa langkah pembelajaran atau "anak tangga" untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam, namun siswa harus secara aktif menjalani setiap langkah tersebut.

Teori pembelajaran konstruktivisme sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena sesuai dengan ciri-ciri perkembangan siswa SD yang memerlukan pembelajaran yang nyata, aktif, dan melibatkan interaksi sosial. Siswa SD biasanya lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan kegiatan yang membutuhkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran konstruktivistik membantu siswa SD untuk memahami materi dengan lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan dalam belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan rasa percaya diri selama proses belajar.

METODE

Studi ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menyelidiki secara rinci keadaan pembelajaran di kelas IV di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami keseluruhan proses belajar, terutama mengenai interaksi pembelajaran, keterlibatan siswa, serta reaksi siswa terhadap penggunaan media digital dalam belajar. Penelitian ini tidak berfokus pada statistik, melainkan pada pemahaman fenomena pembelajaran yang terjadi secara alami di ruang kelas.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung selama proses belajar di kelas dan wawancara dengan guru serta sejumlah siswa dari kelas IV. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui pola interaksi antara guru dan siswa, tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, serta cara guru menggunakan alat digital seperti Canva dan Quizizz dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, wawancara diadakan untuk menginvestigasi pandangan guru tentang tantangan belajar yang dihadapi, serta pendapat siswa perihal pengalaman mereka dalam belajar, terutama setelah menggunakan media digital dalam aktivitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, perhatian utama terfokus pada bagaimana siswa berinteraksi saat belajar, reaksi mereka terhadap alat digital, serta perkembangan yang terlihat dalam hasil belajar mereka selama sesi pembelajaran. Interaksi antar siswa diamati melalui partisipasi dalam diskusi, keberanian mereka untuk bertanya, dan seberapa aktif mereka menyelesaikan tugas. Reaksi siswa terhadap media digital dinilai dari rasa semangat, tingkat perhatian, dan kontribusi mereka selama proses belajar, sementara perubahan hasil belajar dianalisis dengan cara kualitatif berdasarkan seberapa baik siswa memahami materi, menyelesaikan tugas, dan peningkatan kepercayaan diri mereka dalam kegiatan belajar. Temuan dari analisis ini dimanfaatkan untuk memperkuat pentingnya penerapan pembelajaran interaktif yang didasarkan pada konstruktivisme dengan dukungan alat digital di kelas IV SD.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diskusi, disarankan agar para pengajar menerapkan metode pembelajaran interaktif yang berlandaskan konstruktivisme secara konsisten, khususnya dalam pembelajaran pada kelas IV di sekolah dasar. Para guru perlu merancang kegiatan belajar yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung, diskusi, serta refleksi, sehingga proses belajar tidak difokuskan pada guru, tetapi pada partisipasi siswa. Pendekatan ini akan membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan materi baru dengan cara yang lebih bermakna, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka dalam belajar.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam menciptakan pengetahuan lewat pengalaman dan interaksi sosial. Selama proses pembelajaran yang diamati, siswa kelas IV tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam memproses informasi, mengaitkan pengetahuan yang sudah mereka miliki dengan materi baru, serta merefleksikan hasil pembelajaran mereka melalui kegiatan interaktif. Peran guru adalah sebagai fasilitator yang merencanakan pengalaman belajar, memberikan arahan, dan mendampingi siswa selama proses pendidikan. Peran guru ini terlihat dalam pemilihan media digital yang sesuai, mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran, serta memberikan dukungan saat siswa menghadapi kesulitan, sehingga siswa tetap menjadi perhatian utama dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan media digital juga sejalan dengan tahap kematangan dan karakteristik belajar siswa di sekolah dasar, terutama untuk kelas IV, yang masih memerlukan pembelajaran yang konkret, visual, dan menarik. Media yang bersifat visual dan interaktif membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih sederhana dan mudah untuk dimengerti, sehingga siswa dapat secara bertahap membangun pemahaman tentang konsep-konsep tersebut. Hasil dari pembelajaran ini terlihat melalui peningkatan pemahaman materi dan partisipasi siswa, yang akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pengamatan menunjukkan bahwa penerapan media digital dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme tidak hanya cocok dengan perkembangan siswa di sekolah dasar, tetapi juga efektif dalam meningkatkan aktivitas, pemahaman, dan kualitas hasil belajar para siswa kelas IV.

REKOMENDASI

Hasil diskusi menunjukkan bahwa penting bagi guru untuk secara konsisten menggunakan pembelajaran interaktif yang berlandaskan konstruktivisme, terutama untuk kelas IV di sekolah dasar. Guru harus merancang aktivitas belajar yang memotivasi siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung, diskusi, dan refleksi. Dengan cara ini, fokus pembelajaran akan berpindah dari guru ke keterlibatan siswa. Pendekatan ini mampu membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan materi

baru sehingga lebih bermakna dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman mereka terhadap pelajaran.

Selain itu, pemakaian media digital seperti Canva dan Quizizz harus dilakukan dengan rencana yang jelas dan sejalan dengan tujuan pengajaran. Diharapkan guru tidak hanya menjadikan media digital sebagai tambahan, tetapi sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, kegiatan eksplorasi, hingga evaluasi. Memilih media visual dan interaktif yang cocok dengan karakter siswa kelas IV akan mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong terjadinya interaksi belajar yang aktif serta menyenangkan.

Di sekolah, penting untuk mendukung penyediaan sarana dan prasarana teknologi agar pembelajaran digital berjalan dengan baik. Sekolah dianjurkan untuk menyediakan fasilitas seperti perangkat teknologi, akses internet, dan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru dapat menguasai keterampilan untuk merancang pembelajaran interaktif yang berbasis konstruktivisme, sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan, dan diskusi yang telah disampaikan, dapat diambil kesimpulan bahwa rendahnya pencapaian belajar siswa kelas IV di sekolah dasar sangat berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih fokus pada guru dan minimnya interaksi yang berarti. Keadaan ini membuat siswa menjadi lebih pasif, kurang terlibat dalam pembelajaran, dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan mereka.

Pendekatan konstruktivisme terbukti sangat cocok bagi pembelajaran di kelas IV SD, karena metode ini menempatkan siswa sebagai pusat yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik, di mana siswa didorong untuk bertanya, berdiskusi, bekerja sama, dan menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan materi baru. Pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme mampu meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara bertahap.

Selain itu, penggunaan media digital seperti Canva dan Quizizz memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pembelajaran konstruktif. Media yang bersifat visual dan interaktif membantu menyajikan materi dengan cara yang nyata, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Penggunaan media digital juga meningkatkan motivasi belajar, memperkaya cara interaksi, dan memberikan umpan balik yang cepat bagi siswa. Dengan demikian, penerapan pembelajaran interaktif yang berbasis pada konstruktivisme, yang didukung oleh media digital, terbukti sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.
- Basir, Mochamad, and Andi Taufan Bayu Dewantara. "Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media interaktif pada pembelajaran PJOK secara online." Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III. 2021.
- Belinda, L. N., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Tulis Interaktif di Kelas Pada Abad 21. Jurnal Lensa Pendas, 8(1), 23-31.
- Dahlan, Akmal Hi. "Pengembangan model pembelajaran pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI) untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika." Jupitek 1.1 (2019): 8- 14.
- Fajriyani, A., Fauzi, A., Suranto, F. P., & Harhamsah, A. (2024, August). Dampak Kurangnya Interaksi Guru dan Siswa terhadap Prestasi Belajar di Sekolah. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal (Vol. 2, No. 1).
- Inah, Ety Nur. "Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa." Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan 8.2 (2015): 150-167.
- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. "Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP." Semantik 11.1 (2022): 61-70.
- Nahdania, Sri, and Siti Quratul Ain. "Menggali Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 001 Tanjung." Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan 7.4 (2024): 195-205.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 328-343.
- Sukiman, S. "Teori Pembelajaran Dalam Pandangan Konstruktivisme Dan Pendidikan Islam." Kependidikan Islam 3.1 (2008): 59-70.
- Supardan, H. Dadang. "Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran." Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi 4.1 (2016)
- zki, Salsabila Alfiatur, M. Tizani Nawa Bik, and Emilia Susanti. "Teori Belajar Konstruktivisme." Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora 4.4 (2025): 6867-6882.