

Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital di Sekolah Dasar

Andika Adinanda Siswoyo ^{1*}, Muhammad Fahrudin Nasrullah ², Muhammad Jamal Al Rosyid ³, Sevia Azzarah Riyanto ⁴, Rikza Fatimatuz Zahro ⁵, Rowienna Lintang Ramadhani Izdihara ⁶, Muhammad Danil Ainurrohman ⁷, Reza Alfian Firdaus⁸

^{1*,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

correspondence e-mail: Andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received August 17, 2024
Revised September 26, 2024
Accepted October 28, 2024

Keywords:

Interactive Media;
Creativity and Digital Literacy;
Learning Motivation

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of using interactive media in learning at SDN Modung 1, especially in increasing students' creativity and digital literacy. The research method involves three stages, namely preparation, implementation, and evaluation. The interactive media used include interactive PowerPoint (PPT), animated videos, and educational games. The results of the study showed that the use of interactive media significantly increased students' creativity in solving problems and generating new ideas, as well as digital literacy in operating technological devices and learning applications. In addition, students responded positively to interactive media, stating that learning became more interesting, interactive, and motivating. This study concludes that the application of interactive media in learning is effective in increasing students' creativity, digital literacy, and learning motivation, while preparing them to face the challenges of an increasingly digital future.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Pendahuluan

Pada era digital ini teknologi berkembang dengan sangat cepat, sehingga masyarakat sekarang ini dihadapkan pada kemajuan informasi dan teknologi yang telah melekat ke dalam setiap aspek kehidupan. Kenyataannya, hampir semua orang memaksimalkan penggunaan teknologi di berbagai sektor karena dipercaya dapat membantu atau mempermudah dalam mengatasi berbagai jenis permasalahan salah satunya dibidang pendidikan. Menurut Donna (2021) Pendidikan memegang peran penting dalam membangun keterampilan masyarakat untuk menghadapi kemajuan teknologi dan informasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, setiap orang kini bisa mencari apa saja di internet termasuk materi pelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memanfaatkan internet sebagai sarana menemukan informasi yang belum mereka mengerti guna penunjang belajar di rumah maupun di sekolah.

Kemajuan teknologi telah mengubah cara pandang terkait pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang merespons perkembangan teknologi, yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang mencakup berbagai jenis konten seperti gambar, video, teks, grafik, animasi, dan efek suara, serta dilengkapi dengan menu atau instruksi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi (Habib et al., 2020). Konten yang dikembangkan melalui multimedia interaktif berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi, dengan harapan dapat memahami dan menyimpan informasi tersebut dalam memori otak. Selain menarik, konten multimedia interaktif juga memudahkan siswa dalam memahami materi, terutama siswa sekolah dasar. Penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga membantu siswa memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan literasi digital sesuai dengan keterampilan abad 21.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Modung 1 pada tanggal 10 september, diketahui bahwa kegiatan literasi digital di sekolah sangat sedikit. Siswa hanya belajar menggunakan metode konvensional saja yakni ceramah. Guru jarang sekali menggunakan media dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Kegiatan yang berhubungan dengan literasi digital sangat sedikit dipraktikkan kepada peserta didik di sekolah. Namun kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran berupa multimedia interaktif masih banyak yang

belum mengaplikasikan di sekolah. Hal tersebut karena beberapa aspek, salah satunya berkaitan dengan persoalan sarana dan prasarana yang belum memadai di lingkungan sekolah. Mengingat bahwa sekolah adalah tempat utama untuk proses kegiatan belajar mengajar oleh karena itu, sekolah harus terus beradaptasi dan berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang semakin menarik dan berkualitas seiring berjalannya waktu. Padahal salah satu aspek penting dalam merespons transformasi digital salah satunya yaitu memanfaatkan multimedia interaktif sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan sebagai upaya pengenalan digitalisasi kepada peserta didik.

Berbagai penelitian mengenai multimedia interaktif sudah banyak yang melakukan, akan tetapi penelitian tersebut dilaksanakan di sekolah menengah atas seperti yang dilakukan (Ariyanti et al., 2020). Pada era digital saat ini, penelitian semacam ini perlu dilakukan karena dapat memberikan informasi tentang bagaimana mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik tentang materi yang dipelajari penggunaan multimedia interaktif di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang kompeten dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital khususnya di SDN Modung 1.

B. Metode

Pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, tim pengabdian terlebih dahulu berdiskusi terkait teknis pelaksanaan sebelum kegiatan inti di sekolah. Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah peserta didik sekolah dasar yang ada di desa Modung tepatnya, yaitu di SDN 1 Modung. Metode pelaksanaan dalam program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan peserta didik dalam merespons transformasi digital juga mempersiapkan peserta didik untuk menjadi individu yang kompeten dan siap menghadapi tantangan di masa depan sehingga dapat menjadi solusi bagi guru pada pembelajaran dan pembelajaran tentunya akan menyenangkan dan aktif. Pada pelaksanaannya, untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka diperlukan beberapa tahapan berupa persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Metode pelaksanaan program KKNT ini meliputi beberapa hal, yaitu

pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan melakukan observasi ke sekolah untuk bertemu kepala sekolah dan guru pada tanggal 10 September 2024. Pada kegiatan observasi ini, tim pengabdian dan pihak sekolah berdiskusi tentang waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, sarana dan prasarana yang harus disiapkan oleh pihak sekolah. Setelah selesai observasi, tim pengabdian menyusun materi yang akan disampaikan. Materi yang disampaikan oleh tim pengabdian mengenai pengenalan 4 kata ajaib, yaitu terima kasih, maaf, tolong, dan permisi. Setelah menentukan kelas dan materi yang akan diajarkan, langkah selanjutnya adalah membuat desain multimedia interaktif dan modul ajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang dapat meningkatkan aspek kreativitas dan literasi digital pada peserta didik. Pada tahap persiapan ini peneliti juga membuat desain multimedia interaktif yang diintegrasikan pada penggunaan multimedia interaktif berbantu website eduplay dan video animasi yang akan dilakukan pada saat pembelajaran langsung.



Gambar 1. Foto bersama kepala sekolah dan guru



Gambar 2. Kegiatan observasi

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran subjek pengabdiannya merupakan siswa kelas V SDN Modung 1 yang berjumlah 13 siswa. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan multimedia interaktif, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, kreativitas, dan literasi digital pada peserta didik. Menurut (Ramafrizal & Julia, 2018) pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar

dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pada awal pembelajaran siswa akan diberikan apersepsi dan penilaian diagnostik untuk mengetahui pemahaman awal tentang literasi digital dengan menanyakan contoh aktivitas dan kegiatan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas V SDN Modung 1. Peneliti akan melakukan implementasi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas, seperti penggunaan video animasi, permainan digital interaktif, dan tujuan pembelajaran kegiatan.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan



Gambar 4. Pembimbingan siswa

3. Tahap Evaluasi:

Setelah tahap pelaksanaan selesai, tahapan yang terakhir, yaitu tahap evaluasi dengan menggunakan metode tanya jawab dan diskusi untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif. Peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis hasil untuk menyimpulkan apakah penggunaan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa di SDN Modung 1. Berdasarkan hasil selama pengabdian, peneliti akan memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah dan guru untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan juga saling berkoordinasi untuk mengetahui kekurangan saat pelaksanaan dan saran untuk perbaikan selama kegiatan pengabdian dilakukan.



Gambar 5. Diskusi bersama



Gambar 6. Tanya jawab

C. Hasil dan Pembahasan

Penerapan Media Interaktif dalam pembelajaran di Sekolah Dasar

1. Kegiatan Pendahuluan

Pembelajaran dimulai dengan pengenalan materi oleh guru, yang bertanya kepada siswa tentang pengalaman mereka menggunakan kata “Maaf”, “Tolong”, “Terima Kasih”, “Permisi”. Pertanyaan-pertanyaan ini bertujuan untuk menggugah minat siswa dan membangun suasana yang nyaman untuk belajar. Pemilihan materi “4 Kata Ajaib: Maaf, Tolong, Terima Kasih, Permisi” bukan hanya untuk membentuk karakter siswa, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Pembelajaran ini menggabungkan nilai-nilai etika dan penguasaan teknologi digital yang sangat penting di era modern. Melalui pendekatan berbasis multimedia, siswa diharapkan bisa memahami pentingnya penggunaan 4 kata ajaib dalam komunikasi sehari-hari sekaligus terlatih dalam menggunakan alat digital untuk belajar.

Media yang Digunakan dalam pembelajaran yaitu PPT Interaktif pada Slide awal menampilkan gambar-gambar sederhana namun penuh warna dan menarik, seperti anak-anak yang tersenyum atau adegan sehari-hari yang menggambarkan interaksi positif. Dengan tampilan yang menarik, PPT ini berhasil mencuri perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan ini peneliti melakukan Diskusi dan Keterlibatan Awal dengan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman mereka dengan bertanya, “Kapan kalian pernah meminta maaf? Bagaimana perasaanmu setelah meminta maaf?”

Pada tahap ini, penggunaan PPT interaktif terbukti sangat efektif untuk menarik perhatian dan minat siswa. Visual yang cerah dan ramah membuat siswa lebih mudah untuk terhubung dengan materi. Selain itu, keterlibatan personal siswa melalui diskusi awal membantu mereka merasa dihargai dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menjadi jembatan yang baik untuk memperkenalkan topik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini peneliti menggunakan PPT interaktif yang berisi situasi nyata di mana kata "Maaf", "Tolong", "Terima Kasih" dan "Permisi" seharusnya digunakan. Setiap slide menampilkan adegan kehidupan sehari-hari yang relevan dengan siswa, seperti seorang anak yang meminta maaf kepada temannya karena tidak sengaja menjatuhkan buku, atau meminta tolong saat mengerjakan tugas. Untuk menjaga keterlibatan siswa, pada beberapa slide terdapat kuis interaktif sederhana di mana siswa diminta memilih apakah situasi tersebut memerlukan kata "Maaf", "Tolong", atau "Terima Kasih".

Penggunaan PPT interaktif sebagai alat pembelajaran menciptakan pengalaman yang lebih aktif bagi siswa. Daripada hanya mendengarkan penjelasan guru, siswa diajak untuk berpikir dan merespons langsung terhadap materi yang disajikan. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kemampuan berpikir kritis, karena mereka harus memutuskan kata yang tepat digunakan di setiap situasi. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam aktivitas ini juga berdampak positif terhadap daya ingat mereka tentang materi.

Pemanfaatan Video Animasi

Setelah sesi presentasi, siswa diajak untuk menonton video animasi pendek yang menggambarkan cerita tiga karakter anak kecil yang belajar menggunakan kata-kata ajaib dalam kehidupan mereka. Cerita sederhana namun penuh makna ini dibuat dengan warna-warna cerah dan animasi yang menarik perhatian. Setelah menonton, Peneliti mengadakan diskusi kelompok di mana siswa diajak berbicara tentang apa yang mereka pelajari dari video tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat mereka tentang kapan dan mengapa keempat kata tersebut penting digunakan.

Video animasi memberikan visualisasi yang sangat kuat tentang bagaimana kata-kata ajaib bisa digunakan dalam situasi sehari-hari. Siswa lebih mudah menangkap pesan moral ketika mereka melihat karakter-karakter dalam video menghadapi situasi yang mirip dengan pengalaman mereka sendiri. Diskusi setelah menonton video memberi ruang bagi siswa untuk mengartikulasikan pemahaman mereka tentang materi. Dengan berdiskusi, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan komunikasi, tetapi juga lebih terlibat dalam pembelajaran secara emosional, karena mereka merasa terhubung dengan cerita yang ditampilkan.

Game Edukasi untuk Evaluasi

Setelah video, kegiatan dilanjutkan dengan game edukasi. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diajak untuk mengikuti kuis interaktif. Setiap kelompok akan bersaing menjawab pertanyaan tentang penggunaan empat kata ajaib dalam situasi yang ditampilkan. Pertanyaan berupa pilihan ganda, dan setiap jawaban yang benar akan diberi poin. Game ini yang membuat siswa semakin bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Game edukasi memberikan siswa kesempatan untuk mengaplikasikan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya kompetisi dalam permainan game edukasi membantu menjaga fokus dan motivasi siswa, karena mereka ingin menjadi yang terbaik. Hal ini juga merangsang keterampilan berpikir cepat dan pengambilan keputusan. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi materi melalui pengalaman langsung.

3. Kegiatan Penutup

Peneliti menutup kegiatan dengan mengajak siswa untuk merefleksikan apa yang siswa pelajari hari ini. Siswa diminta untuk menyebutkan satu kata ajaib yang paling mereka sukai dan mengapa mereka merasa kata tersebut penting dalam kehidupan mereka sehari-hari. Peneliti juga memberikan feedback positif kepada siswa yang berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, dengan menekankan pentingnya nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah dan lingkungan sosial peserta didik. Peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk membuat karangan singkat di rumah tentang bagaimana mereka akan menggunakan empat kata ajaib tersebut dalam

kehidupan sehari-hari. Tugas ini berfungsi untuk mengevaluasi pemahaman mereka lebih lanjut dan memberi mereka kesempatan untuk mempraktikkan literasi digital jika tugas dilakukan dengan mengetik menggunakan perangkat komputer atau tablet.

Sesi penutup menjadi bagian penting dalam proses refleksi dan penguatan pemahaman siswa. Dengan mengajak siswa untuk berbicara tentang apa yang mereka pelajari, guru memastikan bahwa siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi benar-benar memahami makna di balik materi. Penugasan rumah membantu menginternalisasi materi lebih dalam dan mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri tentang penerapan kata-kata ajaib dalam kehidupan mereka. Melalui tugas ini, keterampilan menulis dan literasi digital siswa juga terasah, terutama jika mereka diminta untuk menggunakan perangkat teknologi dalam menyelesaikan tugas.

Peningkatan Kreativitas Peserta Didik

Setelah penerapan media interaktif berupa PowerPoint (PPT) interaktif, video animasi, dan game edukasi, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kreativitas peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, menghasilkan ide-ide baru, dan mengekspresikan pendapat mereka selama dan setelah proses pembelajaran. Rata-rata skor kreativitas peserta didik meningkat setelah menggunakan media interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya dimana Peserta didik lebih aktif dalam merumuskan pertanyaan, Munculnya berbagai ide inovatif dari peserta didik selama diskusi, Peningkatan kemampuan peserta didik dalam menciptakan solusi dari situasi yang diberikan dalam permainan edukasi. Menurut mereka (Ulfah, 2021) Media pembelajaran berbasis teknologi berperan penting dalam merangsang kreativitas siswa. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dipercaya dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan interaktif, yang dapat memotivasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kreatif mereka.

Penggunaan PPT interaktif, video animasi, dan game edukasi berhasil menstimulasi imajinasi peserta didik karena media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode ceramah konvensional. Media interaktif menuntut partisipasi aktif peserta didik, seperti menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen virtual, dan menyelesaikan tantangan dalam game edukasi. Hal ini merangsang kreativitas mereka karena mereka didorong untuk berpikir out-of-the-

box dan mengembangkan solusi kreatif dalam pembelajaran. Menurut (Iswatiningrum, 2022) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan dan interaktif media terhadap stimulasi kreativitas menunjukkan bahwa elemen visual dan interaktif dalam media pembelajaran berbasis teknologi berdampak positif bagi stimulasi kreativitas anak usia dini. Penggunaan animasi, gambar, dan elemen interaktif mendorong keterlibatan aktif anak, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, serta memperkaya daya imajinasi peserta didik.

Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik

Dengan diterapkannya media interaktif berbasis teknologi, literasi digital peserta didik di SDN Modung 1 juga mengalami peningkatan. Mereka menjadi lebih familiar dalam menggunakan perangkat teknologi seperti laptop dan tablet. Media interaktif membantu peserta didik memahami penggunaan alat-alat digital secara bijak, serta mengenalkan mereka pada cara-cara mencari informasi secara mandiri menggunakan internet. Indikator Literasi Digital ditandai dengan Meningkatnya pemahaman peserta didik dalam mengoperasikan perangkat teknologi (membuka PPT interaktif, menonton video animasi, dan bermain game edukasi), Peningkatan kemampuan peserta didik dalam menavigasi aplikasi pembelajaran yang disediakan, Kemampuan peserta didik dalam mengakses dan mengevaluasi informasi yang relevan dengan materi pembelajaran secara mandiri.

Penerapan media interaktif juga memberikan dampak positif terhadap literasi digital peserta didik. Mereka tidak hanya belajar mengenai materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi dan aplikasi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan, penting bagi peserta didik untuk dibekali dengan literasi digital sejak dini. Media interaktif secara tidak langsung mengajarkan keterampilan digital dasar, yang merupakan bekal penting di era modern ini. Menurut penjelasan (Emiri, 2017) menyatakan bahwa literasi digital adalah keterampilan dalam menggunakan berbagai alat teknologi digital, jaringan, dan alat komunikasi untuk mencari, menilai, memanfaatkan, dan menghasilkan informasi. Dengan demikian, salah satu cara guru dapat mengubah paradigma pembelajaran untuk menyongsong era disrupsi ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan pada dasarnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar turut membantu peserta didik memperoleh keterampilan literasi digital.

Sejalan dengan hal tersebut, (Rahmah, 2021) berpendapat bahwa keterampilan literasi digital dapat diajarkan atau dibentuk dalam lingkungan kelas yang menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Respon Positif Terhadap Media Interaktif Berdasarkan penerapan media interaktif di SDN Modung 1 mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran materi 4 kata ajaib (tolong, maaf, terima kasih, dan permisi). Mereka menganggap media interaktif lebih menyenangkan dan memotivasi mereka untuk belajar dibandingkan metode tradisional. Penggunaan video animasi dan game edukasi terbukti menarik minat mereka untuk belajar lebih dalam dimana peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar dengan media interaktif, peserta didik merasa lebih mudah memahami konsep 4 kata ajaib melalui media visual (video animasi), dan peserta didik mengaku lebih aktif dan terlibat ketika menggunakan game edukasi selama pembelajaran.

Menurut (Tafonao, 2018), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan pembelajaran, dan bahkan memiliki efek psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah memiliki beberapa keuntungan, seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan unsur visual dan audio, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar, yang membuat lebih mudah bagi mereka untuk memahami apa yang mereka pelajari, menghemat waktu mengajar, sehingga guru dapat lebih fokus pada diskusi. Selain itu, teknologi sekarang memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja melalui perangkat mobile atau komputer, yang memberi mereka fleksibilitas untuk mengatur waktu mereka untuk belajar. Pada akhirnya, multimedia dapat meningkatkan sikap belajar siswa dan membuat mereka lebih antusias dan aktif (Manurung, 2020). Media interaktif seperti video animasi dan game edukasi memberikan keterlibatan emosional yang lebih tinggi karena peserta didik merasa lebih dekat dengan materi yang diajarkan. Visual dan animasi yang menarik membuat mereka lebih termotivasi dan tidak mudah bosan. Selain itu, game edukasi meningkatkan keterlibatan kognitif dengan memberi tantangan

yang harus diselesaikan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif.

Dari hasil penelitian ini, terbukti bahwa media interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama dalam konteks peningkatan kreativitas dan literasi digital. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran lainnya, dengan tetap mempertimbangkan usia dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi juga penting agar media interaktif dapat diimplementasikan secara optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik di SDN Modung 1 dalam pembelajaran materi 4 kata ajaib. Kombinasi antara visual yang menarik, interaktivitas yang menantang, dan penyampaian materi yang menyenangkan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan inovatif.

D. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di SDN Modung 1 efektif dalam meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan motivasi belajar siswa. Media interaktif seperti PowerPoint, video animasi, dan permainan edukatif secara signifikan mendukung siswa dalam menyelesaikan masalah, menghasilkan ide-ide inovatif, serta menguasai perangkat teknologi dan aplikasi pembelajaran. Selain itu, respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hasil ini menegaskan potensi media interaktif sebagai alat yang berharga dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan era digital yang terus berkembang.

Referensi

- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168-180.
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN PandanRejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775-800.
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan

Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103.

Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2021, December). Media Interaktif sebagai Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran Sekolah Dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 229-237).

Mufaridah, F., Yono, T., Aziza, S. N., & Aabid, M. F. (2024). Penguatan Literasi Digital Guru Untuk Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1761-1767.

Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi Literasi Digital Sebagai Langkah Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24-32.

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.

Rostikawati, R. T., & Suryanti, Y. (2023). Pelatihan penerapan e-modul berbasis anyflip dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru sekolah dasar di kota bogor. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 882-887.

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007-4016.

Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan keterampilan 4c dengan literasi digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125-142.

Taufik, T., Putra, A., Imansyah, M. N., Nurdianah, N., & Iwansyah, I. (2023). Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(5), 543-553.

Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondok. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14-21.