



## IMPLEMENTASI *INTERACTIVE SMARTBOARD* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPAS

Ridho Hendrawan, Masrurotul Mahmudah, Lutfi Fadilah

Universitas Ma'arif Lampung

e-mail: [ridhohendra315@gmail.com](mailto:ridhohendra315@gmail.com)

Diterima: 18/04/2026; Direvisi: 28/05/2026; Diterbitkan: 01/07/2026

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Interactive Smartboard* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD NU Metro. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 29 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan minat belajar siswa setelah penerapan *Interactive Smartboard*. Pada pra-siklus, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 9 siswa (31,03%), meningkat pada Siklus I menjadi 18 siswa (62,07%), dan pada Siklus II meningkat menjadi 25 siswa (86,21%), sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Interactive Smartboard* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Interactive Smartboard, Minat Belajar, Pembelajaran IPAS*

### ABSTRACT

This study aims to analyze the application of the *Interactive Smartboard* as an interactive learning medium in increasing students' learning interest in science learning for fifth-grade students at SD NU Metro. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles involving 29 students. Data collection techniques were conducted through questionnaires, observations, and interviews, while data analysis used a quantitative descriptive approach. The results of the study showed an increase in the completeness of students' learning interest after the application of the *Interactive Smartboard*. In the pre-cycle, students who reached completeness were 9 students (31.03%), increasing in Cycle I to 18 students (62.07%), and in Cycle II increased to 25 students (86.21%), thus meeting the established success indicators. In addition, the results of observations showed an increase in student involvement and active participation in the learning process. Thus, it can be concluded that the use of *Interactive Smart Boards* can create learning that is more interactive, engaging, and meaningful, thereby being effective in increasing students' interest in learning Natural and Social Sciences in elementary schools.

**Keywords:** *Interactive Smartboard, Learning Interest, Elementary Science*





## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan saat ini telah membawa perubahan signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) kini mulai bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Hafid, 2025; Nisa et al., 2024; Putra et al., 2026). Salah satu inovasi teknologi yang mendukung transformasi tersebut adalah Interactive Smartboard, yaitu media pembelajaran berbasis layar sentuh yang memungkinkan integrasi berbagai konten multimedia secara interaktif. Penggunaan media ini diyakini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Rahayu & Makmur, 2024).

Minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin besar perhatian, antusiasme, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak pada rendahnya partisipasi, konsentrasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar melalui penggunaan media yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar (Nurfadhillah et al., 2021; Agustin et al., 2025; Ilato & Payu, 2020).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya Interactive Smartboard, belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD NU Metro, penggunaan Smartboard masih terbatas sebagai alat untuk menampilkan materi secara satu arah sehingga interaksi siswa dengan media pembelajaran masih rendah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi panca indera yang membutuhkan visualisasi dan interaksi langsung agar konsep dapat dipahami secara konkret. Berdasarkan hasil observasi awal dan pengisian angket minat belajar siswa di kelas V SD NU Metro, diperoleh data bahwa tingkat minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang mencapai ketuntasan minat belajar hanya sebanyak 9 dari 29 siswa (31,03%), sedangkan 20 siswa (68,97%) belum mencapai ketuntasan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta kualitas proses pembelajaran siswa. Penggunaan media Smartboard terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa (Rahayu & Makmur, 2024). Selain itu, penelitian Aini et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Smartboard yang dipadukan dengan media digital lain mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Agustin et al. (2025) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil analisis media pembelajaran interaktif oleh Tabina et al. (2024) semakin memperkuat bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran. Di sisi lain, Yusnaldi et al. (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi Interactive Smartboard pada pembelajaran IPAS materi panca indera masih relatif terbatas sehingga masih diperlukan penelitian lebih lanjut.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) yang terletak pada penerapan Interactive Smartboard yang tidak hanya dimanfaatkan sebagai media penyampaian



materi, tetapi dioptimalkan sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam setiap aktivitas belajar. Selain itu, penelitian ini secara khusus diterapkan pada pembelajaran IPAS materi panca indera melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan Interactive Smartboard pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah minimal 23 dari 29 siswa ( $\geq 80\%$ ) mencapai ketuntasan minat belajar. Pencapaian target tersebut diharapkan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan Interactive Smartboard, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi rendahnya minat belajar melalui pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga kualitas proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan penerapan Interactive Smartboard sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Interactive Smartboard serta menganalisis peningkatan minat belajar siswa kelas V SD NU Metro. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi pembelajaran serta menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD NU Metro dengan subjek sebanyak 29 siswa. Tindakan yang diberikan berupa penerapan Interactive Smartboard pada pembelajaran IPAS materi panca indera sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan wawancara untuk memperoleh informasi pendukung mengenai respons siswa selama pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar, sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi keterlibatan siswa serta mengevaluasi pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang siswa selama mengikuti pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan minat belajar pada setiap siklus, kemudian membandingkan hasil pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan yang terjadi. Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori tuntas atau sedikitnya 23 dari 29 siswa memenuhi indikator minat belajar yang telah ditentukan. Hasil analisis kuantitatif kemudian didukung oleh temuan observasi dan wawancara sehingga memberikan gambaran

yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan Interactive Smartboard dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media *Interactive Smartboard* yang diterapkan dalam dua siklus pembelajaran. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus guna mengetahui minat belajar siswa melalui observasi dan angket. Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas yang menggunakan interactive smartboard yang dimana hanya digunakan terbatas sebagai media presentasi satu arah. Siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan data mengenai perubahan minat belajar siswa setelah penerapan Interactive Smartboard pada pembelajaran IPAS. Data diperoleh melalui angket minat belajar yang didukung oleh hasil observasi dan wawancara. Penyajian hasil difokuskan pada tingkat ketuntasan minat belajar siswa pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk menunjukkan perubahan yang terjadi setelah tindakan diberikan.

Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih berada pada kategori rendah. Sebagian besar siswa belum memenuhi indikator ketuntasan minat belajar yang telah ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif. Data ketuntasan minat belajar pada tahap pra-siklus disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Ketuntasan Minat Belajar Siswa Pra-Siklus

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tuntas	9	31,03
Belum Tuntas	20	68,97
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 9 siswa (31,03%) telah mencapai ketuntasan minat belajar, sedangkan 20 siswa (68,97%) belum mencapai ketuntasan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki minat belajar yang rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Setelah penerapan Interactive Smartboard pada Siklus I, terjadi peningkatan minat belajar siswa dibandingkan kondisi awal. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minat belajar. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

**Tabel 2.** Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tuntas	18	62,07
Belum Tuntas	11	37,93
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan Tabel 2, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 18 siswa (62,07%), sedangkan 11 siswa (37,93%) belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap pra-siklus, namun persentasenya masih berada di bawah indikator keberhasilan sebesar 80%. Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa telah mencapai indikator ketuntasan sehingga target penelitian berhasil dicapai.

**Tabel 3. Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus II**

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Tuntas	25	86,21
Belum Tuntas	4	13,79
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 25 siswa (86,21%) telah mencapai ketuntasan minat belajar, sedangkan 4 siswa (13,79%) belum tuntas. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tindakan dinyatakan berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Untuk memberikan gambaran perkembangan minat belajar siswa pada setiap tahap penelitian, rekapitulasi persentase ketuntasan disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Minat Belajar Siswa**

<b>Tahap</b>	<b>Frekuensi Tuntas (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pra-Siklus	9	31,03
Siklus I	18	62,07
Siklus II	25	86,21

Berdasarkan Tabel 4, persentase ketuntasan minat belajar mengalami peningkatan secara bertahap dari 31,03% pada pra-siklus menjadi 62,07% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 86,21% pada Siklus II. Data tersebut menunjukkan adanya tren peningkatan yang konsisten pada setiap siklus penelitian.

Perubahan kondisi belajar siswa juga dapat diamati melalui rata-rata skor minat belajar yang diperoleh pada setiap tahapan penelitian. Penyajian skor rata-rata memberikan gambaran mengenai kecenderungan peningkatan minat belajar secara keseluruhan, sehingga tidak hanya menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, tetapi juga perubahan tingkat minat belajar yang dialami seluruh siswa. Rata-rata skor minat belajar pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Rata-rata Skor Minat Belajar Siswa**

<b>Tahap</b>	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>Kategori</b>
Pra-Siklus	60,34	Cukup
Siklus I	74,71	Baik
Siklus II	87,36	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata skor minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pra-siklus, rata-rata skor minat belajar berada pada kategori cukup dengan nilai 60,34. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, rata-rata skor



meningkat menjadi 74,71 dengan kategori baik, kemudian kembali meningkat pada Siklus II menjadi 87,36 dan berada pada kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa selama penelitian berlangsung, yang ditandai dengan semakin tingginya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus. Siswa lebih aktif memperhatikan materi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap tahapan penelitian. Peningkatan tersebut terlihat secara konsisten baik berdasarkan persentase ketuntasan maupun rata-rata skor minat belajar siswa. Selain itu, hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu meningkatnya perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan Interactive Smartboard. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar untuk dilakukan pembahasan lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan Interactive Smartboard dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

### **Pembahasan**

Peningkatan minat belajar siswa yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Smartboard mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara konvensional. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya ketuntasan minat belajar siswa dari 31,03% pada tahap pra-siklus menjadi 86,21% pada Siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui media interaktif mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran sehingga mereka lebih terdorong untuk mengikuti setiap kegiatan belajar. Ketika perhatian siswa mulai terbentuk, keterlibatan dalam proses pembelajaran juga meningkat sehingga kesempatan untuk memahami materi menjadi lebih besar (Amalia et al., 2024). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu membangun ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar.

Peningkatan yang terjadi secara bertahap pada setiap siklus menunjukkan bahwa minat belajar berkembang melalui proses adaptasi terhadap pengalaman belajar yang baru. Pada awal penerapan, siswa masih memerlukan waktu untuk mengenal cara belajar yang melibatkan interaksi langsung dengan media digital. Setelah siswa mulai terbiasa menggunakan Interactive Smartboard, keterlibatan mereka selama pembelajaran menjadi semakin baik. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari (Hidayanti et al., 2024). Aktivitas belajar yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengamati, mencoba, dan memberikan respons secara langsung mampu membangun rasa percaya diri sehingga minat belajar berkembang secara lebih optimal.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar pada setiap tahapan penelitian. Peningkatan ini menggambarkan bahwa perubahan tidak hanya



dialami oleh siswa yang sebelumnya memiliki minat belajar tinggi, tetapi juga terjadi pada sebagian besar siswa di dalam kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menjangkau karakteristik belajar yang beragam melalui penyajian materi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Penyampaian materi yang menggabungkan unsur visual, animasi, dan aktivitas interaktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga ketertarikan terhadap pembelajaran meningkat (Erisnaentin & Abdullah, 2024). Semakin mudah siswa memahami materi, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

Perubahan perilaku belajar siswa yang tampak selama penelitian memperlihatkan bahwa meningkatnya minat belajar berkaitan erat dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi mulai aktif memberikan tanggapan, memperhatikan materi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang disediakan melalui Interactive Smartboard. Keterlibatan yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa proses belajar menjadi lebih berpusat pada aktivitas siswa dibandingkan pada penyampaian materi oleh guru. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung cenderung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga ketertarikan terhadap materi dapat dipertahankan dalam waktu yang lebih lama (Raudah et al., 2024). Dengan demikian, peningkatan minat belajar pada penelitian ini merupakan hasil dari meningkatnya kualitas interaksi antara siswa, media, dan materi pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan Interactive Smartboard juga menunjukkan bahwa visualisasi materi memiliki peranan penting dalam pembelajaran IPAS. Karakteristik materi yang banyak memuat konsep-konsep konkret menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui media yang mampu menampilkan gambar, animasi, maupun simulasi. Penyajian materi yang lebih jelas membantu siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar yang mereka alami sehingga proses memahami materi berlangsung secara lebih efektif. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih menarik sekaligus mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran yang bersifat satu arah (Pratiwi et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan media yang mampu memperkuat visualisasi materi menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Selain meningkatkan perhatian siswa, Interactive Smartboard juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada kegiatan mendengarkan penjelasan guru, tetapi berkembang menjadi aktivitas yang melibatkan eksplorasi, diskusi, dan interaksi dengan media pembelajaran. Situasi tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran, semakin besar pula peluang terbentuknya minat belajar yang berkelanjutan (Jandri et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran lebih ditentukan oleh kemampuannya menciptakan aktivitas belajar daripada sekadar menghadirkan teknologi di dalam kelas.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan media digital akan memberikan dampak yang lebih optimal apabila dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar siswa. Interactive Smartboard tidak hanya berfungsi untuk menampilkan materi, tetapi juga menjadi sarana yang memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap aktivitas yang dilakukan. Interaksi yang berlangsung secara terus-menerus selama pembelajaran membantu siswa mempertahankan



perhatian sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari. Pengalaman belajar yang demikian mendorong siswa untuk tetap aktif mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir (Syofiyanti et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif perlu diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak dapat dipisahkan dari kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara tepat. Kehadiran Interactive Smartboard menjadi lebih bermakna ketika digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mencoba, berdiskusi, dan menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok. Strategi tersebut mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara konsisten selama proses pembelajaran (Hasriwana et al., 2024). Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai media yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, bukan sekadar sebagai pelengkap proses pembelajaran (Sari et al., 2026; Yani et al., 2026).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Interactive Smartboard memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Peningkatan ketuntasan dan rata-rata skor minat belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memperkuat perhatian siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan bermakna sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

## **KESIMPULAN**

Penerapan Interactive Smartboard terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Interactive Smartboard dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya kemampuan guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397-408. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3364>
- Aini, F. N., Widodo, S., Widodo, S. T., & Nutria, D. A. (2024). Efektivitas penggunaan media smart board dan Wordwall terhadap minat belajar pendidikan Pancasila siswa sekolah



- dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 538-543. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4795>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39-47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Erisnaentin, M., & Abdullah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Ajar Berbasis Teknologi Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 33-43. <https://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v10i1.15651>
- Hafid, M. H. (2025). Teacher Centered Learning & Student Centered Learning (SCL). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 268-279. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10290>
- Hasriwana, H., Kusumawardhani, Z. N., & Muin, N. M. (2024). Penerapan media pembelajaran smartboard berbasis augmented reality dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(2), 225-235. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.2.1928>
- Hidayanti, E. N., Wardani, H. K., & Astuti, H. P. (2024). Penerapan Media Papan Pintar Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 4(5), 521-532. <https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/158>
- Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70-79. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jej/article/view/5464>
- Jandri, A. E., Anggara, D., Nopemberi, M., Ramadhani, N., Ardila, N., Yuni, Z. P., & Marlia, A. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Smartboard Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sdn 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 176-183. <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1682>
- Nisa, A. K., Tinofa, N. A., Noptario, N., & Abdullah, F. (2024). Transisi pembelajaran teacher centered menuju student centered: Penguatan literasi teknologi siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1453-1460. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.920>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media pembelajaran augmented reality berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas iv sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110-122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>



- Putra, M. I. Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Mendorong Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Di Sma. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 280-288. <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1524>
- Rahayu, M. A., & Makmur, A. (2024). The effectiveness of using smartboard interactive toward learning innovation in schools. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 19(1), 23-31. <https://doi.org/10.21009/JIV.1901.3>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092-2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Sari, M., Hasanah, Q., Zulkarnain, Z., & Pansuri, H. (2026). Efektivitas Media Papan Pintar Pada Pembelajaran Perubahan Wujud Benda Terhadap Keterlibatan Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Journal of Teaching and Elementary Education*, 2(1), 1-3. <https://doi.org/10.58218/jte2.v2i1.2787>
- Syofiyanti, D., Martiani, M., Marta, R. D., Hasmita, S., Fransisca, Y., & Budiarti, D. (2025). Media Smartboard Sebagai Teknologi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3440-3451. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.637>
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493-2502. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4219>
- Yani, A., Febriyan, D., Winata, A., & Rifai, N. A. A. (2026). The Effectiveness of Smart Board-Based Educational Game Learning Media in Mathematics for Elementary School Students in Improving Learning Interest and Motivation: A Study at SDN 01 Bhakti Negara, Baradatu District, Way Kanan Regency. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 844-856. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i3.5431>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 80-89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>