



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 14 - 23

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Penggunaan Media Salinda Interaktif pada Materi Dongeng di Kelas 2 SDN Mojopurno 01

Muhammad Bintang Kournikova^{1*}, Ralin Johan Rizkyani², Renita Dwi Nurasiza³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: mbintangk62@gmail.com, ralinjohar925@gmail.com, renitadwinur12@gmail.com.

ABSTRAK

Pembelajaran materi dongeng di kelas rendah sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa akibat dominannya penggunaan metode ceramah dan buku teks. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media salindia interaktif pada pembelajaran materi dongeng di kelas 2 SDN Mojopurno 01 serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek seluruh siswa kelas 2 SDN Mojopurno 01. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan bantuan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media salindia interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif, terutama pada aspek kemenarikan media, dengan 81,25% siswa menyatakan sangat setuju. Media juga membantu siswa memahami unsur dan pesan moral dongeng secara lebih sistematis, meskipun masih terdapat kendala berupa tingginya antusiasme siswa dan keterbatasan sarana pembelajaran. Dengan demikian, media salindia interaktif layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Salindia Interaktif, Dongeng, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mengefektifkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Syafi'i & Rapi, 2022). Selain itu, Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga guru dituntut mampu memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik (Syafi'i & Rapi, 2022). Dalam konteks ini, materi pembelajaran yang memerlukan integrasi media yang tepat untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan secara menarik adalah dongeng.

Dongeng merupakan salah satu bentuk sastra rakyat atau sastra lisan yang diwariskan secara turun-temurun dan berisi kisah-kisah fiktif yang lahir dari imajinasi masyarakat. Winda & Nungtjik berpendapat, masyarakat pada umumnya memandang dongeng sebagai cerita khayalan yang tidak benar-benar terjadi (Maghfiroh, 2024). Cerita dalam dongeng tidak dimaksudkan sebagai peristiwa yang benar-benar terjadi, melainkan sebagai cerita rekaan yang menghibur sekaligus menyampaikan berbagai nilai kehidupan. Sebagai karya sastra naratif, dongeng dibangun oleh unsur-unsur intrinsik seperti tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, amanat, dialog, serta sudut pandang yang saling berkaitan sehingga membentuk satu kesatuan cerita yang utuh (Puspitoningrum et al., 2022).

Meskipun bersifat fiktif, dongeng memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan, terutama sebagai media pendidikan. Melalui alur cerita yang sederhana dan tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan anak, dongeng mampu menanamkan nilai moral, sosial, dan budaya secara menyenangkan. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, dongeng juga dapat menumbuhkan empati, mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan kemampuan menyimak, penguasaan kosakata, dan perkembangan bahasa anak (Jurahman, 2022). Oleh karena itu, dongeng tidak hanya dipandang sebagai karya sastra yang menghibur, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan karakter, bahasa, dan kognitif peserta didik.

Dongeng menjadi salah satu materi yang penting untuk diajarkan di kelas 2 sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang sederhana, sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa di kelas 2 sekolah dasar dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dapat mendukung perkembangan moral siswa, karena penanaman moral perlu dilakukan sejak usia dini dan masa Sekolah Dasar (SD). Menurut Lickona, langkah ini penting agar anak dapat mengenali dan menginternalisasi karakter positif tersebut sebagai fondasi atau bekal bagi masa depan mereka (Jurahman, 2022). Mendongeng menjadi strategi bagi guru untuk menyampaikan pesan moral sekaligus merangsang kemampuan berbahasa siswa. Pada umumnya, anak-anak memiliki ketertarikan yang besar terhadap berbagai jenis narasi, baik kisah nyata maupun fiksi. Respons positif ini terlihat saat mereka ditawarkan untuk mendengarkan cerita; anak-anak cenderung akan diam dan menyimak dengan penuh perhatian (Maghfiroh, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 sekolah dasar, pembelajaran materi dongeng masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah. Guru membacakan cerita, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang fokus, mudah merasa bosan, serta kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami unsur cerita, serta menemukan pesan moral yang terkandung dalam dongeng. Permasalahan ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah penerapan media berbasis teknologi berupa *salindia* (slide) interaktif pada pembelajaran materi dongeng di kelas 2 SDN Mojopurno 01. Media ini memadukan teks, gambar, ilustrasi, animasi sederhana, audio, serta latihan interaktif sehingga materi dapat disajikan lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok untuk mendorong kerja sama dan partisipasi aktif siswa dalam mengamati materi, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan yang diberikan. Keaktifan siswa diamati berdasarkan keterlibatan dalam diskusi, keberanian menyampaikan jawaban, serta kecepatan dan ketepatan kelompok dalam menjawab pertanyaan. Melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif, penggunaan *salindia* interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, serta membantu siswa memahami isi, unsur, dan pesan moral dalam dongeng dengan lebih baik.

Pilihan solusi ini sejalan dengan konsep dasar bahwa media Interaktif merupakan media yang dibuat melalui pemanfaatan teknologi (Simamora & Cendana, 2021). *Salindia* interaktif merupakan media pembelajaran digital yang disajikan dalam bentuk kumpulan slide yang dirancang dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif, seperti tombol navigasi, hyperlink, animasi, gambar, audio, video, maupun kuis, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Nurseto menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan menuntut guru untuk tidak hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar namun,

media lain yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat dengan efektif digunakan menyampaikan informasi (Simamora & Cendana, 2021).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang dinamis dan interaktif tersebut sangat tampak pada karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar. Sebagai bagian dari siswa kelas rendah yang berada pada rentang usia sekitar 6–9 tahun, mereka masih berada pada fase operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara nyata, dapat dilihat, dan didengar. Selain itu, siswa kelas 2 masih memiliki rentang perhatian yang relatif terbatas sehingga memerlukan proses pembelajaran yang menarik, variatif, dan mampu mempertahankan fokus mereka selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa melalui pemanfaatan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan interaktif (Swihadayani, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih untuk mendeskripsikan penggunaan media salindia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng di kelas 2 SDN Mojoprno 01 berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel, melainkan memberikan gambaran secara sistematis, objektif, dan faktual mengenai pelaksanaan pembelajaran serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media salindia interaktif.

Penelitian dilaksanakan di SDN Mojopurno 01 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas 2 yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan penggunaan media salindia interaktif selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media: meliputi aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, kemudahan pemahaman materi, motivasi dan keterlibatan belajar, serta manfaat media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan angket yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media pembelajaran serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif melalui perhitungan skor, persentase, dan nilai rata-rata. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan media salindia interaktif dalam pembelajaran dongeng di kelas 2 SDN Mojopurno 01.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas 2 SDN Mojopurno 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penggunaan media salindia interaktif dalam proses pembelajaran serta respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media salindia interaktif yang digunakan memuat materi dongeng yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi sederhana, video, dan kuis interaktif. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket kepada siswa.

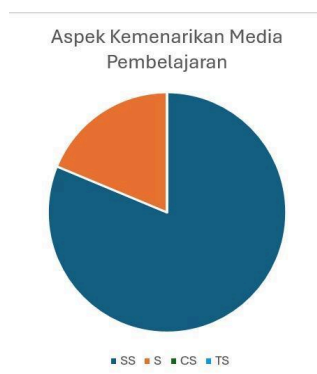
Gambar 1. Salindia Interaktif



Media salindia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dirancang menggunakan aplikasi *Power Point* dengan memanfaatkan elemen multimedia berupa teks, gambar, animasi, audio, dan tombol navigasi sederhana. Materi yang disajikan meliputi pengertian dongeng, struktur dongeng, jenis dongeng ciri-ciri, unsur pembangun dongeng, serta evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. Penyajian materi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar melalui tampilan visual yang sederhana, menarik, dan penggunaan warna cerah untuk meningkatkan minat belajar. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan diskusi mengenai dongeng yang pernah didengar siswa. Guru kemudian menyampaikan materi menggunakan media salindia interaktif melalui LCD proyektor sambil mengajak siswa mengamati dan memancing

siswa untuk bertanya. Di akhir pembelajaran, siswa mengikuti kuis interaktif dan bersama guru menyimpulkan materi. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media salindia interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui tampilan visual yang sistematis. Berdasarkan hasil akumulasi angket respon siswa terhadap penggunaan media salindia interaktif, diperoleh data yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh tanggapan positif dari peserta didik pada setiap aspek yang dinilai.

Gambar 2. Diagram Lingkaran



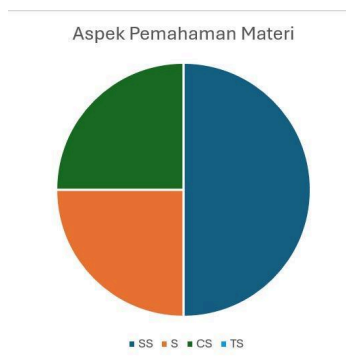
Pada aspek kemenarikan media pembelajaran, sebanyak 13 siswa (81,25 %) menyatakan sangat setuju dan 3 siswa (18,75%) menyatakan setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respons positif terhadap tampilan media yang digunakan. Hal ini mengindikasikan bahwa media salindia interaktif mampu menarik perhatian siswa melalui penyajian materi yang menarik sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Gambar 3. Diagram Lingkaran



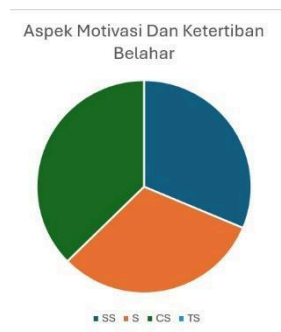
Pada aspek kemudahan penggunaan, sebanyak 2 siswa (12,50%) menyatakan sangat setuju, 5 siswa (31,25%) setuju, 8 siswa (50,00%) cukup setuju, dan 1 siswa (6,25%) tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai media cukup mudah digunakan, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam mengoperasikan media.

Gambar 4. Diagram Lingkaran



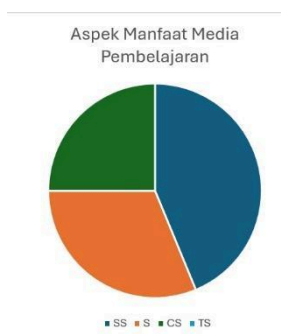
Pada aspek pemahaman materi, sebanyak 8 siswa (50,00%) menyatakan sangat setuju, 4 siswa (25,00%) setuju, dan 4 siswa (25,00%) cukup setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media salindia interaktif membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui penyajian materi yang sistematis dan interaktif.

Gambar 5. Diagram Lingkaran



Pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar, sebanyak 5 siswa (31,25%) menyatakan sangat setuju, 5 siswa (31,25%) setuju, dan 6 siswa (37,50%) cukup setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa media salindia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Gambar 6. Diagram Lingkaran



Pada aspek manfaat media pembelajaran, sebanyak 7 siswa (43,75%) menyatakan sangat setuju, 5 siswa (31,25%) setuju, dan 4 siswa (25,00%) cukup setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan manfaat penggunaan media salindia interaktif dalam proses pembelajaran, baik dalam meningkatkan minat belajar maupun membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa media salindia interaktif memperoleh respons positif dari siswa. Aspek kemenarikan media memperoleh penilaian tertinggi, sedangkan aspek kemudahan penggunaan masih dapat ditingkatkan agar media semakin mudah digunakan oleh seluruh peserta didik. Dengan demikian, media salindia interaktif dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa, membantu pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan manfaat positif dalam proses pembelajaran.

Selain menghimpun data respons dari pihak siswa, penelitian ini juga mengintegrasikan data hasil penilaian dari lembar observasi guna mengukur kualitas penerapan media salindia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng. Penilaian dalam observasi ini dilakukan secara langsung sepanjang proses pembelajaran dengan mengacu pada beberapa dimensi utama, yang meliputi kesiapan perencanaan media, efektivitas pelaksanaan pembelajaran, tingkat keterlibatan aktif peserta didik, dampak nyata penggunaan media terhadap siswa, serta pemenuhan esensi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan penuh kesadaran (*joyful, meaningful, dan mindful learning*). Hasil penilaian komprehensif ini memberikan potret objektif mengenai kelayakan operasional serta efektivitas media salindia interaktif dalam mendukung iklim belajar di kelas 2 SDN Mojopurno 01. Secara keseluruhan, hasil lembar observasi yang diisi oleh para observer menunjukkan bahwa penggunaan media ini sukses menembus kategori baik hingga sangat baik pada setiap aspek yang dievaluasi.

Gambar 7. Diagram Batang



Merujuk pada hasil penilaian yang dilakukan oleh tim observer, implementasi media salindia interaktif dalam pembelajaran dinilai sangat positif dengan rentang kategori baik hingga sangat baik di seluruh aspek pengamatan. Evaluasi ini mencakup tahap perencanaan, proses pelaksanaan, tingkat keterlibatan siswa, dampak yang dihasilkan, hingga pemenuhan indikator joyful, meaningful, dan mindful learning. Secara umum, hasil observasi ini menegaskan bahwa media salindia interaktif tersebut sangat layak dan siap untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng bagi siswa kelas 2 di SDN Mojopurno 01.

Bila ditinjau secara rinci pada aspek perencanaan penggunaan media, sebanyak 75% atau 3 dari 4 indikator berhasil meraih skor maksimal yaitu 4 (sangat baik), sementara 1 indikator sisanya (25%) berada pada skor 3 (baik). Hal ini merepresentasikan bahwa rancangan media salindia interaktif telah diselaraskan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik unik siswa kelas II, materi dongeng, serta kesiapan guru sebelum memulai kelas. Sementara pada aspek pelaksanaan, mayoritas indikator menunjukkan hasil memuaskan dengan persentase 83,3% (5

dari 6 indikator) memperoleh skor 4, dan hanya 16,7% (1 indikator) yang mendapat skor 3. Capaian ini menjadi bukti nyata bahwa guru mampu memimpin proses pembelajaran menggunakan media tersebut secara terampil, mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, pengoperasian alat yang lancar, hingga penyampaian materi yang sistematis dan mudah dipahami.

Sinergi positif juga terlihat jelas pada aspek keterlibatan peserta didik, di mana seluruh indikator (5 dari 5 indikator atau 100%) sukses menyapu bersih skor maksimal yaitu 4 (sangat baik). Data ini menunjukkan bahwa media salindia interaktif mampu memantik partisipasi aktif siswa secara penuh selama pembelajaran. Siswa menunjukkan fokus yang tinggi terhadap media, rasa ingin tahu yang besar, interaksi dua arah yang hidup, diskusi kelompok yang produktif, serta antusiasme yang terjaga hingga akhir sesi. Di sisi lain, aspek dampak penggunaan media mencatatkan 4 dari 5 indikator (80%) pada skor 4 (sangat baik) dan 1 indikator (20%) pada skor 3 (baik). Temuan ini membuktikan peran krusial media tersebut dalam memperkuat memori siswa terhadap konsep materi, memicu motivasi belajar, dan memastikan target pembelajaran terealisasi dengan optimal.

Pada indikator joyful, meaningful, dan mindful learning, tercatat sebanyak 3 dari 5 indikator (60%) meraih skor 4 (sangat baik) dan 2 indikator (40%) berada pada skor 3 (baik). Persentase tersebut menunjukkan keberhasilan media salindia interaktif dalam menghidupkan iklim belajar yang ceria (joyful), mempererat kolaborasi dan komunikasi antarsiswa, menghadirkan pengalaman belajar kontekstual yang mendalam (meaningful), sekaligus melatih ketajaman berpikir kritis serta reflektif (mindful).

Secara menyeluruh, akumulasi hasil observasi ini menempatkan penerapan media salindia interaktif pada performa luar biasa dengan perolehan nilai akhir sebesar 94, yang menempatkannya dalam kualifikasi Sangat Baik. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat direkomendasikan untuk menunjang efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, menstimulus keterlibatan aktif peserta didik secara menyeluruh, serta mewujudkan proses belajar mengajar yang dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa pada materi dongeng di kelas 2 SDN Mojopurno 01.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, media salindia interaktif memiliki karakteristik yang mendukung penyampaian materi dongeng kepada siswa kelas 2 sekolah dasar. Hal ini terlihat dari penyajian materi yang memadukan teks, gambar ilustrasi, animasi, audio, dan kuis interaktif sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan ilustrasi, latar cerita, serta warna-warna cerah membuat tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual. Selain itu, tombol navigasi yang tersedia memudahkan guru berpindah dari satu materi ke materi lainnya secara sistematis sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih terarah. Dengan karakteristik tersebut, media salindia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media salindia interaktif berlangsung sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah direncanakan, mulai dari kegiatan persiapan, inti, hingga penutup. Pada tahap persiapan, guru membangun pengetahuan awal siswa melalui apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru memanfaatkan media sebagai sarana utama untuk menjelaskan materi, mengarahkan siswa mengamati contoh video materi, serta memberikan pertanyaan yang mendorong keterlibatan siswa. Setelah guru selesai memberikan materi, siswa diberikan refleksi oleh guru berupa kuis interaktif sebagai bentuk pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada tahap penutup siswa diberi hadiah sebagai apresiasi karena telah

mengikuti kuis. Lalu pada tahap evaluasi siswa diberikan kertas angket. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang terlalu aktif sehingga menimbulkan kegaduhan, keterbatasan sarana dan prasarana yang mengakibatkan salindia menjadi kurang jelas, dan waktu terbuang banyak untuk menenangkan kegaduhan siswa di dalam kelas, pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik melalui persiapan yang matang oleh guru.

Respon peserta didik terhadap penggunaan media salindia interaktif menunjukkan kecenderungan yang positif. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih antusias mengikuti penjelasan guru, memperhatikan materi, menjawab pertanyaan. Antusiasme tersebut dipengaruhi oleh tampilan media yang menarik melalui kombinasi gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Penyajian materi yang sederhana dan navigasi yang mudah dipahami juga membantu siswa mengikuti alur pembelajaran tanpa mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media salindia interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media salindia interaktif memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran di kelas. Kehadiran media dengan berbagai unsur visual dan interaktif membantu guru menyampaikan materi secara lebih terstruktur sehingga siswa lebih mudah mengikuti penjelasan yang diberikan. Selain itu, media juga menunjukkan kecenderungan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih fokus ketika materi disampaikan melalui ilustrasi, animasi, dan kuis interaktif dibandingkan ketika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan lisan atau buku teks. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media salindia interaktif berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, membantu pemahaman materi, serta mendukung terciptanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa.

Data penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media salindia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Berdasarkan hasil observasi dan angket, media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan perhatian siswa, serta mempermudah pemahaman terhadap materi dongeng. Selain itu, fitur-fitur seperti ilustrasi, animasi, audio, dan kuis interaktif memberikan variasi pembelajaran yang membuat siswa lebih termotivasi mengikuti kegiatan belajar. Analisis tersebut menunjukkan bahwa media salindia interaktif memiliki potensi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan menjadi dasar untuk dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu guna mengetahui persamaan maupun perbedaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media salindia (slide) interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng di kelas 2 SDN Mojopurno 01 memberikan kontribusi yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Media yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendukung perhatian dan keterlibatan siswa, serta membantu guru menyajikan materi dongeng secara lebih sistematis. Hasil analisis angket menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa, dengan tingkat penilaian tertinggi pada aspek kemenarikan media, yaitu 81,25% siswa menyatakan sangat setuju, sedangkan mayoritas siswa juga menyatakan bahwa media membantu mereka memahami materi dongeng dengan lebih baik. Meskipun masih terdapat kendala pada aspek kemudahan penggunaan media oleh sebagian siswa serta keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, media salindia interaktif

dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas di satu sekolah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk kondisi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini berfokus pada deskripsi penggunaan media dan respons siswa, sehingga belum mengkaji pengaruh media salindia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, dilaksanakan pada jenjang atau sekolah yang berbeda, serta menggunakan desain eksperimen atau metode campuran (mixed methods) agar efektivitas media terhadap hasil belajar dapat dianalisis secara lebih mendalam. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media salindia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Jurahman, Y. D. (2022). Implementasi Mendongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 161–167. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p161-167>
- Maghfiroh, L. (2024). PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI DONGENG PADA ANAK USIA DINI. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 24–41. <https://doi.org/10.52166/mjpiud.v3i2.8755>
- Puspitoningrum, E., Sardjono, & Rahmayantis, M. D. (2022). Pembelajaran Menulis Dongeng. In *Repository.Unpkediri.Ac.Id*. Penerbit Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://repository.unpkediri.ac.id/4717/>
- Simamora, M. E. B., & Cendana, W. (2021). PENGGUNAAN MEDIA SALINDIA INTERAKTIF UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(1), 38–42. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i1.3189>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Syafi'i, A., & Rapi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah*, 14(1), 52–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1.470>