Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 405 – 411

RESEARCH ARTICLE

Analisis Kualitatif Media Inovatif terhadap Keaktifan, Literasi, Kesulitan, dan Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 16 Palembang

Elna Heriyani[1], Najwa Maharani[2], Dini Lorenza[3], Nabila Enggartianty[4], Okta Eliza[5], Eka Putri Ramadhani[6], Elsa Salmadea[7], Parsyah Andiska[8], Yuliani[9], Elsi Adelia Fitri[10]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[1,2,3,4,5, 7,8]
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[6]
Guru SD Negeri 16 Palembang Universitas PGRI Palembang, Indonesia[9,10]

elnaheriyani189@gmail.com[1], najuamaharani11@gmail.com[2], Lorenzadini32@gmail.com[3], nabilawijiantoenggartianty@gmail.com[4], oktae039@gmail.com[5], ekaputriramadhani35@gmail.com[6], elsasalmadea3@gmail.com[7], parsyaha@gmail.com[8], Yulliani2013@gmail.com[9], elsiadelia18@univpgri-palembang.ac.id[10]

Kata Kunci:
Media Inovatif, Keaktifan Siswa, Literasi, Kesulitan Belajar, Interaksi Sosial, Siswa Sekolah Dasar

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara kualitatif penggunaan media inovatif terhadap keaktifan, literasi, kesulitan belajar, dan interaksi sosial siswa SD Negeri 16 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus kajian diarahkan pada proses pembelajaran, respons siswa, situasi kelas, kegiatan sekolah, dan pengalaman lapangan, bukan pada pengukuran statistik. Subjek dalam konteks pengamatan meliputi siswa, guru, mahasiswa Universitas PGRI Palembang, dan dosen pendamping. Data diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran dan kegiatan sekolah, dokumentasi foto, wawancara sederhana, serta catatan lapangan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik. Hasil kajian menunjukkan bahwa media inovatif seperti media interaktif, game edukatif, kartu tempel, mind mapping, diorama, media visual, jarimatika, dan kegiatan kontekstual mampu membuat pembelajaran lebih konkret, menarik, dan bermakna. Media tersebut mendorong siswa untuk memperhatikan, bertanya, menjawab, mengikuti instruksi, mencoba tugas belajar, serta bekerja sama dengan teman. Pada aspek literasi, penggunaan media visual, kartu kata, mind mapping, dan latihan menulis bertahap membantu siswa memahami instruksi, menyusun informasi, serta mengungkapkan gagasan sederhana. Media inovatif juga membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca, menulis, berhitung, fokus belajar, dan memahami materi. Selain itu, kegiatan kelompok dan kegiatan sekolah memperkuat komunikasi, kerja sama, kedisiplinan, dan kepedulian sosial siswa. Dengan demikian, media inovatif dapat mendukung pembelajaran sekolah dasar apabila dipilih sesuai karakter siswa, kondisi kelas, tujuan pembelajaran, dan konteks sosial sekolah.

Key Word:
Innovative Media, Student Activeness, Literacy, Learning Difficulties, Social Interaction, Elementary School Students

Abstract

This article aims to qualitatively analyze the use of innovative media in relation to student activeness, literacy, learning difficulties, and social interaction at SD Negeri 16 Palembang. The study employed a descriptive qualitative approach because the focus was placed on learning processes, student responses, classroom situations, school activities, and field experiences rather than statistical measurement. The observation context involved elementary school students, teachers, students of Universitas PGRI Palembang, and a supervising lecturer. Data were collected through classroom and school observation, photo documentation, simple interviews, and field notes. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while credibility was supported through technique triangulation. The findings indicate that innovative media, such as interactive media, educational games, sticky cards, mind mapping, dioramas, visual media, finger-counting strategies, and contextual school activities, helped make learning more concrete and meaningful. These media encouraged students to pay attention, ask questions, answer, follow instructions, try learning tasks, and cooperate with peers. In literacy activities, visual media, word cards, mind mapping, and guided writing helped students understand instructions, organize information, and express simple ideas. Innovative media also supported students who experienced difficulties in reading, writing, counting, focusing, and understanding learning materials. In addition, group activities and school programs strengthened communication, cooperation, discipline, and social sensitivity among students. Therefore, innovative media can support elementary school learning when selected according to student characteristics, classroom conditions, learning objectives, and the social context of the school.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan suasana yang menarik, konkret, dan dekat dengan pengalaman siswa. Pada jenjang ini, siswa belum selalu mudah memahami materi apabila penjelasan hanya diberikan secara lisan. Mereka membutuhkan contoh nyata, gambar, benda konkret, permainan, cerita, kegiatan kelompok, serta kesempatan untuk mencoba secara langsung. Media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam menciptakan proses belajar yang mudah dipahami. Hasan et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih jelas, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks sekolah dasar, media dapat menjadi jembatan antara konsep yang masih abstrak dengan pengalaman nyata siswa.

Perkembangan kreativitas guru membuka peluang penggunaan media yang lebih beragam. Anggraeni et al. (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena materi disajikan secara visual. Temuan tersebut menguatkan pandangan bahwa siswa SD membutuhkan penyajian materi yang hidup, tidak monoton, dan mudah diikuti. Salah satu bentuk media inovatif yang dekat dengan dunia anak adalah media berbasis permainan. Nissa dan Renoningtyas (2021) mengemukakan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Prinsip permainan edukatif juga dapat diterapkan melalui media sederhana seperti kartu tempel, kantung ajaib, papan kata, atau kegiatan mencocokkan.

Keaktifan siswa tidak hanya diartikan sebagai keberanian menjawab pertanyaan guru. Keaktifan juga tampak ketika siswa memperhatikan, mengikuti instruksi, bertanya, mencoba media, bekerja dalam kelompok, dan menyampaikan hasil belajar. Puspita Sari et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendorong keaktifan karena siswa mendapat kesempatan terlibat langsung dalam pembelajaran. Literasi membaca dan menulis masih menjadi perhatian penting di sekolah dasar. Literasi mencakup kemampuan membaca instruksi, memahami isi bacaan, menemukan informasi, menulis jawaban, dan mengungkapkan gagasan. Hulwah dan Ahmad (2022) menjelaskan bahwa kesulitan menulis permulaan masih ditemukan pada siswa sekolah dasar, sedangkan Prameswari dan Subayani (2024) menunjukkan bahwa kesulitan membaca dapat dipengaruhi berbagai faktor belajar.

Kesulitan belajar siswa juga dapat muncul pada berhitung, memahami instruksi, menjaga fokus, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Pada materi perkalian atau nilai tempat bilangan, siswa sering membutuhkan bantuan media konkret. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa memerlukan media yang membantu mereka mengenali kata, memahami kalimat, dan menyusun jawaban. Interaksi sosial siswa merupakan bagian penting dari pendidikan dasar. Sekolah bukan hanya tempat belajar materi, tetapi juga tempat siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, menghargai teman, dan menerima perbedaan. Salma et al. (2024) menjelaskan bahwa interaksi antara siswa ABK dan non-ABK di sekolah dasar memerlukan lingkungan yang mendukung agar hubungan sosial berkembang lebih terbuka.

SD Negeri 16 Palembang menjadi lokasi pengamatan karena memiliki kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa, interaksi guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan sekolah yang mendukung analisis kualitatif. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media inovatif terhadap keaktifan, literasi, kesulitan belajar, dan interaksi sosial siswa SD Negeri 16 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena artikel berfokus pada proses pembelajaran, perilaku belajar siswa, respons siswa, penggunaan media inovatif, dan interaksi sosial yang terlihat dalam kegiatan sekolah. Abdussamad (2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam dalam kondisi alamiah. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 16 Palembang. Subjek atau informan dalam kegiatan ini meliputi siswa, guru, mahasiswa Universitas PGRI Palembang, dan dosen pendamping. Siswa menjadi perhatian utama karena aktivitas dan respons mereka diamati selama kegiatan pembelajaran dan kegiatan sekolah. Guru menjadi sumber informasi mengenai kondisi kelas, kebutuhan siswa, dan strategi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan dengan memperhatikan penggunaan media, keaktifan siswa, kegiatan literasi, bentuk kesulitan belajar, serta interaksi siswa dengan teman dan guru. Dokumentasi foto digunakan untuk memperkuat deskripsi mengenai kegiatan sekolah dan situasi pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data yang berkaitan dengan media inovatif, keaktifan, literasi, kesulitan belajar, dan interaksi sosial dipilih dari hasil pengamatan. Pada tahap penyajian data, temuan disusun dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan gambar. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tabel 1. Fokus Observasi Penelitian

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Sumber Data
1.	Media inovatif	Penggunaan media interaktif, kartu, diorama, mind mapping, game edukatif, dan media visual.	Observasi dan dokumentasi.
2.	Keaktifan siswa	Bertanya, menjawab, memperhatikan, mengikuti kegiatan, dan bekerja kelompok.	Observasi dan catatan lapangan.
3.	Literasi siswa	Membaca instruksi, memahami bacaan, menulis jawaban, dan menyampaikan isi bacaan.	Observasi dan wawancara sederhana.
4.	Kesulitan belajar	Kesulitan membaca, menulis, berhitung, fokus belajar, dan memahami materi.	Observasi dan wawancara sederhana.
5.	Interaksi sosial	Kerja sama, komunikasi, kepedulian, serta hubungan siswa dengan teman dan guru.	Observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kegiatan di SD Negeri 16 Palembang

Berdasarkan dokumentasi kegiatan, SD Negeri 16 Palembang terlihat memiliki lingkungan sekolah yang aktif dan mendukung kegiatan pembelajaran. Aktivitas sekolah tidak hanya tampak di dalam ruang kelas, tetapi juga di halaman sekolah melalui kegiatan bersama, pendampingan siswa, dan interaksi antara mahasiswa, guru, dosen, serta pihak sekolah. Kegiatan sekolah yang melibatkan banyak pihak dapat menjadi ruang pembelajaran yang luas bagi siswa. Siswa tidak hanya belajar melalui buku, tetapi juga melalui kebiasaan mengikuti aturan, berkomunikasi dengan teman, memperhatikan arahan, dan berpartisipasi dalam kegiatan bersama.



Gambar 1. Dokumentasi mahasiswa, guru, dosen, dan pihak sekolah di SD

Gambar 1 menunjukkan adanya kolaborasi antara mahasiswa, guru, dosen, dan pihak sekolah. Kolaborasi ini mendukung kegiatan pengamatan serta pendampingan pembelajaran. Mahasiswa calon guru memperoleh pengalaman langsung mengenai kondisi sekolah dasar, sedangkan pihak sekolah memperoleh dukungan dalam kegiatan pembelajaran dan dokumentasi. Secara kualitatif, lingkungan sekolah yang kolaboratif memberi ruang bagi munculnya pembelajaran yang lebih kreatif. Penggunaan media inovatif membutuhkan dukungan guru, kesiapan kelas, dan kemampuan menyesuaikan kegiatan dengan karakter siswa.

Penggunaan Media Inovatif dalam Pembelajaran

Media inovatif tidak harus dipahami hanya sebagai media digital. Dalam konteks sekolah dasar, media inovatif dapat berupa kartu tempel, game edukatif, diorama, mind mapping, gambar, benda konkret, alat peraga sederhana, video pendek, maupun kegiatan kontekstual. Hasan et al. (2021) menekankan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih mudah diterima.

Berdasarkan delapan fokus laporan kegiatan, media inovatif yang relevan meliputi media interaktif pada materi gotong royong, game "Lima Kantung Ajaib" dalam Bahasa Indonesia, jarimatika berbantuan diorama untuk perkalian, mind mapping untuk kesulitan membaca, diorama pada pembelajaran Ideologi Pancasila, pendampingan ABK di sekolah umum, kartu tempel untuk nilai tempat bilangan, serta latihan bertahap untuk keterampilan menulis. Media berbasis video atau multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami materi karena informasi disajikan melalui gambar, suara, dan alur visual. Anggraeni et al. (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis video mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, Nissa dan Renoningtyas (2021) menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Diorama dan jarimatika juga relevan karena memberi pengalaman konkret. Khasanah dan Budiharti (2025) menjelaskan bahwa media diorama dapat mendukung pemahaman konsep dan keaktifan siswa. Putra dan Kaize (2025) menegaskan bahwa metode jarimatika membantu siswa mempelajari perkalian melalui cara yang lebih mudah diikuti.

Tabel 2. Pemetaan Media Inovatif dan Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Materi yang Didukung	Tujuan Penggunaan	Dampak Kualitatif yang Diamati
1.	Media interaktif	Gotong royong	Membantu siswa memahami nilai kerja sama.	Siswa lebih tertarik dan aktif merespons.
2.	Game "Lima Kantung Ajaib"	Bahasa Indonesia	Melatih kosakata dan pemahaman bacaan.	Siswa lebih senang belajar dan berani mencoba.
3.	Jarimatika dan diorama	Perkalian	Membantu siswa berhitung secara konkret.	Siswa lebih mudah memahami konsep perkalian.
4.	Mind mapping	Membaca	Membantu siswa menyusun informasi bacaan.	Siswa terbantu memahami isi bacaan.
5.	Diorama	Ideologi Pancasila	Menghadirkan contoh konkret.	Siswa lebih fokus dan mudah menghubungkan materi.
6.	Kartu tempel	Nilai tempat bilangan	Mengelompokkan satuan, puluhan, ratusan.	Siswa aktif menempel dan mencocokkan jawaban.
7.	Pendampingan ABK	Interaksi sosial	Membantu siswa saling menerima.	Interaksi siswa lebih terbuka.
8.	Latihan menulis bertahap	Keterampilan menulis	Membantu siswa menulis kalimat sederhana.	Siswa mulai terbiasa menulis dengan arahan.

Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Belajar

Keaktifan siswa tampak dari perilaku memperhatikan penjelasan, mengikuti instruksi, menjawab, bertanya, mencoba media, menempel kartu, membaca hasil kerja, dan bekerja sama. Puspita Sari et al. (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mendorong keaktifan siswa karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret. Media kartu tempel, diorama, dan permainan edukatif dapat mengubah peran siswa dari pendengar menjadi pelaku pembelajaran. Siswa belajar memilih jawaban, mencocokkan informasi, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman. Khasanah dan Budiharti (2025) juga menunjukkan bahwa diorama dapat membantu siswa aktif mengamati dan memahami konsep.



Gambar 2. Kegiatan siswa SD Negeri 16 Palembang dalam mengikuti aktivitas sekolah.

Gambar 2 memperlihatkan kegiatan siswa di halaman sekolah yang menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas bersama. Siswa belajar mengikuti arahan, menjaga barisan, memperhatikan kegiatan, dan berinteraksi dengan teman. Aktivitas seperti ini dapat dikaitkan dengan nilai gotong royong dan pembentukan karakter sosial. Hanafiah et al. (2023) menjelaskan bahwa nilai gotong royong dalam Pendidikan Pancasila berkaitan dengan sikap saling membantu, bekerja sama, dan peduli terhadap lingkungan sosial. Karena itu, kegiatan sekolah dapat menjadi bagian dari pembelajaran karakter yang mendukung keaktifan siswa.

Literasi Membaca dan Menulis Siswa

Literasi membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Literasi mencakup kemampuan membaca instruksi, memahami isi bacaan, menemukan informasi, menulis jawaban, dan menyampaikan kembali gagasan. Dalam pembelajaran, literasi tampak ketika siswa membaca soal, memahami perintah, berdiskusi, atau menulis jawaban sederhana. Beberapa siswa masih membutuhkan pendampingan dalam membaca dan menulis. Hulwah dan Ahmad (2022) menjelaskan bahwa kesulitan menulis permulaan dapat muncul pada kemampuan menyusun huruf, kata, dan kalimat. Prameswari

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

dan Subayani (2024) menyatakan bahwa kesulitan membaca dapat berkaitan dengan kebiasaan belajar, kemampuan mengenali kata, fokus, dan dukungan pembelajaran.



Gambar 3. Situasi siswa di ruang kelas SD Negeri 16 Palembang.

Gambar 3 menunjukkan situasi siswa di ruang kelas. Posisi duduk, suasana kelas, dan perhatian siswa memengaruhi keberhasilan kegiatan literasi. Guru dapat menggunakan media visual, kartu kata, mind mapping, dan kegiatan membaca bersama agar siswa lebih fokus. Dalam kegiatan menulis, guru dapat menggunakan latihan bertahap, mulai dari menyalin kata sampai menyusun kalimat sederhana. Media permainan juga dapat mendukung literasi. Game "Lima Kantung Ajaib" dapat digunakan untuk melatih kosakata, memahami makna kata, atau menyusun kalimat. Siswa dapat mengambil kartu dari kantung, membaca kata, menjelaskan artinya, lalu menggunakan kata tersebut dalam kalimat.

Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Kesulitan belajar siswa sekolah dasar dapat muncul dalam bentuk lambat membaca instruksi, kesulitan menulis jawaban, kurang teliti berhitung, sulit memahami nilai tempat bilangan, mudah terdistraksi, atau belum percaya diri saat berinteraksi. Kesulitan tersebut tidak selalu menunjukkan bahwa siswa tidak mampu, tetapi dapat berarti bahwa siswa membutuhkan cara penyajian materi yang lebih sesuai. Pada aspek membaca dan menulis, media visual dan latihan bertahap dapat membantu siswa memahami tugas. Pada matematika, siswa yang belum memahami perkalian dapat dibantu melalui jarimatika, diorama, atau benda konkret. Untuk nilai tempat bilangan, kartu tempel satuan, puluhan, dan ratusan dapat membantu siswa mengelompokkan angka secara lebih jelas. Kesulitan fokus dan interaksi sosial juga perlu diperhatikan. Febriani et al. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan anak berkebutuhan khusus memerlukan pemahaman terhadap karakteristik anak dan dukungan lingkungan yang tepat. Guru dapat membantu melalui penataan tempat duduk, instruksi yang singkat, media visual, dan kegiatan kelompok yang tidak membebani siswa tertentu.

Tabel 3. Bentuk Kesulitan Belajar dan Upaya Media Inovatif

No.	Bentuk Kesulitan	Contoh Gejala	Media/Strategi yang Dapat Digunakan	Hasil yang Diharapkan
1.	Kesulitan membaca	Siswa lambat membaca instruksi.	Mind mapping, kartu kata, membaca bersama.	Siswa lebih mudah memahami bacaan.
2.	Kesulitan menulis	Tulisan belum runtut.	Latihan menulis bertahap, gambar berseri.	Siswa mampu menulis kalimat sederhana.
3.	Kesulitan perkalian	Siswa menghafal tanpa memahami konsep.	Jarimatika dan diorama.	Siswa memahami perkalian secara konkret.
4.	Kesulitan nilai tempat	Siswa keliru membedakan satuan, puluhan, ratusan.	Kartu tempel nilai tempat.	Siswa dapat mengelompokkan bilangan.
5.	Kesulitan fokus	Siswa mudah terdistraksi.	Penataan tempat duduk dan media visual.	Siswa lebih terarah mengikuti pembelajaran.
6.	Kesulitan interaksi sosial	Siswa pasif atau kurang bekerja sama.	Kegiatan kelompok dan permainan edukatif.	Siswa lebih terbiasa berkomunikasi.

Interaksi Sosial Siswa dan Peran Lingkungan Sekolah

Interaksi sosial siswa merupakan bagian penting dari pembelajaran di sekolah dasar. Siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, menghargai teman, membantu teman yang mengalami kesulitan, mengikuti aturan, dan menyesuaikan diri dengan kegiatan bersama. Interaksi sosial tidak hanya terjadi saat pembelajaran kelompok, tetapi juga saat siswa mengikuti acara sekolah dan kegiatan di halaman. Salma et al. (2024) menjelaskan bahwa interaksi siswa ABK dan non-ABK di sekolah dasar perlu dibangun melalui lingkungan yang mendukung. Sekolah perlu menjadi ruang yang aman bagi semua siswa untuk belajar bersama. Guru berperan memberi contoh komunikasi yang baik, membentuk kelompok yang seimbang, dan mengarahkan siswa agar menghargai perbedaan kemampuan teman.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679



Gambar 4. Kegiatan sekolah yang memperlihatkan interaksi sosial warga SD

Gambar 4 menunjukkan kegiatan sekolah yang melibatkan guru, siswa, dan warga sekolah dalam suasana bersama. Kegiatan seperti ini menjadi ruang sosial yang penting karena siswa belajar hadir sebagai bagian dari komunitas sekolah. Mereka tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga belajar disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan cara berkomunikasi dengan orang lain. Kegiatan bersama dapat menumbuhkan nilai gotong royong. Nilai tersebut dapat diperkuat melalui media interaktif, diorama, diskusi kelompok, atau permainan edukatif yang menuntut siswa menyelesaikan tugas bersama. Dengan demikian, interaksi sosial dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran melalui media dan kegiatan yang dirancang secara tepat.

Keterkaitan Media Inovatif dengan Keaktifan, Literasi, Kesulitan Belajar, dan Interaksi Sosial

Media inovatif memiliki hubungan yang saling berkaitan dengan keaktifan, literasi, kesulitan belajar, dan interaksi sosial siswa. Media inovatif mendorong keaktifan karena siswa dilibatkan secara langsung. Ketika siswa menggunakan kartu, mengamati diorama, membuat mind mapping, bermain game edukatif, atau mencoba jarimatika, mereka melakukan aktivitas belajar yang lebih bermakna. Media inovatif juga mendukung literasi karena siswa dilatih membaca instruksi, memahami informasi, menulis jawaban, menyusun kata, dan menyampaikan kembali hasil belajar. Media visual, kartu kata, mind mapping, dan gambar berseri membantu siswa menemukan ide sebelum membaca atau menulis lebih lanjut. Dalam mengatasi kesulitan belajar, media inovatif berperan sebagai jembatan pemahaman. Materi yang sulit dapat dibuat lebih konkret melalui gambar, benda, kartu, dan diorama. Pada aspek sosial, media inovatif memperkuat komunikasi karena banyak kegiatan dilakukan secara berpasangan atau berkelompok.

Tabel 4. Rangkuman Temuan Kualitatif

No.	Aspek	Temuan Kualitatif	Makna dalam Pembelajaran
1.	Keaktifansiswa	Siswa lebih terlibat ketika pembelajaran menggunakan media.	Media membantu membangun partisipasi belajar.
2.	Literasi	Siswa terbantu melalui media visual, kartu, dan mind mapping.	Literasi perlu dilatih melalui kegiatan konkret.
3.	Kesulitan belajar	Kesulitan membaca, menulis, dan berhitung dapat dikurangi melalui media sederhana.	Media menjadi jembatan pemahaman.
4.	Interaksi sosial	Kegiatan kelompok dan kegiatan sekolah memperkuat komunikasi siswa.	Sekolah menjadi ruang belajar sosial.
5.	Peran guru	Guru perlu memilih media sesuai kebutuhan siswa.	Keberhasilan media bergantung pada perencanaan dan pengelolaan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan, media inovatif berperan penting dalam mendukung keaktifan, literasi, pengurangan kesulitan belajar, dan interaksi sosial siswa SD Negeri 16 Palembang. Media inovatif membuat pembelajaran lebih konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman siswa. Media inovatif tidak harus mahal atau berbasis teknologi tinggi. Media interaktif, game edukatif, kartu tempel, mind mapping, diorama, jarimatika, media visual, dan kegiatan kontekstual dapat membantu siswa belajar secara lebih aktif dan bermakna apabila disesuaikan dengan materi, karakter siswa, kondisi kelas, dan tujuan pembelajaran. Pada aspek literasi, media membantu siswa membaca instruksi, memahami bacaan, menyusun informasi, dan menulis jawaban sederhana. Pada aspek kesulitan belajar, media menjadi jembatan untuk membantu siswa yang mengalami hambatan membaca, menulis, berhitung, fokus, maupun berinteraksi. Pada aspek sosial, kegiatan berbasis media dan kegiatan sekolah

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan belajar nilai gotong royong.

DAFTAR REFERENSI

Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV Syakir Media Press.

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5313–5327.

Febriani, R. D., Triyono, Handayani, P. G., & Hidayat, H. (2024). *Pendidikan anak berkebutuhan khusus*. CV Haqi Paradise Mediatama.

Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai karakter gotong royong dalam pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7*(2).

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hulwah, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis kesulitan belajar menulis permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 7360–7367.

Khasanah, K., & Budiharti, B. (2025). Keefektifan media diorama terhadap pemahaman konsep ditinjau dari keaktifan siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 9*(5), 1498–1506.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(5), 2854–2860.

Prameswari, S. C., & Subayani, N. W. (2024). Analisis faktor kesulitan membaca sekolah dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(10), 12425–12430.

Puspita Sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media Rainbow Board di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(3), 3251–3265.

Putra, D. A. P., & Kaize, B. R. (2025). Meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan metode jarimatika pada materi perkalian siswa kelas V. *Journal of Education Action Research, 9*(4), 617–625.

Salma, N. D., Martono, N., & Primadata, A. P. (2024). Interaksi siswa ABK dan non-ABK di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(5), 3501–3515.