

Manajemen Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa SDN Bukitmulya Kabupaten Cianjur)

Suharyanto H. Soro¹, Maman Suherman², Ani Nuraeni³, Dini Muharisa⁴, Emilya Nurihayati⁵

¹ Universitas Islam Nusantara, Indonesia; suharyantosoro@gmail.com

² Universitas Islam Nusantara, Indonesia; maman.suherman0604@gmail.com

³ Universitas Islam Nusantara, Indonesia; aninuraeni901@gmail.com

⁴ Universitas Islam Nusantara, Indonesia; dinimuharisa84@gmail.com

⁵ Universitas Islam Nusantara, Indonesia; 22.emilyanurihayati@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Management;
Media;
Learning;
Quality

Article history:

Received 2024-10-26

Revised 2024-11-28

Accepted 2024-12-29

ABSTRACT

The use of learning media is one of the efforts made by teachers in order to improve student learning achievement. However, the existence of learning media has not maximized its function in the teaching and learning process. In general, the use of learning media can be synchronized through proper management so that its function is maximized. This study aims to find and describe the management of the use of interactive learning media in improving student learning achievement at SDN Bukitmulya, Cianjur Regency. The research method uses a qualitative method with a case study approach. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. Research participants consisted of principals, teachers, and students. The results of the study showed that: (1) Management of interactive learning media carried out properly and systematically can improve student learning achievement; (2) Teachers play a strategic role as facilitators and managers of learning, while adequate technological support and teacher training are the main supporting factors; (3) Students become more active, enthusiastic, and involved in the learning process, because the learning process becomes more interesting and enjoyable, teachers also feel an increase in the effectiveness of teaching with this interactive media.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Suharyanto H. Soro

Universitas Islam Nusantara, Indonesia; suharyantosoro@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam membangun sumber daya manusia yang bermutu. Pendidikan merupakan kata benda (*noun*), kata dasarnya adalah 'didik', dan kata kerjanya 'mendidik'. Kata pendidikan diterjemahkan dalam bahasa Inggris 'education', dan dalam bahasa Arab diterjemahkan 'tarbiyah'. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dilakukan oleh seseorang

untuk mendapatkan perubahan perilaku dari belum mengetahui menjadi mengetahui, dari sikap negatif menjadi positif, dan dari belum kreatif menjadi kreatif (Suharyanto H. Soro, 2024:1). Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah terciptanya prestasi belajar siswa. Belajar didefinisikan sebagai aktivitas sadar dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotoril, dan menjadikan ilmu pengetahuan sebagai petunjuk, pegangan, dan bekal diyakini kebenaran dan kebermanfaatannya secara mutlak bagi diri dan lingkungannya sehingga mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Suharyanto H. Soro, 2024:1). Menurut Henry P. Smith, belajar adalah perolehan perilaku baru atau penguatan atau pelemahan perilaku lama sebagai hasil pengalaman.

Teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk di bidang pendidikan. Salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi adalah munculnya media pembelajaran interaktif memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung lebih dinamis, inovatif, dan menyenangkan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan aktivitas sadar dilakukan untuk memanusiaikan manusia yaitu berilmu pengetahuan dan bermoral sehingga mewarnai lingkungannya dengan nilai-nilai positif.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran era digital. Media adalah perangkat apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, mendukung pemahaman dan keterlibatan mereka (Gerlach & Ely, 1980) Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaksi yang memungkinkan siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi digital, video pembelajaran, dan platform e-learning, memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih mendalam dan menarik.

Namun, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak lepas dari tantangan. Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi, keterbatasan infrastruktur, dan kurangnya manajemen yang terintegrasi sering kali menjadi hambatan dalam implementasinya. Padahal, pengelolaan yang efektif terhadap media pembelajaran interaktif memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Manajemen Pendidikan menuntut kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif. Manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif diawali perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan penindaklanjutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran secara tepat dan benar dengan menggunakan instrumen yang kredibel dan terukur sebagai barometer ketercapaian organisasi pendidikan. Dalam konteks ini, peran guru sebagai pengelola pembelajaran sangat penting, terutama dalam memilih media yang sesuai, mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, dan memastikan bahwa penggunaannya mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi manajemen dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas belajar siswa. Fokus utama penelitian ini adalah pada bagaimana perencanaan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara efektif di lingkungan sekolah. Dengan memahami aspek-aspek tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di era digital.

Di SDN Bukitmulya, salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah rendahnya minat belajar siswa pada beberapa mata pelajaran tertentu. Banyak siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mempengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang relevan dengan kebutuhan siswa, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di SDN Bukitmulya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif serta memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

2. METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Peneliti menggunakan paradigma penelitian kualitatif. Suharyanto H. Soro (2023) mendefinisikan penelitian Kualitatif adalah serangkaian aktivitas ilmiah dilakukan secara sadar dan bertujuan dalam rangka menemukan solusi dan mendeskripsikan tentang fenomena, peristiwa, dan perilaku sosial yang terjadi dalam latar alamiah (*natural setting*). Kekayaan dan kekompleksan penelitian kualitatif ini mengisyaratkan bahwa terdapat cara-cara yang berbeda dalam melihat potret kehidupan social. Oleh karena itu, keanekaragaman perspektif atau teori dan praktik dalam menganalisis data-data kualitatif. Denzin & Lincoln (1994:9) mendefinisikan penelitian kualitatif “ *qualitative research is multimethod in focus, involving an interpretive, naturalistic approach to its subject matter*”. Definisi ini berarti bahwa penelitian kualitatif menelaah sesuatu dalam latar alami (*natural setting*) membangun interpretasi, atau menginterpretasikan fenomena atau peristiwa tersebut berdasarkan makna yang terkandung di dalamnya (*the meaning people bring to them*)

Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling. Peneliti mengambil sampel yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di SDN Bukitmulya. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 orang. Dengan perkataan lain, penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bukitmulya Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur merupakan sekolah tingkat dasar yang berlokasi di Jalan Siliwangi Kp. Warungkiara Desa Sukamaju Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur. Aktivitas penelitian dilakukan tahun akademik 2023/2024.

Teknik analisis data yang digunakan mengikuti pendapatnya Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2015: 401) yaitu analisis data melalui proses *reduction*, *data display*, dan *verification*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data-data yang sudah dianalisis selanjutnya dijadikan sebagai redaksi hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian yang dilakukan di SDN Bukitmulya Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur yang didapatkan melalui observasi, wawancara serta studi dokumentasi diperoleh hasil temuan penelitian yang merujuk pada fungsi manajemen (1) perencanaan (*planning*), (2) pengorganisasian (*organizing*), (3) pelaksanaan (*actuating*), dan (4) pengawasan (*controlling*).

Hasil dari wawancara dari responden dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki persiapan kegiatan pengadaan melalui serangkaian proses dengan perhitungan yang matang yang disesuaikan dengan potensi sekolah, anggaran serta kebutuhan di sekolah. agar proses kegiatan pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat berjalan efektif dibutuhkan analisis dengan batasan yang telah disepakati.

Perencanaan dalam Manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Bukitmulya dilakukan dengan diadakannya rapat bersama seluruh dewan guru dengan menganalisis kekuatan, kelemahan, tantangan dan peluang yang dimiliki sekolah, sehingga menghasilkan program kerja sekolah yang mencakup pengadaan kelengkapan sarana prasarana, pelatihan-pelatihan guru dan diikuti dengan program kerja guru termasuk pemilihan media pembelajaran yang relevan dengan materi ajar dan karakteristik siswa. Perencanaan yang baik dalam manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Bukitmulya dengan menyusun strategi yang dilaksanakan oleh sekolah dalam penelitian ini meliputi : (1) Analisis Potensi sekolah, meliputi tujuh asset yaitu: Sumber Daya Manusia, Sarana Prasarana, Modal, Lingkungan, Agama dan Budaya, Politik, dan Sosial; (2) Mengalokasikan dana untuk pelatihan-pelatihan guru, pengadaan barang dan Menyusun program kerja tahunan yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa; (3) Membuat program kerja penggunaan media pembelajaran interaktif di setiap kelas.

Perencanaan adalah tahap awal yang sangat penting dalam manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Dalam teori fungsi manajemen perencanaan merupakan tindakan awal dalam aktivitas manajerial pada setiap organisasi. Pada tahap ini, guru atau pengelola pendidikan perlu merancang strategi yang matang agar penggunaan media interaktif dapat memberikan hasil

optimal. Komponen penting dalam perencanaan yaitu:

1. identifikasi kebutuhan pembelajaran. Menganalisis kebutuhan siswa terkait materi pelajaran, gaya belajar, dan tingkat kemampuan.
2. Menentukan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti video interaktif, simulasi, atau perangkat lunak edukasi.

Penetapan Tujuan Pembelajaran yaitu:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan relevan.
2. Menghubungkan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang telah ditetapkan.

Pemilihan Media Pembelajaran Interaktif yaitu:

1. Memilih media yang sesuai dengan kurikulum, topik pembelajaran, dan teknologi yang tersedia. Contoh media interaktif yang dapat dipilih: aplikasi pembelajaran (seperti Kahoot atau Quizizz), modul e-learning, atau perangkat lunak simulasi.
2. Perencanaan Materi dan Aktivitas.
3. Menyusun materi yang akan diintegrasikan dengan media interaktif agar relevan dengan tujuan pembelajaran.
4. Merancang aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif, misalnya diskusi kelompok berbasis teknologi, latihan soal interaktif, atau eksplorasi mandiri.

Persiapan Infrastruktur dan Teknologi yaitu:

1. Memastikan ketersediaan perangkat keras (seperti komputer, tablet, atau proyektor) dan perangkat lunak yang diperlukan.
2. Menyediakan koneksi internet yang stabil jika media memerlukan akses daring.

Pelatihan Guru yaitu:

1. Memberikan pelatihan kepada guru untuk menguasai penggunaan media interaktif yang akan digunakan.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi.

Penyusunan Jadwal dan Alokasi Waktu yaitu:

1. Merancang jadwal pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif secara proporsional.
2. Mengalokasikan waktu untuk pengenalan media, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Penyusunan Rencana Evaluasi yaitu:

1. Merancang metode untuk mengukur efektivitas media interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menyiapkan instrumen penilaian, seperti kuesioner siswa, tes formatif, atau analisis hasil pembelajaran.

Pengorganisasian pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Bukitmulya agar berjalan efektif yaitu dengan dibentuknya kelompok belajar atau komunitas belajar di dalam sekolah sebagai wadah untuk berbagi (*sharing*) pengalaman antar guru. Komunitas belajar adalah kelompok yang di dalamnya terdapat individu-individu secara aktif terlibat dalam proses belajar bersama dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan pengembangan diri. Dengan perkataan lain, komunitas ini terdiri dari anggota yang memiliki minat atau tujuan yang sama, saling mendukung, dan berbagi informasi atau pengalaman untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Wadah ini dibentuk dengan harapan segala informasi tentang kegiatan belajar dapat terhimpun dan menemukan solusi terbaik dalam rangka menciptakan aktivitas pembelajaran sehingga memenuhi kebutuhan peserta didik.

Pengorganisasian berorientasi pada aktivitas sadar dilakukan dalam rangka untuk mengusahakan hubungan-hubungan tindakan efektif dan efisien antara orang-orang yang terlibat di dalamnya dapat bekerja sama sehingga memperoleh kepuasan pribadi dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu dalam kondisi lingkungan menyenangkan. Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa pengorganisasian kegiatan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Bukitmulya dilaksanakan dengan membentuk komunitas belajar dengan membentuk tim kecil sebagai langkah awal merencanakan dan mengelola kegiatan kolaboratif, memastikan setiap anggota memiliki peran jelas dan tujuan bersama. Menelaah hasil belajar murid dan menganalisis data akademis siswa untuk

memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan intervensi khusus, guru berbagi praktik baik tentang pengajaran dan pengalaman, terutama pemanfaatan media pembelajaran interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tahap pelaksanaan memerlukan perhatian terhadap detail teknis, pengelolaan interaksi, dan adaptasi terhadap kebutuhan siswa. Dengan pelaksanaan yang baik, media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi ke dalam kurikulum membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan dinamis, sehingga mendorong motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selama Pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan meningkatkan keterlibatan siswa, guru berperan sebagai fasilitator yang memotivasi siswa untuk berinteraksi aktif dengan media pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan reflektif atau tantangan. Menciptakan kolaborasi antar siswa, media interaktif digunakan untuk mendorong kerja sama antar siswa, guru secara aktif memantau aktivitas siswa, memberikan bimbingan, dan membantu mereka yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media.

Pelaksanaan (*actuating*) merupakan upaya untuk mencapai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan agar dapat terwujud. Dalam pelaksanaan kegiatan, peran dari anggota organisasi sangat penting, karena setiap anggota akan melaksanakan kegiatan sesuai dengan pembagian tugas dan perannya masing-masing. Pada pelaksanaan manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Bukitmulya Cianjur, berdasarkan hasil penelitian di lapangan, setiap anggota komunitas melaksanakan tugas sesuai dengan pembagian tugas dan fungsinya masing-masing. Yang menjadi panduan dalam melaksanakan kegiatan ini adalah program sekolah yang telah disusun, jadwal/time schedule kegiatan pelatihan, pemanfaatan asset sekolah, daftar penggunaan sarana prasarana dan format-format evaluasi pembelajaran.

Peningkatan kompetensi guru dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan terintegrasi dengan kurikulum yang digunakan menjadi faktor utama lainnya yang dapat memberikan dampak yang baik pada hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran tertentu yang lebih membutuhkan metode dan media pembelajaran yang lebih konkrit.

Perbedaan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakannya sangat signifikan. Media pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik tetapi juga mempercepat pemahaman dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, penting bagi pendidik untuk memilih media yang tepat dan mengintegrasikannya dengan kurikulum untuk mendapatkan hasil yang optimal. Dalam menjalankan aktivitas kegiatan belajar di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam minat belajar tercermin dalam aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Pengawasan dalam penelitian ini untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas Pendidikan sekolah. Seorang Guru di zaman era digital ini harus dapat memiliki kemampuan penggunaan teknologi dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran sehari-hari di dalam kelas, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dapat mendukung pembelajaran mandiri, Di mana Siswa dapat belajar secara mandiri melalui modul interaktif yang memungkinkan mereka mengakses informasi, mengikuti simulasi, atau menyelesaikan kuis sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan fitur seperti simulasi, permainan edukatif, atau kuis, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah, dewan guru dan siswa terkait dengan manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah, yang awalnya belum terbiasa dan

jarang diterapkan, namun setelah dilaksanakan penelitian ternyata minat belajar siswa mengalami kenaikan, terlihat dari semangat mengikuti pelajaran dan tingkat pemahaman siswa yang tinggi, sehingga meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Selain dari meningkatnya hasil belajar siswa, juga meningkatnya kompetensi guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan hasil siswa terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar tercermin dalam aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya dirasa sulit.

Manfaat yang dirasakan seperti diungkapkan oleh salah seorang guru SD Negeri Bukitmulya sebagai berikut:

“menurut saya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini saya menjadi terbantu untuk lebih beradaptasi dengan kebutuhan generasi digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual.”

Data di atas dapat dipahami bahwa kepala sekolah bertanggung jawab terhadap penerapan manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Bukitmulya termasuk menyusun program, alokasi dana, dan pengadaan pelatihan guru. Kepala sekolah juga sudah menjalankan program kegiatan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Bukitmulya secara efektif.

Pengawasan manajemen penggunaan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan perbaikan dalam strategi pembelajaran. Pengawasan dalam mengatasi kendala yang muncul baik secara teknis maupun Non-teknis. Mengatasi kendala teknis seperti perangkat yang tidak berfungsi, koneksi internet terganggu, atau masalah kompatibilitas aplikasi. Kendala non-teknis, mengelola siswa yang kesulitan memahami cara kerja media atau kurang termotivasi dalam menggunakannya. Jika media yang digunakan tidak efektif atau siswa mengalami kesulitan, guru wajib siap menyesuaikan strategi pembelajaran atau memilih media lain yang lebih sesuai. Menyesuaikan metode penyampaian agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan dinamika kelas. Guru juga mencatat aktivitas siswa, Guru mendokumentasikan partisipasi siswa selama pembelajaran, termasuk pencapaian dan kendala yang dihadapi. Mengakomodir hasil belajar, Mengumpulkan hasil dari media interaktif seperti skor kuis, laporan tugas, atau tanggapan siswa terhadap aktivitas pembelajaran sebagai bentuk laporan untuk menjadi bahan diskusi perbaikan program sekolah selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif sudah direalisasikan dengan maksimal sehingga dapat dikatakan memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Aktivitas pembelajaran berbasis pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif dilakukan sesuai dengan perencanaan yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Perencanaan ini dimulai dengan melakukan tinjauan atau pengamatan di lapangan dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua unsur yang dibutuhkan dalam aktivitas pembelajaran tersedia dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Pengorganisasian pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Bukitmulya sudah dilakukan dengan terbentuknya komunitas belajar sebagai wadah untuk berbagi praktik antar guru. Wadah ini selalu aktif dan dijadikan sebagai moment untuk meraih prestasi siswa dan guru. Pengorganisasian dapat berjalan dengan sukses dengan mengedepankan kepetingan bersama dan saling mendukung program-program positif untuk membangun dan membesarkan satuan Pendidikan. Kepala sekolah selalu mendorong dan memaksimalkan peran guru dengan memberikan kesempatan untuk melakukan kreativitas atau pengembangan diri sehingga guru-guru diharapkan mampu membawa citra sekolah lebih positif.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif mengikuti kebijakan sekolah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa guru mendapatkan kewenangan dan keleluasaan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dan update untuk siswanya. Guru selalu membuat progres tentang penggunaan media pembelajaran aktif dengan instrumen yang sudah disiapkan. Penerapan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi ke dalam kurikulum membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan dinamis, sehingga mendorong motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Jadi dapat dipahami bahwa manajemen pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

REFERENSI

- Suharyanto H. Soro. (2023). Cara Mudah Memahami dan Melakukan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Penerbit CV. Semiotika. Anggota IKAPI.
- Suharyanto H. Soro (2024). Kata Siapa Pendidikan itu Penting? Penerbit: CV. Inkara. Anggota IKAPI.
- Arsyad, Azhar, (Jakarta, 2011) Media Pembelajaran. Rajawali Press.
- Barnawi & M. Arifin, Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah, (Yogyakarta, 2012), h. 114
- Benty, D.D.N., & Gunawan, I. 2017. Manajemen Pendidikan Suatu Pengantar Praktik. Bandung: Alfabeta.
- Fathurrahman & Dewi, R. O. P. (2019). Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Mendukung Proses Belajar Siswa Di SDN Puter 1 Kembangbahu Lamongan. Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 08(01), 178 – 187
- Kompri. 2014. Manajemen Pendidikan 1. Bandung: Alfabeta.
- Merriam & Tisdell. (2015). Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation. Jossey-Bass
- Moleong, L. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Nasrudin & Maryadi. (2018). Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Pembelajaran Di SD. Jurnal Manajemen Pendidikan, 13(01), 15 – 23.
- Santosa, Budi. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 22, no. 1, pp. 45-55.
- Soedjadi, S. Media Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud, 2008.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D). Bandung: Alfabeta.
- Taylor, L.L., Gronbreg, T.J., & Jansen, D.W. 2011. The Impact of Facilities on The Cost of Education. National Tax Journal. Vol. 64, No. 1
- Winkel, W.S & Hastuti, M.M. 2006. Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan

