

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Hilda Raodatul Jannah¹, Haifaturrahmah², Yuni mariyati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Mataram

hildaraodatuljannah@gmail.com¹, haifaturrahmah@yahoo.com²,

yunimariyati31@gmail.com³

ABSTRACT; This study systematically reviews the effect of interactive learning media on elementary school students' motivation and achievement through a Systematic Literature Review (SLR) approach. Literature sources were obtained from Google Scholar and the Directory of Open Access Journals (DOAJ) with publications from 2018–2025. The results of the study indicate that interactive learning media can improve students' motivation, engagement, and academic achievement, especially in conceptual subjects such as mathematics and science. The effectiveness of these media is influenced by the quality of instructional design, teacher competence in integrating technology, duration of use, and school infrastructure support. However, several limitations were found, including the study's limited focus on specific subjects, small sample size, and lack of reporting on intervention components and implementation levels. These gaps emphasize the need for further large-scale, longitudinal research to assess the long-term impact and cost-effectiveness of interactive media use. Overall, this study concludes that interactive learning media plays a significant role in improving the quality of learning in elementary schools when implemented through appropriate instructional design and supported by teacher competence and adequate technological resources.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Motivation, Learning Achievement, Elementary School, Systematic Literature Review.

ABSTRAK; Penelitian ini meninjau secara sistematis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Sumber literatur diperoleh dari Google Scholar dan Directory of Open Access Journals (DOAJ) dengan publikasi tahun 2018–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa, terutama pada mata pelajaran konseptual seperti matematika dan IPA. Efektivitas media ini dipengaruhi oleh kualitas desain instruksional, kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi, durasi penggunaan, serta dukungan infrastruktur sekolah. Namun, sejumlah keterbatasan ditemukan, antara lain fokus penelitian yang terbatas pada mata pelajaran tertentu, ukuran sampel yang kecil, dan kurangnya laporan terkait komponen intervensi serta tingkat implementasi. Kesenjangan tersebut menegaskan perlunya penelitian lanjutan berskala

besar dan bersifat longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang serta efektivitas biaya penggunaan media interaktif. Secara keseluruhan, kajian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar jika diterapkan melalui desain instruksional yang tepat dan didukung oleh kompetensi guru serta sarana teknologi yang memadai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar, Systematic Literature Review.

PENDAHULUAN

Sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membangun kompetensi peserta didik, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, inovasi pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan agar proses pendidikan tetap relevan dengan tuntutan zaman. Pemanfaatan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola belajar siswa dan strategi mengajar guru, sehingga mendorong terjadinya transformasi dalam praktik Pendidikan (Surahman, 2025). salah satu wujud transformasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang dianggap Smampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, serta bermakna. Meskipun demikian, implementasi media ini juga menghadirkan tantangan bagi pendidik, khususnya dalam menyesuaikan metode, strategi, serta penguasaan teknologi pembelajaran (Taqwiem, 2024). Di sisi lain, penggunaan media interaktif menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama melalui penguatan motivasi dan pencapaian prestasi akademik siswa. Dengan demikian, kajian terhadap efektivitas media pembelajaran interaktif menjadi penting, terutama pada jenjang sekolah dasar yang merupakan fase awal pembentukan karakter dan kemampuan akademik peserta didik (Ali, Venica, Aini, & Hidayat, 2025).

Motivasi belajar memiliki peran esensial dalam menentukan keberhasilan siswa mencapai tujuan pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, motivasi dapat dikategorikan menjadi motivasi intrinsik yang berasal dari dorongan internal, serta motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti penghargaan, dukungan guru, maupun peran orang tua (Utami, Putri, Suriansyah, & Cinantya, 2024). Permasalahan yang kerap muncul di tingkat dasar adalah rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk menanganinya. Salah satu alternatif yang dinilai efektif adalah penerapan media pembelajaran interaktif, karena mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa secara aktif

dalam proses belajar (Rahman, Faisal, & Syamsuddin, 2024). Keterlibatan aktif ini berpotensi menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus meningkatkan semangat belajar. Lebih jauh, pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media interaktif juga dapat memperkuat dorongan siswa untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penting dilakukan kajian yang lebih komprehensif guna menelaah sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Trikesumawati, Ishamy, & Rizqullah, 2025).

Prestasi belajar dipandang sebagai indikator penting dalam menilai tingkat keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan (Zahroh & Hilmiyati, 2024). Terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhi prestasi siswa, di antaranya metode, strategi, serta media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Pada level sekolah dasar, rendahnya hasil capaian akademik masih menjadi permasalahan yang cukup menonjol sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Arum & Hanif, 2025). Salah satu upaya yang dianggap berpotensi memberikan dampak positif adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif, karena media tersebut dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui keterlibatan aktif siswa. Meski demikian, temuan penelitian sebelumnya terkait pengaruh media interaktif terhadap prestasi siswa menunjukkan hasil yang beragam, baik dari sisi efektivitas maupun besar pengaruhnya. Variasi temuan ini menegaskan pentingnya kajian ulang terhadap konsistensi bukti empiris yang telah ada. Dalam hal ini, penerapan metode Systematic Literature Review (SLR) dipandang relevan untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar (Putri, Kurnianti, & Winarni, 2025).

Berbagai penelitian telah mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif pada beragam jenjang pendidikan. Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa (Lubis, Solehudin, & Safitri, 2024). Namun demikian, tingkat pengaruh yang dilaporkan berbeda-beda pada setiap penelitian, baik terkait peningkatan motivasi maupun capaian prestasi akademik. Variasi ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, maupun pendekatan desain instruksional yang digunakan (Susanto & Yohana, 2025). Selain itu, sebagian besar studi yang ada lebih banyak

berfokus pada pendidikan menengah dan perguruan tinggi, sementara penelitian yang secara khusus menelaah penerapan media interaktif di sekolah dasar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menegaskan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui kajian lebih mendalam mengenai efektivitas media interaktif dalam konteks pendidikan dasar (Aini, 2024).

Sejumlah penelitian terkait penggunaan media pembelajaran interaktif masih menunjukkan berbagai keterbatasan, salah satunya dalam rancangan penelitian yang umumnya berskala kecil atau menggunakan eksperimen sederhana (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Keragaman metode yang digunakan juga menyulitkan upaya perbandingan hasil maupun generalisasi temuan. Lebih lanjut, tidak semua studi memanfaatkan instrumen yang teruji validitas dan reliabilitasnya, sehingga menimbulkan keraguan terhadap ketepatan data yang diperoleh (Sukriah, Sahara, Eriyanti, Huda, & Suprayitno, 2024). Variabel kontrol pun sering kali diabaikan, padahal keberadaannya penting untuk menjaga objektivitas hasil penelitian. Selain itu, terdapat potensi bias publikasi, di mana penelitian dengan hasil positif lebih banyak dipublikasikan dibandingkan temuan yang netral atau negatif. Permasalahan ini diperparah oleh minimnya kajian sistematis yang mengintegrasikan berbagai hasil penelitian secara menyeluruh. Dengan demikian, diperlukan suatu kajian literatur yang disusun secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar (Sulianta, n.d.)

Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) memberikan peluang untuk memetakan temuan-temuan penelitian secara lebih objektif sehingga mampu menyajikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan kajian pada suatu bidang. Melalui SLR, pola penelitian yang telah dilakukan, kesenjangan yang masih belum terjawab, serta arah penelitian ke depan dapat diidentifikasi secara lebih sistematis (Darmawati, Nirwana, & Nuraeni, 2025). Kajian berbasis SLR juga menyediakan landasan teoretis yang lebih kuat bagi pengembangan media pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Di samping itu, SLR berperan dalam memperjelas kontribusi penelitian terdahulu sekaligus menunjukkan relevansinya terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Hasil dari tinjauan sistematis ini tidak hanya memiliki nilai akademis, melainkan juga dapat dijadikan dasar rekomendasi praktis bagi guru maupun sekolah dalam menerapkan media pembelajaran interaktif. Lebih lanjut, temuan SLR dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang

strategi pemanfaatan teknologi di sekolah dasar. Dengan demikian, urgensi tersebut menegaskan pentingnya pelaksanaan penelitian SLR terkait pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar (Ismatullah, 2023).

Penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Fokus pada peserta didik di tingkat ini memiliki urgensi yang tinggi, mengingat masa sekolah dasar merupakan fase penting dalam perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak. Kondisi tersebut menuntut penerapan strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik dan tahapan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan strategi maupun media pembelajaran tertentu dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, temuan penelitian ini berpotensi menjadi acuan ilmiah bagi para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dasar dalam merancang inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Armini, 2024).

METODE PENELITIAN

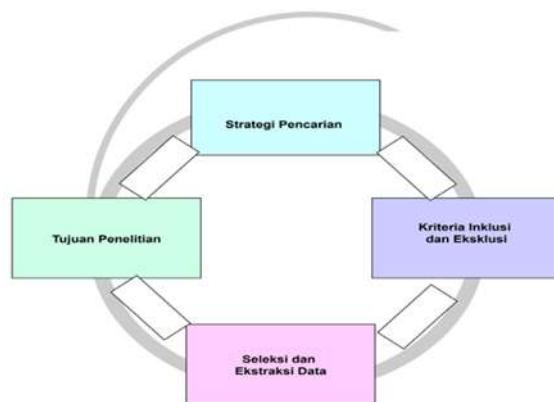
Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji secara sistematis berbagai hasil studi yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Sasaran utama dari kajian ini adalah memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai efektivitas media interaktif dalam mendukung peningkatan keterlibatan belajar serta pencapaian akademik siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh landasan konseptual dan empiris yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR), yang berfokus pada proses penelusuran, sintesis, dan analisis kritis terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan, guna mengidentifikasi tren penelitian dan kesenjangan pengetahuan dalam bidang tersebut.

Proses pencarian literatur dilakukan secara sistematis dengan menelusuri sejumlah basis data ilmiah seperti Google Scholar, dan Directory of Open Access Journals (DOAJ). Pencarian difokuskan pada publikasi ilmiah dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir guna memperoleh

hasil penelitian terkini yang relevan dengan konteks pembelajaran sekolah dasar. Penggunaan kata kunci dilakukan dalam dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, meliputi istilah “media pembelajaran interaktif,” “motivasi belajar,” “prestasi belajar,” dan “sekolah dasar,” serta padanannya dalam bahasa Inggris yaitu interactive learning media, learning motivation, learning achievement, dan elementary school. Strategi ini disusun untuk memastikan bahwa artikel yang diperoleh memiliki relevansi tematik dan kredibilitas akademik yang tinggi.

Kriteria inklusi dan eksklusi digunakan dalam proses seleksi literatur guna memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Artikel yang memenuhi kriteria inklusi mencakup penelitian yang secara eksplisit mengkaji hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi atau prestasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, memiliki desain metodologis yang terstruktur dengan baik, serta tersedia dalam bentuk full text. Adapun kriteria eksklusi meliputi artikel yang berfokus pada jenjang pendidikan menengah atau tinggi, membahas penggunaan media pembelajaran non-interaktif, maupun publikasi yang tidak melalui proses peer review. Penerapan kriteria ini dimaksudkan untuk menjamin tingkat validitas, relevansi, serta keandalan data yang digunakan dalam analisis penelitian.

Proses seleksi dan ekstraksi data dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, dilakukan penyaringan terhadap judul dan abstrak artikel untuk menilai relevansinya dengan fokus penelitian. Artikel yang lolos seleksi awal kemudian dianalisis lebih mendalam guna menelaah konteks penelitian, rancangan metodologis, serta hasil temuan yang disajikan. Data yang diekstraksi meliputi informasi utama seperti tahun publikasi, nama penulis, konteks penelitian, jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan, serta hasil temuan terkait motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Seluruh data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan kontribusi media interaktif terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan sintesis ilmiah yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.



Tujuan Penelitian

- 1) Tahap pertama dalam proses penelitian adalah menentukan tujuan penelitian. Pada bagian ini, peneliti merumuskan permasalahan yang akan dikaji, menentukan arah penelitian, serta menetapkan hasil yang ingin dicapai. Tujuan penelitian menjadi dasar dalam menyusun pertanyaan penelitian dan menentukan metode yang sesuai. Dengan tujuan yang jelas, penelitian dapat berjalan terarah dan fokus pada permasalahan inti yang ingin diselesaikan.

2) Strategi Pencarian

Setelah tujuan ditentukan, langkah berikutnya adalah merancang strategi pencarian literatur. Strategi ini meliputi pemilihan basis data (seperti Scopus, PubMed, atau Google Scholar), penggunaan kata kunci (keywords) yang relevan, serta penerapan operator logika (AND, OR, NOT) untuk mempersempit hasil pencarian. Peneliti juga menentukan periode waktu publikasi dan bahasa artikel yang akan disertakan. Tujuan dari tahap ini adalah memperoleh literatur yang relevan, valid, dan mendukung fokus penelitian.

3) Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Pada tahap ini, peneliti menetapkan kriteria untuk menentukan artikel mana yang akan dimasukkan (inklusi) dan artikel mana yang akan dikeluarkan (eksklusi).

- Kriteria inklusi mencakup syarat yang harus dipenuhi, seperti tahun publikasi, jenis penelitian, metode yang digunakan, dan kesesuaian topik.
- Kriteria eksklusi meliputi alasan penghapusan artikel, misalnya artikel duplikat, tidak relevan, tidak tersedia dalam teks lengkap, atau bukan hasil penelitian empiris.

Penetapan kriteria ini memastikan bahwa hanya sumber yang berkualitas dan relevan yang digunakan dalam analisis.

4) Seleksi dan Ekstraksi Data

Setelah proses penyaringan literatur, peneliti melakukan seleksi akhir dan mengekstraksi data dari artikel yang lolos kriteria. Ekstraksi data dilakukan dengan mengidentifikasi informasi penting seperti nama penulis, tahun terbit, metode penelitian, variabel yang dikaji, serta hasil utama penelitian. Data tersebut kemudian disusun dalam tabel atau format tertentu untuk memudahkan analisis dan perbandingan antar studi. Tahap ini penting untuk memastikan integritas dan keakuratan informasi yang digunakan dalam sintesis hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, serta capaian belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat konseptual seperti matematika dan ilmu pengetahuan alam (IPA). Penggunaan elemen multimodal video, animasi, audio, serta fitur interaktif seperti kuis dan gamifikasi—mendorong pemahaman konsep abstrak dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Namun, efektivitas media ini sangat bergantung pada kualitas desain instruksional, durasi penggunaan, kompetensi guru, serta kesiapan infrastruktur sekolah. Meskipun manfaatnya jelas, penerapan media interaktif masih menghadapi keterbatasan, seperti cakupan penelitian yang sempit, ukuran sampel kecil, dan kurangnya pelaporan mengenai komponen intervensi serta fidelity implementasi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan berskala besar dan longitudinal untuk menilai efektivitas jangka panjang serta studi yang mengevaluasi efisiensi biaya dan keberlanjutan praktiknya. Secara keseluruhan, keberhasilan media pembelajaran interaktif menuntut sinergi antara penguasaan teknologi oleh guru, dukungan infrastruktur, dan penerapan prinsip desain instruksional yang berbasis bukti.

Sub Tema 1: Penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dalam satu dekade terakhir

Penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan selama periode 2014 hingga 2025, mencerminkan pergeseran paradigma

pendidikan menuju integrasi teknologi digital untuk memperkuat keterlibatan siswa dan hasil belajar. Berbagai penelitian menunjukkan peningkatan intensitas publikasi, terutama pada tahun 2023 yang menyoroti media pembelajaran sains, serta kajian berkelanjutan antara tahun 2019 hingga 2025 yang berfokus pada pemanfaatan platform seperti Canva dan Articulate Storyline (Ilahy, 2025). Canva terbukti efektif dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik secara visual dan meningkatkan partisipasi siswa, sedangkan Articulate Storyline berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan literasi sains. Selain itu, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika terbukti meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan (Dewi, 2025). Secara umum, penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memberikan dampak positif terhadap ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa serta mendorong pembelajaran yang berorientasi pada motivasi dan diferensiasi (Saumi & Suriani, 2025). Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan variasi gaya belajar siswa masih menjadi kendala dalam implementasinya (Kurniasari, 2025). Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kompetensi guru dan pengembangan media berbasis teknologi canggih seperti Augmented Reality dan Virtual Reality untuk mengoptimalkan efektivitas media pembelajaran interaktif di masa mendatang ((Anonymous), 2023).

Bukti dari sepuluh penelitian yang dilakukan pada periode 2020 hingga 2025 menunjukkan efektivitas yang kuat dari penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Studi kuasi-eksperimen yang dilakukan oleh (Laimeheriwa, 2025) menemukan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika, sedangkan meta-analisis oleh (Wahyuningtyas, 2020) melaporkan peningkatan hasil belajar sains antara 43% hingga 91%. Selain itu, penelitian kualitatif oleh (Syafira, 2024) dan sejumlah peneliti lainnya mengungkapkan peningkatan konsisten terhadap minat serta keaktifan belajar siswa. Beragam platform media interaktif juga telah diteliti, antara lain LearningApps (Pendas, 2022), Wordwall (Taqwiem, 2024), Spring Suite (Rihani, 2022), dan e-book interaktif (Hanikah, 2022). Hasil temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan multimedia interaktif, khususnya untuk penyajian materi abstrak (Habib, 2020). Namun demikian, sebagian besar studi masih memiliki keterbatasan dalam ukuran sampel serta cenderung berfokus pada mata pelajaran tertentu, terutama Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika.

Secara konseptual, temuan penelitian yang konsisten mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Representasi multimodal membantu siswa memahami konsep abstrak, sementara fitur interaktif seperti umpan balik langsung dan gamifikasi meningkatkan motivasi serta retensi belajar. Struktur kegiatan yang sistematis juga memungkinkan latihan berulang dengan bimbingan bertahap untuk memperkuat penguasaan keterampilan. Namun, perbedaan efektivitas antar penelitian dipengaruhi oleh variasi desain pembelajaran, tingkat penerapan guru, durasi penggunaan, dan karakteristik peserta didik. Dari sisi metodologis, masih terdapat keterbatasan seperti desain kuasi-eksperimen tanpa randomisasi, bias publikasi, ukuran sampel kecil, serta pelaporan yang kurang rinci mengenai komponen media dan kondisi implementasi. Selain itu, fokus penelitian yang didominasi oleh bidang sains dan matematika menunjukkan perlunya perluasan kajian ke mata pelajaran lain agar efektivitas media pembelajaran interaktif dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Sub Tema 2: Media pembelajaran interaktif apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar

Media pembelajaran interaktif di sekolah dasar mencakup berbagai alat seperti sumber multimedia, audio-visual, dan platform digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Sumber multimedia yang memadukan video, animasi, dan konten digital interaktif terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Ye, 2024), meskipun penerapannya masih menghadapi kendala dalam integrasi dengan metode tradisional sehingga memerlukan pelatihan guru. Media audio-visual seperti podcast dan lagu edukatif juga berperan penting dalam mendukung gaya belajar auditorial, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan Pendidikan Agama (Azzahra & [Lainnya], 2025), namun keterbatasan fasilitas dan kompetensi guru menjadi hambatan utama dalam implementasinya. Selain itu, platform digital interaktif seperti Articulate Storyline dan aplikasi pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta memungkinkan adaptasi terhadap beragam gaya belajar siswa (Chusna & [Lainnya], 2024). Walaupun manfaatnya jelas terlihat, sebagian guru masih mengalami kesulitan beralih dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diperlukan program pengembangan profesional dan dukungan

institutional berkelanjutan untuk memperkuat integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian terkini, berbagai bentuk media pembelajaran interaktif telah banyak digunakan dalam konteks sekolah dasar, mencakup platform berbasis web, media multimedia, serta media visual-audio. Pada kategori platform berbasis web, Learning Apps menjadi salah satu media interaktif yang efektif diterapkan baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sedangkan Wordwall digunakan untuk mendesain aktivitas belajar interaktif seperti teka-teki kata, kartu konsep, dan permainan silang kata yang mendorong partisipasi aktif (Prasetyo et al., 2023). Dalam kategori media berbasis multimedia, penggunaan iSpring Suite terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu, sedangkan ebook interaktif berkontribusi dalam menghadirkan variasi pembelajaran yang mendukung penguatan pemahaman konsep siswa. Selain itu, pengembangan multimedia berbasis permainan edukatif menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, terutama pada topik mengenai sistem organ manusia. Sementara itu, dalam kategori media visual-audio, pemanfaatan gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh sejumlah faktor utama, di antaranya representasi multimodal—seperti video, animasi, dan audio—yang berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks atau bersifat abstrak. Selain itu, elemen interaktif, termasuk kuis, teka-teki, dan gamifikasi, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, yang secara tidak langsung mendukung retensi informasi dan prestasi akademik. Penggunaan platform berbasis web dan multimedia juga menyediakan kesempatan untuk latihan berulang serta scaffolding, sehingga membantu penguasaan keterampilan secara lebih optimal. Variasi tingkat keberhasilan media ini kemungkinan dipengaruhi oleh perbedaan desain instruksional, durasi pemakaian, peran guru, dan karakteristik peserta didik. Kendati demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah keterbatasan, antara lain penggunaan sampel yang terbatas, fokus pada studi kasus tertentu, serta kurangnya pelaporan mengenai tingkat fidelity implementasi, durasi pemakaian, dan pelatihan guru—faktor yang krusial bagi efektivitas di kelas. Selain itu, penelitian yang ada cenderung memusatkan

perhatian pada mata pelajaran IPA dan materi abstrak, sementara bidang lain seperti Bahasa, Seni, atau Pendidikan Jasmani masih kurang dieksplorasi, disertai tantangan praktis berupa keterbatasan infrastruktur, kompetensi guru, dan kesiapan sekolah dalam mengadopsi teknologi pembelajaran baru.

Penelitian tentang media pembelajaran interaktif di sekolah dasar menunjukkan kekuatan pada bukti empiris mengenai efektivitas berbagai bentuk media digital serta peran penting desain instruksional dan kompetensi guru. Namun, masih terdapat kelemahan seperti keterbatasan konteks penelitian, sampel kecil, kurangnya pelaporan durasi penggunaan, serta dominasi studi pada bidang IPA. Meski demikian, temuan tersebut berkontribusi terhadap pengembangan pemahaman tentang integrasi teknologi, pedagogi, dan konten (TPACK) dalam pembelajaran dasar. Media interaktif tidak sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterpaduan antara teknologi, strategi pedagogis, dan karakteristik peserta didik. Efektivitasnya bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur, serta kebijakan sekolah. Ke depan, penguatan pelatihan guru berbasis TPACK, perluasan riset ke bidang non-IPA, dan pengembangan model evaluasi efektivitas media menjadi langkah strategis untuk mewujudkan pembelajaran digital yang adaptif dan bermakna di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kajian berbagai penelitian antara tahun 2018 hingga 2025, penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam aspek efektivitas, jenis media, serta tantangan penerapannya. Untuk memperjelas fokus dan kecenderungan riset, temuan-temuan tersebut dikelompokkan berdasarkan bidang kajian dan variabel utama yang diteliti. Rangkuman hasil pengelompokan tersebut disajikan pada tabel berikut

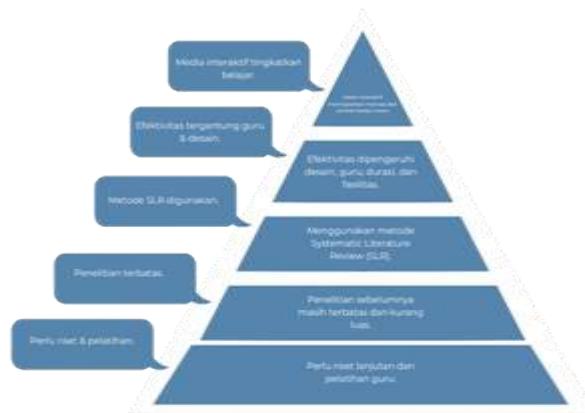
(Tabel 1)

No	Bidang / Fokus Kajian	Nama Penulis / Tahun	Insight atau Variabel Riset Utama
1	Efektivitas Media Interaktif	Laimeheri wa, (2025) Wahyuning	Media interaktif meningkatkan hasil belajar antara 43–91% pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor; Wordwall dan media digital lain

	terhadap Hasil Belajar Siswa	tyas, (2020); Dewi, (2025); Saumi & Suriani, (2025)	meningkatkan pemahaman konsep matematika dan sains.
2	Jenis dan Platform Media Interaktif yang Paling Banyak Digunakan	Prasetyo et al., (2023); Pendas, (2022); Taqwiem, (2024); Rihani, (2022); Hanikah, (2022)	Platform LearningApps, Wordwall, iSpring Suite, dan e-book interaktif paling sering digunakan; mendukung aktivitas interaktif seperti permainan edukatif, kuis, serta latihan berulang yang memperkuat retensi konsep.
3	Media Multimedia dan Audio-Visual untuk Beragam Gaya Belajar	Ye, (2024); Azzahra & [Lainnya], (2025); Chusna & [Lainnya], (2024)	Video, animasi, podcast, dan lagu edukatif efektif untuk siswa dengan gaya belajar visual dan auditorial; meningkatkan motivasi, berpikir kritis, dan literasi sains, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan Pendidikan Agama.
4	Tantangan Implementasi dan Kesiapan Guru	Kurniasari, (2025); Ye, (2024); (Chusna & [Lainnya], (2024)	Hambatan utama meliputi keterbatasan infrastruktur, rendahnya kompetensi digital guru, serta kesulitan beralih dari metode tradisional; diperlukan pelatihan berkelanjutan dan dukungan institusional.
5	Arah dan Tren Pengembangan	Ilahy, (2025);	Tren meningkat pada 2019–2025 dengan fokus sains dan matematika; arah riset ke depan

	n Media Pembelajaran Interaktif	(Anonymo us), (2023); (Habib, 2020) ; Syafira, (2024)	mencakup penggunaan teknologi AR/VR, penguatan pelatihan guru berbasis TPACK, dan perluasan riset ke bidang non-IPA seperti Bahasa dan Seni.
--	--	--	--

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar memperlihatkan variasi yang luas baik dari segi pendekatan, jenis media, maupun hasil yang dicapai. Setiap penelitian menyoroti aspek efektivitas yang berbeda, namun keseluruhannya menunjukkan tren positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antar temuan tersebut, bagan berikut menyajikan visualisasi keterkaitan antara jenis media, fokus penelitian, dan dampak pembelajaran yang dihasilkan.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil sintesis, media pembelajaran interaktif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat konseptual seperti matematika dan IPA. Tingkat efektivitas media tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain rancangan instruksional, durasi penggunaan, kompetensi guru, serta ketersediaan infrastruktur pendukung. Adapun kesenjangan penelitian yang teridentifikasi mencakup terbatasnya cakupan mata pelajaran yang dikaji, ukuran sampel yang relatif kecil, serta kurangnya pelaporan mengenai komponen intervensi dan tingkat keterlaksanaan (fidelity of implementation). Oleh karena itu, arah penelitian selanjutnya perlu difokuskan pada pelaksanaan studi eksperimental berskala besar dan longitudinal, eksplorasi pada mata pelajaran yang belum banyak diteliti, analisis terhadap aspek biaya dan manfaat, serta kajian mendalam mengenai komponen intervensi untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam penerapan media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- (Anonymous). (2023). *Bibliometric Analysis of The Use of Science Learning Media (truncated)*.
- Ali, Amna, Venica, Sheyvilda Dea, Aini, Welsa, & Hidayat, Akhmad Faisal. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Armini, Ni Kadek. (2024). Evaluasi metode penilaian perkembangan siswa dan pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka pada sekolah dasar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 98–112.
- Arum, Dini Sekar, & Hanif, Ma'mun. (2025). Strategi pembelajaran dalam penguatan motivasi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 3(1), 37–47.
- Azzahra, & [Lainnya]. (2025). *Pemanfaatan Media Audio-Visual (Podcast dan Lagu Edukatif) dalam Pembelajaran SD: Implikasi untuk Mata Pelajaran Bahasa dan Pendidikan Agama*.
- Chusna, & [Lainnya]. (2024). *Evaluasi Platform Digital Interaktif untuk Pembelajaran Dasar: Studi Implementasi dan Hasil*.
- Darmawati, Darmawati, Nirwana, Nirwana, & Nuraeni, Nuraeni. (2025). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR): PENERAPAN AKUNTABILITAS DAN TRANSPARANSI PENGGUNAAN DANA DESA OLEH PEMERINTAH DAERAH. *Journal of Social and Economics Research*, 7(1), 790–803.
- Dewi. (2025). *Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar dan Dampaknya pada Hasil Belajar*.
- Habib, Ahmad. (2020). *Kebutuhan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Materi Abstrak di Sekolah Dasar*.
- Hanikah, Hanikah. (2022). *Pengembangan eBook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Hasnawiyah, Hasnawiyah, & Maslena, Maslena. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172.

- Ilahy. (2025). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Dampak pada Partisipasi Siswa.*
- Ismatullah, Ade. (2023). Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Anak di Masyarakat: Systematic Literature Review (SLR): The Implementation of Islamic Education in Children's Character Building within Society. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 52–64.
- Kurniasari. (2025). *Pengaruh Articulate Storyline terhadap Literasi Sains dan Berpikir Kritis pada Peserta Didik SD.*
- Laimeheriwa, Devianti. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar.*
- Lubis, Maesaroh, Solehudin, Rd Heri, & Safitri, Niken Dwi. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180–188.
- Pendas, Jurnal Cakrawala. (2022). *Pemanfaatan Platform LearningApps untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar.*
- Prasetyo, Dwi, Nurhaliza, Rani, Suryani, Lili, Fatimah, Nisa, Rahmawati, Dina, & Nugroho, Andi. (2023). Implementasi LearningApps sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 25–33.
- Putri, Karina Trisna, Kurnianti, Endang M., & Winarni, Susi. (2025). STUDI LITERATUR: EFEKTIVITAS DAN HAMBATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 271–282.
- Rahman, Hardianto, Faisal, Muhammad, & Syamsuddin, Afdhal Fatawuri. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24.
- Rihani, Athiya Luthfiani. (2022). *Penggunaan iSpring Suite sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa SD.*
- Saumi, & Suriani. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Capaian Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa SD.*

- Sukriah, Yani, Sahara, Nur, Eriyanti, Ribut Wahyu, Huda, Atok Miftakhul, & Suprayitno, Kabul. (2024). *Metodologi penelitian: menguasai pemilihan dan penggunaan metode*. Penerbit Adab.
- Sulianta, Feri. (n.d.). *Research Ethics: Panduan Praktis untuk Peneliti*. Feri Sulianta.
- Surahman, H. Susilo. (2025). *Kompetensi Guru di Era Digital, menjadi pendidik cakap teknologi dan inovatif*. KBM Sastrabook.
- Susanto, Ari, & Yohana, Yohana. (2025). Pengaruh Keragaman Individu Terhadap Proses Pembelajaran Dan Pengajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 15(1), 1–15.
- Syafira, Putri. (2024). *Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Taqwiem, Ahsani. (2024). *Transformasi Media Terobosan Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. PT Penamuda Media.
- Trikesumawati, Desi, Ishamy, Moh Wajdy, & Rizqullah, Moh Rafi. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Utami, Difa Sri, Putri, Syifa Aulia, Suriansyah, Ahmad, & Cinantya, Celia. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.
- Wahyuningtyas, Rizki. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*.
- Ye. (2024). *Integrasi Multimedia dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Dampak pada Pemahaman dan Keterlibatan*.
- Zahroh, Fitri Lutfia, & Hilmiyati, Fitri. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan: Success Indicators in Educational Program Evaluation. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1052–1062.