

## **ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DI SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR SISTEMATIS**

Evika Widya Puspita<sup>1</sup>, Putri Yanuarita Sutikno<sup>2</sup>, Sri Sumartiningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>[evikapuspita24@students.unnes.ac.id](mailto:evikapuspita24@students.unnes.ac.id),

<sup>2</sup>[putriyanuarita@mail.unnes.ac.id](mailto:putriyanuarita@mail.unnes.ac.id), <sup>3</sup>[sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id](mailto:sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the types, effectiveness, as well as the advantages and limitations of digital-based interactive learning media in elementary schools. The method employed is a Systematic Literature Review (SLR) using the PRISMA approach, which includes the stages of identification, screening, eligibility, and inclusion. Data were collected using the Publish or Perish application from Google Scholar and Crossref databases, with a publication range from 2022 to 2026, resulting in 25 relevant articles for analysis. The findings indicate that interactive learning media consist of audio, audiovisual, and digital interactive media such as videos, multimedia, educational games, and web-based applications. These media have been proven effective in improving students' learning outcomes across cognitive, affective, and psychomotor domains, as well as enhancing students' motivation, interest, and engagement in the learning process. However, their implementation still faces challenges, including limited facilities, technological access, and teachers' competencies. Therefore, optimizing the use of interactive learning media is necessary to support more effective and innovative learning.*

**Keywords:** *interactive learning media, learning outcomes, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis, efektivitas, serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif berbasis digital di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan PRISMA yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Data diperoleh melalui aplikasi Publish or Perish dari database Google Scholar dan Crossref, dengan rentang tahun publikasi 2022–2026, sehingga diperoleh 25 artikel yang relevan untuk dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terdiri atas media audio, audiovisual, dan digital interaktif seperti video, multimedia, game edukatif, serta aplikasi berbasis web. Media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, implementasinya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan fasilitas, akses teknologi, dan kompetensi guru. Oleh karena itu, diperlukan optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, hasil belajar, Sekolah Dasar

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan mendorong guru untuk tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini dituntut untuk lebih inovatif, interaktif, dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang hidup di era digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan media, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media ini dapat berupa multimedia interaktif, video interaktif, presentasi interaktif, game edukatif,

hingga aplikasi berbasis web dan teknologi digital lainnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Kalidya et al., 2024).

Namun demikian, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di Sekolah Dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran (Hasnaa & Sahronih, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Secara teoritis, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret,

sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang bersifat visual, audio, dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut dengan menyajikan materi secara lebih konkret melalui animasi, gambar, video, dan simulasi interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Rahmawati et al., 2022).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Hasnaa & Sahronih, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan setelah dilakukan pembelajaran (Kurniawan et al.,

2024). Media pembelajaran berbasis *PowerPoint interaktif* juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran (Budianti et al., 2023).

Tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, media pembelajaran interaktif juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Rahman et al., 2024). Selain itu, penggunaan video interaktif berbasis *problem solving* juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih aktif dalam berpikir (Laura & Sujana, 2022). Media pembelajaran berbasis *game edukatif* juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Azizatunnisa et al., 2022).

Selain itu, perkembangan teknologi juga memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti *augmented*

*reality* (AR), *flipbook* digital, dan komik digital. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Rinaldi et al., 2024). Media *flipbook* digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar (Arisandhi et al., 2023). Demikian pula penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Jannah & Reinita, 2023).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki banyak keunggulan, namun dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala. Beberapa kendala yang sering dihadapi antara lain keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya kesiapan guru dalam menggunakan media digital, serta keterbatasan akses terhadap perangkat pembelajaran (Karna et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum sepenuhnya optimal

dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar telah banyak dilakukan dengan berbagai jenis media, metode penelitian, serta hasil yang beragam. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih tersebar dan belum dikaji secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yang mampu mengintegrasikan dan menganalisis berbagai penelitian tersebut secara sistematis agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan dan efektivitas media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* untuk mengkaji berbagai penelitian tentang media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) Bagaimana jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan di Sekolah Dasar, (2) Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa, serta (3) Apa saja kelebihan dan kekurangan

penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan di Sekolah Dasar, menganalisis efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa, serta mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai, serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang relevan dengan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

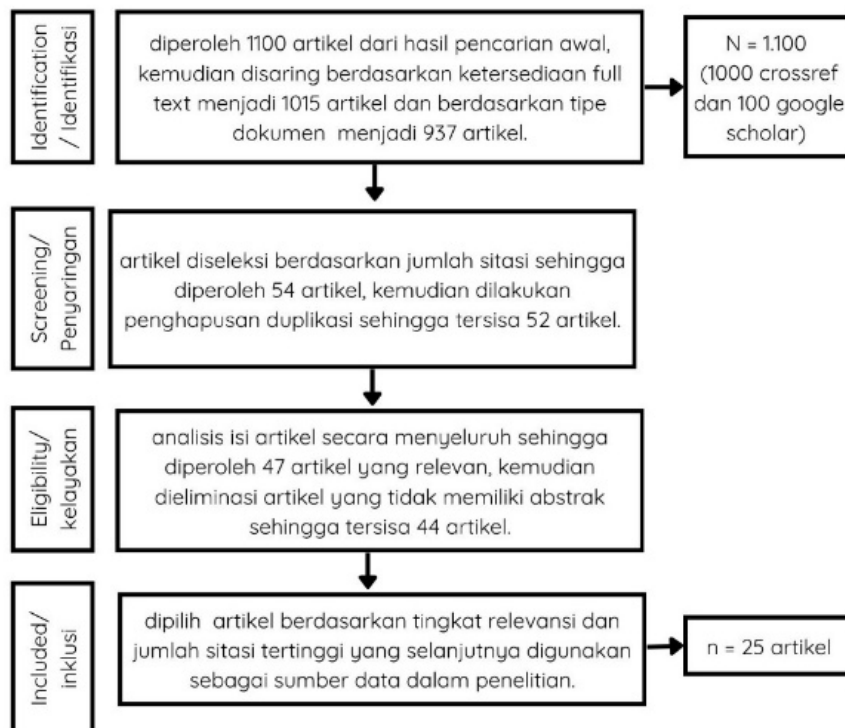
Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review

(SLR) atau Studi Literatur Sistematis untuk mengkaji secara sistematis berbagai penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis digital di Sekolah Dasar. Systematic Literature Review merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan hasil penelitian yang relevan secara terstruktur sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif terhadap suatu topik penelitian. Dalam penelitian ini, proses kajian literatur dilakukan secara sistematis dengan mengikuti pedoman PRISMA yang terdiri atas tahapan identification, screening, eligibility, dan included, sehingga proses seleksi artikel menjadi lebih transparan, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Proses pencarian artikel dilakukan dengan bantuan aplikasi Publish or Perish yang terintegrasi dengan database Google Scholar dan Crossref. Penggunaan Publish or Perish bertujuan untuk memperoleh artikel ilmiah yang relevan serta memiliki kualitas yang baik berdasarkan jumlah sitasi. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel meliputi “media pembelajaran

interaktif”, “media pembelajaran digital”, “interactive learning media”, dan “digital learning media elementary school”. Selain itu, pencarian artikel dibatasi pada rentang tahun publikasi 2022 sampai dengan 2026 untuk memastikan bahwa artikel yang

digunakan merupakan penelitian terbaru yang sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran digital. Metode PRISMA terlihat seperti pada gambar 2.1 berikut.



**Gambar 2.1 Metode PRISMA**

Berdasarkan hasil pencarian awal pada tahap identification (identifikasi) diperoleh sebanyak 1100 artikel yang relevan dengan kata kunci penelitian. Selanjutnya dilakukan proses penyaringan berdasarkan ketersediaan full text sehingga jumlah artikel berkurang menjadi 1015 artikel. Penyaringan berikutnya dilakukan berdasarkan tipe dokumen, yaitu

artikel yang termasuk dalam kategori jurnal ilmiah dan tersedia dalam format PDF, sehingga diperoleh sebanyak 937 artikel. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa artikel yang digunakan memiliki kelengkapan data dan dapat dianalisis secara menyeluruh.

Pada tahap screening (penyaringan) dilakukan penyaringan

lebih lanjut berdasarkan jumlah sitasi untuk memperoleh artikel yang memiliki tingkat pengaruh yang lebih tinggi dalam bidang penelitian. Berdasarkan hasil seleksi tersebut diperoleh sebanyak 54 artikel dengan jumlah sitasi tertinggi. Selanjutnya dilakukan penghapusan artikel yang duplikat sehingga jumlah artikel menjadi 52 artikel. Proses ini dilakukan untuk menghindari pengulangan data yang sama dalam analisis penelitian.

Tahap selanjutnya yaitu tahap eligibility (kelayakan) dimana peneliti melakukan analisis kelayakan artikel dengan cara membaca isi artikel secara keseluruhan untuk menilai kesesuaian dengan topik penelitian. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh sebanyak 47 artikel yang relevan dengan penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital di Sekolah Dasar. Selanjutnya dilakukan eliminasi terhadap artikel yang tidak memiliki abstrak sehingga jumlah artikel menjadi 44 artikel. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap artikel memiliki informasi yang lengkap dan dapat digunakan dalam proses analisis.

Pada tahap akhir yaitu included (inklusi) dilakukan pemilihan artikel yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian. Pemilihan artikel dilakukan berdasarkan tingkat relevansi dengan topik penelitian serta jumlah sitasi tertinggi sehingga diperoleh sebanyak 25 artikel yang digunakan dalam penelitian ini. Artikel-artikel tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tren penelitian, jenis media pembelajaran interaktif digital yang digunakan, serta efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Selain analisis literatur, penelitian ini juga menggunakan pendekatan analisis bibliometrik untuk memetakan perkembangan penelitian media pembelajaran interaktif berbasis digital. Analisis bibliometrik dilakukan menggunakan aplikasi VOSviewer yang bertujuan untuk memvisualisasikan hubungan antar kata kunci, tren penelitian, serta perkembangan topik penelitian. Data yang digunakan dalam analisis VOSviewer diperoleh dari metadata artikel hasil pencarian Publish or Perish yang kemudian diekspor dalam format RIS. Hasil analisis VOSviewer ditampilkan dalam bentuk network visualization, overlay visualization,

dan density visualization untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peta penelitian media pembelajaran interaktif berbasis digital di sekolah dasar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan mengelompokkan artikel berdasarkan beberapa aspek, yaitu jenis media pembelajaran interaktif digital, metode penelitian yang digunakan, serta hasil penelitian yang diperoleh. Selanjutnya, data dianalisis untuk mengetahui kecenderungan penggunaan media pembelajaran interaktif digital, efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing media. Dengan menggunakan metode Systematic Literature Review yang dipadukan dengan pendekatan PRISMA dan analisis bibliometrik menggunakan Publish or Perish serta VOSviewer,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital di Sekolah Dasar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian dan pembahasan ini disusun berdasarkan hasil analisis terhadap 25 artikel yang telah direview serta didukung oleh analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer yang meliputi visualisasi *density*, *network*, dan *overlay*. Ketiga pendekatan tersebut digunakan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai jenis media pembelajaran interaktif, efektivitasnya terhadap hasil belajar, serta kelebihan dan kekurangannya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Daftar artikel yang dianalisis terlihat pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1**  
**Daftar Artikel Penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif di SD**

No	Penulis	Tahun	Judul
1	Riska Kalidya Alga, Azka Amalia Ashari Hsb, Selvyra Azhara, Emi Herliza Hakim, Nuri Afia, Eka Yusnaldi	2024	Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi
2	Salsabilah Ainun Hasnaa, Siti Sahronih	2022	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

3	Dina Lusiana Syafira	2022	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V SD
4	Tri Ajeng Rahmawati, Zainul Arifin Imam Supardi, Eko Hariyono	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar
5	Rizky Rinaldi, Khairul Fahmi, Masyitah	2024	Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Tingkat Sekolah Dasar
6	Sesilia Dwi Laura, I Wayan Sujana	2022	Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
7	Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini	2025	Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar
8	Rizka Amalia Febriyanti, Ida Sulistyawati	2024	Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
9	Azil Alfathsa Toma, Reinita Reinita	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar
10	Fatkhil Azizatunnisa, Tunjungsari Sekaringtyas, Uswatun Hasanah	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar
11	Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum, Nina Nurhasanah	2022	Studi Literatur: Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
12	Hardianto Rahman, Muhammad Faisal, Afdhal Fatawuri Syamsuddin	2024	Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif
13	Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, Moh Sahlan	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar
14	Yudi Budianti, Rima Rikmasari, Dita Aditya Oktaviani	2023	Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar
15	Ahmad Aldhi Kurniawan, Novian Dini Rahmawati, Kartiko Dian	2024	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar
16	Nadia Legina, Prima Mutia Sari	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar
17	Komang Yuni Ariyantini, I Made Tegeh	2022	Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan PowerPoint pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku
18	Dwi Novia Rachmawati, Ita Kurnia, Alfi Laila	2023	Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar
19	Amna Ali, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, Akhmad Faisal Hidayat	2025	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar
20	Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, Kadek Yudiana	2023	Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar
21	Mifthahul Jannah, Reinita Reinita	2023	Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar

22	YDM Banjarnahor, D Tarigan	2023	Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students
23	Muhamad Reizal Muhaimin, Nia Uzlifatun Ni'mah, Danang Pratama Listryanto	2023	Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar
24	Fuad Try Satrio Utomo	2023	Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar
25	Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil kajian terhadap 25 artikel yang telah dianalisis, seluruh penelitian mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dengan berbagai variasi bentuk dan pendekatan yang diterapkan di Sekolah Dasar. Tabel tersebut menyajikan secara rinci informasi mengenai penulis, tahun, jenis media yang digunakan, serta hasil penelitian yang diperoleh.

### **1. Jenis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar**

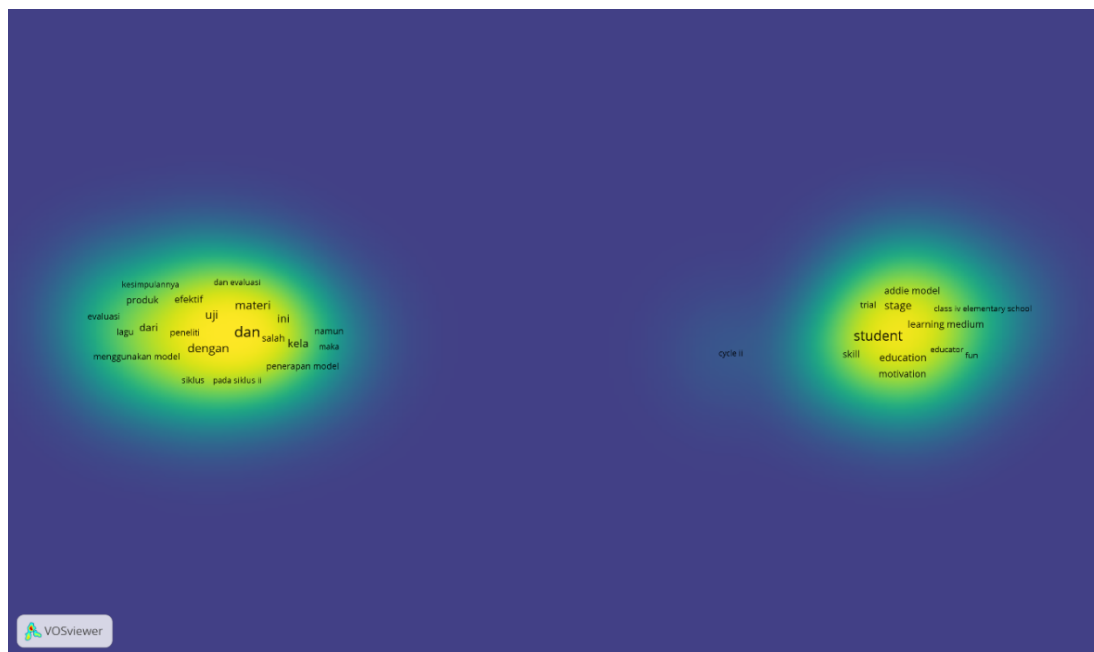
Berdasarkan data pada Tabel 3.1, media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam 25 artikel yang dianalisis dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: (1) media audio, seperti lagu pembelajaran; (2) media audiovisual, seperti video pembelajaran interaktif; dan (3) media digital interaktif, seperti

aplikasi pembelajaran, multimedia interaktif, dan game edukatif.

Klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar bersifat beragam. Media audiovisual dan digital interaktif cenderung lebih banyak digunakan karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sedangkan media audio umumnya digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran.

Kecenderungan ini mengindikasikan adanya pergeseran dari penggunaan media konvensional menuju media berbasis teknologi yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan analisis menggunakan VOSviewer melalui *visualisasi density* sebagaimana disajikan pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Density Visualization VOSviewer**

Berdasarkan visualisasi tersebut, terlihat bahwa terdapat dua kelompok utama kata kunci. Kelompok pertama didominasi oleh istilah berbahasa Indonesia seperti “lagu”, “model”, dan “produk”, yang merepresentasikan variasi jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Kelompok kedua didominasi oleh istilah berbahasa Inggris seperti “learning medium” dan “student”, yang menunjukkan konteks penggunaan media dalam pembelajaran.

Namun demikian, pada visualisasi juga masih terdapat kata-kata umum seperti “dan”, “ini”, dan “dengan” yang memiliki kepadatan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dianalisis masih

mengandung kata non-spesifik yang tidak secara langsung merepresentasikan jenis media pembelajaran.

Meskipun demikian, kemunculan kata seperti “lagu” dan “learning medium” tetap mengindikasikan adanya keberagaman jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan di Sekolah Dasar. Dengan demikian, hasil analisis visualisasi ini mendukung temuan pada Tabel 3.1 bahwa jenis media pembelajaran interaktif bersifat beragam, dengan kecenderungan penggunaan media audiovisual dan digital interaktif dalam praktik pembelajaran.

## **2. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar**

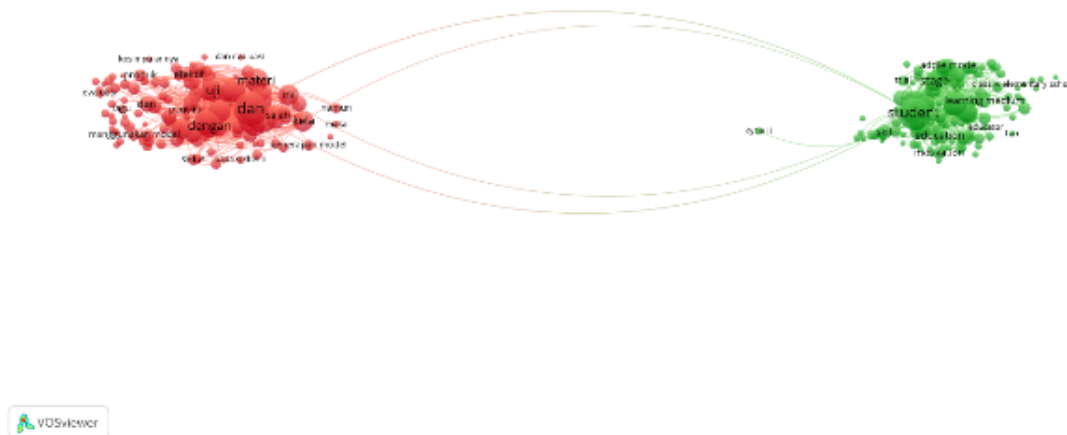
Berdasarkan hasil kajian terhadap 25 artikel yang tercantum dalam Tabel 3.1, seluruh penelitian menyoroti penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Analisis terhadap isi penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar studi melaporkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Peningkatan tersebut umumnya terlihat pada aspek kognitif, seperti pemahaman konsep dan hasil evaluasi belajar siswa. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan dampak pada aspek afektif dan psikomotorik, seperti meningkatnya motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran

interaktif tidak hanya terbatas pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga mencakup aspek proses belajar yang lebih luas.

Namun demikian, tingkat efektivitas yang dilaporkan dalam penelitian tidak selalu seragam. Beberapa artikel menunjukkan peningkatan yang signifikan, sementara yang lain menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Variasi ini mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti jenis media yang digunakan, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, serta karakteristik siswa.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan analisis menggunakan VOSviewer melalui visualisasi jaringan (*network visualization*) sebagaimana disajikan pada Gambar 3.2.



**Gambar 3.2 Network Visualization VOSviewer**

Berdasarkan visualisasi network tersebut, terlihat adanya keterkaitan antar kata kunci yang membentuk hubungan konseptual dalam penelitian. Kata kunci seperti “*student*”, “*education*”, “*motivation*”, dan “*skill*” tampak saling terhubung

dalam satu kluster, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berkaitan erat dengan peningkatan motivasi dan keterampilan siswa.

Selain itu, keterhubungan antara kata kunci tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil belajar secara kognitif, tetapi juga dari

peningkatan kualitas proses pembelajaran, seperti keterlibatan aktif siswa dan pengembangan keterampilan belajar.

Di sisi lain, hubungan antara kluster tersebut dengan istilah yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif merupakan hasil dari interaksi antara media, siswa, dan proses pembelajaran itu sendiri.

Dengan demikian, berdasarkan analisis terhadap tabel artikel dan visualisasi network, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki efektivitas yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Efektivitas tersebut

tidak hanya tercermin pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada aspek motivasi, keterlibatan, dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Meida Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan hasil kajian terhadap 25 artikel yang tercantum dalam Tabel 3.1, seluruh penelitian membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar dengan berbagai temuan terkait kelebihan dan kekurangannya. Meskipun tabel hanya menyajikan identitas artikel, analisis lebih lanjut terhadap isi penelitian menunjukkan adanya pola umum mengenai manfaat dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Secara umum, kelebihan utama media pembelajaran interaktif yang ditemukan dalam sebagian besar penelitian adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang bersifat interaktif dan menarik, seperti video pembelajaran, aplikasi digital, maupun game edukatif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa

menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dinilai mampu mempermudah pemahaman konsep, terutama pada materi yang bersifat abstrak, karena disajikan dalam bentuk visual dan interaktif.

Kelebihan lainnya adalah kemampuan media dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu mengembangkan keterampilan siswa, seperti keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

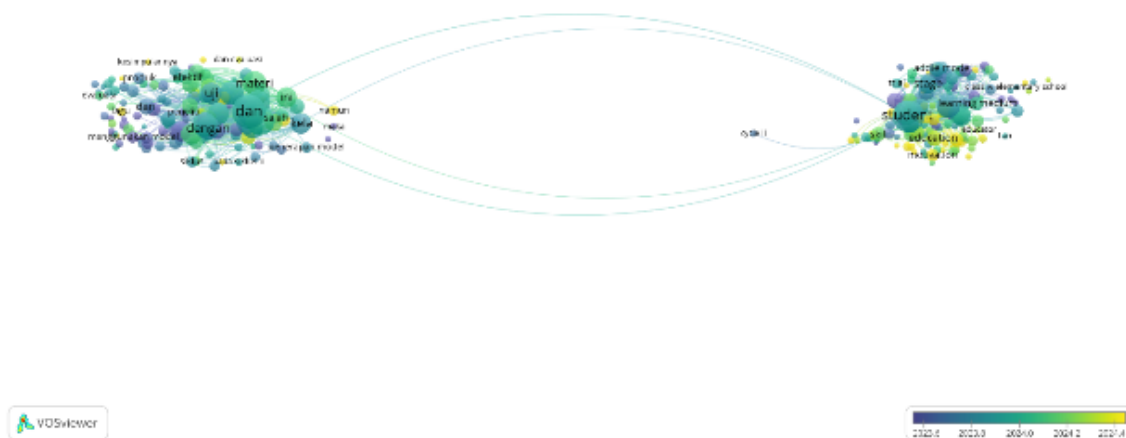
Namun demikian, di balik berbagai kelebihan tersebut, terdapat beberapa kekurangan yang diidentifikasi dalam penelitian. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti ketersediaan perangkat teknologi dan akses internet yang belum merata di setiap sekolah.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memerlukan kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran, yang pada kenyataannya masih menjadi tantangan di lapangan.

Kekurangan lainnya adalah adanya potensi ketergantungan terhadap teknologi, di mana proses pembelajaran menjadi kurang optimal apabila media yang digunakan

mengalami kendala teknis. Selain itu, tidak semua media interaktif dapat digunakan secara efektif untuk semua materi pembelajaran, sehingga diperlukan penyesuaian antara jenis media dengan karakteristik materi dan siswa.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan analisis menggunakan VOSviewer melalui visualisasi overlay sebagaimana disajikan pada Gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Overlay Visualization VOSviewer**

Berdasarkan visualisasi overlay tersebut, terlihat bahwa beberapa kata kunci seperti “*student*”, “*learning medium*”, dan “*motivation*” ditunjukkan dengan warna yang lebih terang, yang

mengindikasikan bahwa topik tersebut merupakan fokus penelitian yang relatif baru dan berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kelebihan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa, menjadi perhatian utama dalam penelitian terkini.

Di sisi lain, masih terdapat kata kunci dengan intensitas warna yang lebih rendah yang menunjukkan bahwa beberapa aspek, terutama yang berkaitan dengan implementasi

dan kendala penggunaan media, belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Hal ini mengindikasikan bahwa kekurangan media pembelajaran interaktif, seperti keterbatasan fasilitas dan kompetensi guru, masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian dalam penelitian selanjutnya.

Dengan demikian, berdasarkan analisis terhadap 25 artikel dan visualisasi overlay, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yang dominan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam aspek motivasi dan keterlibatan siswa.

Namun, keberhasilan implementasinya tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, sehingga diperlukan upaya optimalisasi dalam pemanfaatannya di Sekolah Dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar memiliki jenis yang beragam, meliputi media audio, audiovisual, dan digital interaktif seperti video, multimedia, game edukatif, serta aplikasi berbasis web yang cenderung lebih dominan digunakan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Secara umum, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, akses internet, serta kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital, sehingga diperlukan upaya optimalisasi melalui penyediaan sarana yang memadai dan peningkatan kemampuan guru agar penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berjalan secara efektif dan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar.
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
- Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media pembelajaran interaktif berbantuan PowerPoint pada subtema lingkungan tempat tinggalku.
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kognitif IPA siswa sekolah dasar.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.
- Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). Nearpod-based interactive learning media in improving learning outcomes of class V elementary school students.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan media pop up book digital pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis website Google Sites terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Jannah, M., & Reinita. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model problem based learning di sekolah dasar.
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video interaktif berbasis problem solving sebagai media pembelajaran unik bagi siswa kelas IV sekolah dasar.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate storyline berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listyanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar.
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022).

- Pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas 1 sekolah dasar.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di sekolah dasar.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif.
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan model POE (predict observe explain) untuk melatih keterampilan proses IPA siswa sekolah dasar.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi literatur: Media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah. (2024). Tinjauan literatur: Pemanfaatan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar.
- Syafira, D. L. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media audio visual terhadap prestasi belajar IPA kelas V SD.
- Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar