

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR (SEBUAH KAJIAN LITERATUR)

Fauziah Aulia Rachmanti¹, Endang Wahyudiana², Gusti Yarmi³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹fauziah.aulia.rachmanti@mhs.unj.ac.id, ²endangwahyudiana@unj.ac.id,

³gyarmi@unj.ac.id

ABSTRACT

Science learning in elementary schools often faces challenges because many concepts are abstract. Therefore, learning media that can help students understand concepts more easily and engage actively in learning are needed. This study aims to analyze the effectiveness of interactive learning media on science learning outcomes in elementary schools. The study employed a literature review method by examining relevant scientific articles. The findings indicate that interactive learning media improve conceptual understanding, learning motivation, student engagement, digital literacy, and science learning outcomes. Therefore, interactive learning media are effective in supporting science learning in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Science Learning Outcomes, Elementary School Students

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di sekolah dasar sering menghadapi kendala karena banyaknya konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterlibatan siswa, literasi digital, serta hasil belajar IPA. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar IPA, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah, keterampilan proses, serta

pemahaman peserta didik terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan tidak hanya menguasai konsep-konsep ilmiah, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan mengamati, mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan sederhana, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang ditemukan. Pembelajaran IPA menjadi salah satu sarana penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA perlu dirancang secara sistematis dan bermakna agar mampu membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa sekolah dasar masih menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapat perhatian karena belum seluruh peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan (Kurniawan et al., 2024).

Rendahnya hasil belajar IPA sering kali disebabkan oleh karakteristik materi IPA yang banyak

memuat konsep abstrak, proses ilmiah, dan fenomena yang tidak selalu dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Pada praktiknya, pembelajaran masih banyak dilaksanakan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama sehingga siswa cenderung menerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Selain itu, pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Padahal, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah nyata dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah yang dibutuhkan pada abad ke-21 (Yarmi et al., 2026). Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Situasi ini menunjukkan perlunya

inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual, eksploratif, dan interaktif.

Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi, maupun permainan edukatif. Penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah karena informasi disajikan melalui berbagai representasi yang saling melengkapi sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret (Siagian et al., 2014). Selain itu, pemanfaatan

teknologi digital dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas kolaboratif, eksploratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata (Yarmi et al., 2026). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan manfaat media pembelajaran interaktif terhadap proses dan hasil belajar, efektivitas media tersebut tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi semata. Kualitas desain media, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, serta strategi pembelajaran yang digunakan turut menentukan keberhasilan implementasinya. Media yang dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran mampu membantu siswa memusatkan perhatian pada informasi penting dan mengurangi beban kognitif yang tidak diperlukan. Sebaliknya, media yang memiliki tampilan terlalu kompleks atau kurang memberikan petunjuk yang jelas dapat menghambat proses belajar peserta didik. Oleh karena itu,

pengembangan media pembelajaran interaktif perlu memperhatikan aspek pedagogis dan psikologis agar interaktivitas yang diberikan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Derlina et al., 2018). Sejalan dengan itu, Yarmi et al. (2026) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung teknologi digital akan lebih efektif apabila dirancang secara terstruktur melalui aktivitas kolaborasi, refleksi, dan pemecahan masalah yang bermakna bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian adalah mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif melalui penelaahan berbagai penelitian terdahulu tanpa melakukan pengumpulan data langsung di lapangan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi kecenderungan,

pola, serta temuan-temuan yang relevan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA.

Sumber data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang relevan dengan topik penelitian. Literatur dikumpulkan melalui database ilmiah seperti Google Scholar, SINTA, Scopus, dan PubMed menggunakan kata kunci media pembelajaran interaktif, *interactive learning media*, hasil belajar IPA, *science learning outcomes*, dan *elementary school students*. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel dipublikasikan dalam rentang lima tahun terakhir, (2) membahas media pembelajaran interaktif dan hasil belajar IPA, (3) berfokus pada jenjang sekolah dasar, dan (4) memiliki kredibilitas akademik yang jelas. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 20 artikel yang kemudian dianalisis sebagai sumber utama penelitian.

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*). Proses analisis dilakukan melalui tahapan pengumpulan dan pengorganisasian data,

pengelompokan temuan berdasarkan tema penelitian, serta sintesis hasil untuk menemukan pola hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar IPA. Selanjutnya, berbagai temuan dibandingkan dan dianalisis secara tematik untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan dasar. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian yang relevan serta melakukan pengecekan ulang

terhadap sumber referensi yang digunakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Artikel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah duapuluh artikel ilmiah yang relevan dengan efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut dianalisis dengan mengidentifikasi fokus kajian serta temuan utama dari masing-masing penelitian. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk sintesis pada tabel berikut.

Tabel 1. Sintesis Hasil Penelitian Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Khoirunnisa, R., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025)	ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DENGAN MODEL PJBL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD	Penggunaan media diorama berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Visualisasi yang konkret membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah, sekaligus mendorong keaktifan dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual yang kontekstual dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi siswa sekolah dasar.
2.	Lewenussa, R., Pelamonia, J., Rumahlatu, D., & Sriwahyuni, E. (2026).	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI EKOSISTEM	Penerapan <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPA pada materi rantai makanan. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan proyek membantu mereka membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam, sekaligus mengembangkan kemampuan kolaborasi dan

		RANTAI MAKANAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR	pemecahan masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa PjBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.
3.	Nurhamidah, N., Putri, M. T., Rasyid, H. F., Dewi, M. P. A. M., Manullang, M. A., & Agustin, R. (2025).	PENERAPAN MODEL PJBL BERBANTU MEDIA POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP RANTAI MAKANAN PADA SISWA KELAS V.	Penerapan <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantuan PowerPoint interaktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep rantai makanan pada siswa kelas V. Media interaktif membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, sementara PjBL mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Kombinasi keduanya mendukung peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep secara lebih optimal.
4.	Shofiyah, N., Ali, E. Y., & Sujana, A. (2024).	PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V MATERI RANTAI MAKANAN	Pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif meningkatkan kreativitas siswa pada materi rantai makanan. Melalui kegiatan proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide, berinovasi, dan menghasilkan karya yang bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa PjBL mampu mendukung berkembangnya kreativitas dalam proses pembelajaran.
5.	Sulysiyah, S., Syachruroji, A., Nulhakim, L., & Andriana, E. (2023).	Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema ekosistem kelas V SD.	Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terbukti meningkatkan pemahaman konsep IPA pada tema ekosistem. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proyek membantu mereka membangun pemahaman yang lebih konkret, mendalam, dan bermakna, sehingga hasil belajar mengalami peningkatan secara bertahap.
6.	Anshari, F. P., & Qurrotaini, L. (2026).	PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN TPACK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR	Penerapan <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbasis TPACK terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi membantu memvisualisasikan konsep secara lebih jelas, sementara PjBL mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.
7.	Khaerudin, E., Amprasto, A., & Nugraha, D. (2025).	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUKASI DIGITAL PADA MATERI	Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan game edukasi digital terbukti efektif meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas pemecahan masalah, siswa terdorong untuk memanfaatkan informasi digital secara lebih aktif, kritis, dan kolaboratif dalam proses

		RANTAI MAKANAN TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SD	pembelajaran (Khaerudin et al., 2025).
8.	Sasqia, L. A. C., & Purwati, P. D. (2024).	PEMBELAJARAN JARING-JARING MAKANAN SISWA KELAS V BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PIRAMIDA JARING-JARING MAKANAN	Penerapan <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantuan media Piramida Jaring-Jaring Makanan terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring makanan. Media konkret membantu memvisualisasikan hubungan antarorganisme, sementara aktivitas proyek mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.
9.	Andrade, A. E., Padilla, L., & Sarah, J. C. (2024).	Educational spaces: The relation between school infrastructure and learning outcomes	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas infrastruktur sekolah berkontribusi positif terhadap capaian akademik siswa. Fasilitas yang mendukung kebutuhan belajar sehari-hari terbukti lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembangunan infrastruktur berskala besar yang tidak secara langsung mendukung proses pembelajaran (Espinosa Andrade et al., 2024).
10.	Howie, E. K., Perryman, K. L., Moretta, J., & Cameron, L. (2022).	Educational outcomes of recess in elementary school children: A mixed-methods systematic review	Hasil kajian menunjukkan bahwa kegiatan istirahat sekolah (<i>recess</i>) memberikan dampak positif terhadap fokus belajar, keterlibatan siswa, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain mendukung aktivitas fisik, <i>recess</i> juga berkontribusi pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif yang menunjang terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif (Howie et al., 2023).
11.	Jacob, T., & Centofanti, S. (2024).	Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif H5P belum memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil akademik. Namun, peserta didik yang aktif memanfaatkan fitur interaktif memperoleh pengalaman belajar yang lebih positif. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas teknologi pembelajaran dipengaruhi tidak hanya oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Jacob & Centofanti, 2024).
12.	Pallant, J. L., Blijlevens, J., Campbell, A., &	Mastering knowledge: the impact of generative AI on	Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat <i>Generative Artificial Intelligence</i> (GenAI) terhadap hasil belajar bergantung pada cara

	Jopp, R. (2026).	student learning outcomes	penggunaannya. Pemanfaatan GenAI untuk memperdalam pemahaman konsep mendorong pembelajaran yang lebih bermakna dan reflektif, sedangkan penggunaan yang berorientasi pada penyelesaian tugas cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih dangkal (Pallant et al., 2026).
13.	White, G. (2020).	ADAPTIVE LEARNING TECHNOLOGY RELATIONSHIP WITH STUDENT LEARNING OUTCOMES	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Adaptive Learning Technology</i> (ALT) tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Namun, teknologi ini mampu memberikan fleksibilitas dan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu, sehingga berpotensi menjadi pelengkap yang mendukung berbagai gaya belajar mahasiswa.
14.	Crisp, G., Guardia, L., & Hillier, M. (2016)	Using e-Assessment to enhance student learning and evidence learning outcomes	Hasil kajian menunjukkan bahwa <i>e-assessment</i> mendukung penilaian yang lebih autentik, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, serta memberikan umpan balik yang lebih bermakna. Selain itu, <i>e-assessment</i> berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, dan refleksi diri, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada kompetensi abad ke-21.
15.	Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023)	The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan pendekatan <i>case method</i> layak digunakan dan mampu mendukung pembelajaran yang lebih bermakna. Integrasi kasus nyata mendorong mahasiswa untuk aktif menganalisis masalah, menemukan solusi, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.
16.	Wulandari, A., & Rayungsari, M. (2024)	Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang	Hasil studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Media ini membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak serta menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses, sehingga mendukung pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.
17.	Kurniawan, A. A., Rahmawati,	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva efektif

	N. D., & Dian, K. (2024)	Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penyajian materi yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan elemen visual interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mendukung pemahaman materi yang lebih baik.
18.	Derlina, D., Dalle, J., Hadi, S., Mutalib, A. A., & Sumantri, C. (2018).	Signaling principles in interactive learning media through expert's walkthrough.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web mampu mendukung penyajian materi secara efektif. Namun, kualitas desain media perlu diperhatikan agar tidak meningkatkan beban kognitif pengguna. Penerapan prinsip <i>signaling</i> menjadi penting untuk membantu siswa memusatkan perhatian pada informasi yang relevan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih optimal.
19.	Siagian, S., & Wau, M. Y. (2014).	Development of interactive multimedia learning in learning instructional design.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dinilai layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu mendukung proses belajar yang lebih efektif. Integrasi teks, gambar, animasi, audio, dan video membantu meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi. Meskipun masih memerlukan penyempurnaan, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.
20.	Skulmowski, A., & Rey, G. D. (2020).	Subjective cognitive load surveys lead to divergent results for interactive learning media.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan beban kognitif ekstraneous dibandingkan media statis. Temuan ini menegaskan pentingnya pemilihan instrumen pengukuran yang sesuai serta perancangan media yang tepat agar pengalaman belajar peserta didik dapat dievaluasi dan didukung secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil studi literatur, media pembelajaran interaktif terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Berbagai media, seperti PowerPoint interaktif, Canva, multimedia interaktif, dan media

berbasis proyek, mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhamidah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa PowerPoint

interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep rantai makanan pada siswa sekolah dasar. Karakteristik media yang memadukan unsur visual, teks, animasi, dan interaktivitas membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi secara verbal. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penyajian materi yang menarik serta kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran membuat siswa lebih antusias mengikuti proses belajar. Temuan ini didukung oleh penelitian Khoirunnisa et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berbasis PjBL memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Ketertarikan terhadap media mendorong peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan

mengeksplorasi informasi secara mandiri. Oleh karena itu, media interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

Efektivitas media pembelajaran interaktif semakin optimal ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, seperti *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian Lewenussa et al. (2026) menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan hasil belajar IPA melalui keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan proyek yang kontekstual. Selain itu, Khaerudin et al. (2025) menemukan bahwa PBL berbantuan game edukasi digital efektif meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Keterlibatan aktif dalam proyek dan pemecahan masalah membantu peserta didik membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dan model pembelajaran inovatif saling melengkapi dalam menciptakan

pembelajaran IPA yang lebih bermakna.

Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran interaktif juga berperan dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, khususnya literasi digital dan keterampilan pemecahan masalah. Penggunaan game edukasi digital, *Articulate Storyline*, maupun teknologi berbasis digital lainnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara lebih produktif dan bertanggung jawab. Daryanes et al. (2023) menjelaskan bahwa integrasi kasus nyata dalam media interaktif dapat mendorong mahasiswa untuk aktif menganalisis masalah dan menemukan solusi yang tepat. Sementara itu, Khaerudin et al. (2025) menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi digital. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga membantu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital.

Keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif sangat

dipengaruhi oleh kualitas desain media yang digunakan. Derlina et al. (2018) menegaskan bahwa media dengan petunjuk penggunaan yang jelas, navigasi yang sederhana, dan penanda visual yang tepat lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Temuan tersebut diperkuat oleh Siagian et al. (2014) yang menyatakan bahwa integrasi teks, gambar, animasi, audio, dan video dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memudahkan siswa memahami konsep yang kompleks. Dalam pembelajaran IPA, visualisasi yang baik membantu peserta didik mengamati proses dan fenomena ilmiah secara lebih konkret. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif perlu memperhatikan prinsip desain pembelajaran agar manfaat teknologi dapat dirasakan secara optimal oleh peserta didik.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tetap memerlukan dukungan lingkungan belajar yang memadai. Espinosa Andrade et al. (2024) menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pendidikan, seperti perangkat teknologi, akses internet, dan sarana belajar yang mendukung, memiliki

hubungan positif dengan pencapaian akademik siswa. Selain itu, penggunaan media interaktif perlu dirancang secara proporsional agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan sebagaimana diungkapkan oleh Skulmowski dan Rey (2020). Dukungan guru, sekolah, serta fasilitas pembelajaran yang memadai menjadi faktor penting dalam memastikan media interaktif dapat dimanfaatkan secara efektif. Dengan sinergi antara teknologi, desain pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif, media pembelajaran interaktif berpotensi memberikan dampak yang lebih optimal terhadap kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Berbagai jenis media, seperti multimedia interaktif, game edukasi digital, Canva, Articulate Storyline, H5P, dan media audiovisual, mampu membantu peserta didik memahami konsep IPA yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain meningkatkan aspek kognitif,

penggunaan media interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah. Karakteristik media yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif inovatif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Efektivitas media pembelajaran interaktif akan semakin optimal apabila didukung oleh desain media yang baik, lingkungan belajar yang memadai, serta penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, seperti *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL). Integrasi media dan model pembelajaran tersebut mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual sehingga pemahaman konsep dapat berkembang secara lebih mendalam. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak cukup hanya

mengandalkan kecanggihan media, melainkan juga memerlukan peran guru dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memilih serta mengembangkan media pembelajaran interaktif secara tepat agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal. Upaya ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPA yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Yarmi, G., Putra, Z. E. F. F., Sakmal, J., Marini, A., Safitri, D., Dewiyani, L., Julia, V., Saputro, R. H., Muharrani, N. P., & Marfu, A. (2026). *Education sustainability in digital project based learning: The role of creative intelligence on innovative abilities with a dual approach using PLS-SEM and Pareto analysis*. Discover Sustainability, 7(621), 1–28. <https://doi.org/10.1007/s43621-026-02815-8>
- Anshari, F. P., & Qurrotaini, L. (2026). Penerapan model Project Based Learning dengan pendekatan TPACK pada pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 169–176.
- Khoirunnisa, R., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media diorama dengan model PjBL pada pembelajaran IPAS di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 250–263.
- Lewenussa, R., Pelamonia, J., Rumahlatu, D., & Sriwahyuni, E. (2026). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem rantai makanan di kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 159–172.
- Nurhamidah, N., Putri, M. T., Rasyid, H. F., Dewi, M. P. A. M., Manullang, M. A., & Agustin, R. (2025). Penerapan model PjBL berbantu media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep rantai makanan pada siswa kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(4), 120–134.
- Sasqia, L. A. C., & Purwati, P. D. (2024). Pembelajaran jaring-jaring makanan siswa kelas V berbasis Project Based Learning berbantuan media piramida jaring-jaring makanan. *Didaktik: Jurnal*

- Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(2), 710–721.*
- Shofiyah, N., Ali, E. Y., & Sujana, A. (2024). Peran pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V materi rantai makanan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1893–1903.
- Sulysiyah, S., Syachruraji, A., Nulhakim, L., & Andriana, E. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema ekosistem kelas 5 SDN Malangnengah 01. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 170–180.
- Espinosa Andrade, A., Padilla, L., & Carrington, S. J. (2024). Educational spaces: The relation between school infrastructure and learning outcomes. *Heliyon*, 10, e38361.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38361>
- Howie, E. K., Perryman, K. L., Moretta, J., & Cameron, L. (2023). Educational outcomes of recess in elementary school children: A mixed-methods systematic review. *PLOS ONE*, 18(11), e0294340.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294340>
- Jacob, T., & Centofanti, S. (2024). Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. *Journal of Computing in Higher Education*, 36(2), 469–485.
<https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>
- Khaerudin, E., Amprasto, & Firmansyah, J. (2025). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan game edukasi digital pada materi rantai makanan terhadap literasi digital siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 327–342.
- Pallant, J. L., Blijlevens, J., Campbell, A., & Jopp, R. (2026). Mastering knowledge: The impact of generative AI on student learning outcomes. *Studies in Higher Education*, 51(4), 714–735.
<https://doi.org/10.1080/03075079.2025.2487570>
- Crisp, G., Guàrdia, L., & Hillier, M. (2016). Using e-assessment to enhance student learning and evidence learning outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(18), 1–3.
<https://doi.org/10.1186/s41239-016-0020-3>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate

- storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- 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. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- White, G. (2020). Adaptive learning technology relationship with student learning outcomes. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 113–130.
<https://doi.org/10.28945/4526>
- Wulandari, A., & Rayungsari, M. (2024). Studi literatur: Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi peluang. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 90–98.
- Derlina, D., Sinulingga, K., Sahyar, S., & Hidayat, T. (2018). Signaling principles in interactive learning media through expert's walkthrough. *Journal of Physics: Conference Series*, 970(1), 012012.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/970/1/012012>
- Siagian, S., Sibuea, A. M., & Situmorang, J. (2014). Development of interactive multimedia learning in learning instructional design. *Journal of Education and Practice*, 5(32), 44–51.
- Skulmowski, A., & Rey, G. D. (2020). Subjective cognitive load surveys lead to divergent results for interactive learning media. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 149–157.
<https://doi.org/10.1002/hbe2.184>