

## Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Moh. Khoiruddin<sup>1</sup>, Latifatu Zuhriya<sup>2</sup>

<sup>12</sup> Institut Agama Islam Al Khoziny Sidoarjo, Indonesia; [alaik59@gmail.com](mailto:alaik59@gmail.com) , [zuhriyahlatifatu5@gmail.com](mailto:zuhriyahlatifatu5@gmail.com)

---

### Abstract

---

#### Keywords:

*digital media,  
interactive  
multimedia,  
learning  
outcomes,  
elementary  
school*

---

The development of digital technology provides opportunities for elementary schools to implement learning processes that are more interactive, engaging, and appropriate to students' characteristics. Interactive digital learning media function not only as tools for delivering instructional materials but also as learning environments that combine text, images, audio, video, animation, quizzes, and interactive activities. This article aims to analyze the utilization of interactive digital learning media in improving elementary school students' learning outcomes and to identify factors influencing their effectiveness. This study employed a literature review method by analyzing scientific articles discussing interactive multimedia, digital media, Wordwall, web-based multimedia, augmented reality, flipbooks, and other interactive learning media used in elementary education. The analysis was conducted descriptively by identifying the types of media, implementation characteristics, learning outcomes, and supporting and inhibiting factors. The literature indicates that interactive digital learning media generally contribute positively to students' learning outcomes. Interactive multimedia can increase student engagement, learning motivation, conceptual understanding, and academic achievement. However, its effectiveness is influenced by media design quality, alignment with students' characteristics and learning objectives, teachers' digital competence, technological infrastructure, and appropriate pedagogical strategies. Therefore, digital media should be positioned as an integral component of instructional strategy rather than merely as a technological tool.

---

### Abstrak

---

*Kata kunci:  
media digital,  
multimedia  
interaktif, hasil  
belajar, sekolah  
dasar*

---

*Article history:  
Received: 15-05-  
2026*

*Revised 15-06-2026*

---

*Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi sekolah dasar untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, dan aktivitas interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi faktor yang memengaruhi efektivitas*

---

Accepted 25-06-  
2026

---

*penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan menganalisis artikel ilmiah yang membahas penggunaan multimedia interaktif, media digital, Wordwall, multimedia berbasis web, augmented reality, flipbook, dan media interaktif lainnya pada pembelajaran sekolah dasar. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan mengidentifikasi bentuk media, karakteristik penggunaan, hasil pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital secara umum memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, pemahaman konsep, serta pencapaian akademik. Efektivitas tersebut dipengaruhi oleh kualitas desain media, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, kompetensi digital guru, ketersediaan infrastruktur, dan strategi pedagogis yang digunakan. Dengan demikian, media digital perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat teknologi.*

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Menurut Arsyad (2019:49) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif melalui penggunaan media digital (Rahmawati, N., & Atmojo, I. R. W., 2021:35). Pembelajaran yang sebelumnya banyak bergantung pada buku teks dan penjelasan verbal dapat dikembangkan melalui kombinasi gambar, animasi, video, audio, permainan edukatif, simulasi, dan aktivitas digital yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Perubahan tersebut menjadi semakin relevan karena siswa sekolah dasar

merupakan peserta didik yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dan membantu siswa memahami konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui komunikasi verbal. (Arsyad., A, 2019:43). Dalam perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran mengalami transformasi dari bentuk konvensional menuju bentuk digital dan interaktif. Media digital memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan eksplorasi, memilih menu pembelajaran, menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik, serta mengulang materi sesuai kebutuhan.

Konsep multimedia learning menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung melalui saluran verbal dan visual yang saling melengkapi. Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021:85) menjelaskan bahwa manusia memiliki sistem pemrosesan informasi yang berbeda untuk materi verbal dan visual, tetapi kapasitas masing-masing sistem terbatas. Oleh sebab itu, desain multimedia perlu memperhatikan bagaimana informasi dipilih, diorganisasikan, dan diintegrasikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Dalam konteks sekolah dasar, media interaktif menjadi semakin penting karena karakteristik siswa berbeda dengan peserta didik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Siswa sekolah dasar cenderung membutuhkan stimulus yang konkret dan pengalaman belajar yang dapat menarik perhatian. Media digital yang dirancang dengan gambar, animasi, suara, permainan, dan aktivitas interaktif dapat membantu menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman yang lebih mudah dipahami.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Yonanda et al. (2024:197-210) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran sekolah dasar memperoleh tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi serta diikuti peningkatan skor rata-rata siswa dari 48,79 pada pretest menjadi 81,47 pada posttest.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Azis dan Ahmad (2022:609-615) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi eksperimen dan menemukan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar.

Selain multimedia umum, teknologi yang lebih spesifik seperti augmented reality juga mulai digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Nafis dan Fathurrahman (2024: 952–963) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis augmented reality dengan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa

pengembangan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Meskipun demikian, penggunaan teknologi tidak secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar. Efektivitas media digital sangat bergantung pada bagaimana media tersebut dirancang dan digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang memiliki banyak animasi dan fitur interaktif tetapi tidak memiliki tujuan pedagogis yang jelas berpotensi membuat siswa lebih fokus pada aspek hiburan daripada materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, beban kognitif, kualitas materi, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran.

Permasalahan lain yang perlu diperhatikan adalah kesenjangan kompetensi digital guru dan ketersediaan sarana teknologi. Tidak semua sekolah memiliki perangkat, jaringan internet, atau fasilitas digital yang sama. Dengan demikian, pembahasan mengenai teknologi pembelajaran tidak cukup hanya melihat keunggulan media digital, tetapi juga perlu mempertimbangkan kondisi implementasinya.

Berdasarkan kondisi tersebut, kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital penting dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kecenderungan hasil penelitian yang telah dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Artikel ini secara khusus membahas bentuk-bentuk media interaktif digital yang digunakan, kontribusinya terhadap hasil belajar siswa, serta faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasinya. Tujuan artikel ini adalah: (1) mengidentifikasi bentuk media pembelajaran interaktif berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar; (2) menganalisis kontribusi media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa; dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*). Metode tersebut digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi, membandingkan, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada jenjang sekolah dasar. (Snyder, H., 2019:335)

Sumber literatur diperoleh dari artikel jurnal ilmiah yang dapat ditelusuri melalui laman jurnal, Google Scholar, Garuda, dan mesin pencari akademik lainnya. Literatur yang digunakan diprioritaskan pada artikel yang diterbitkan dalam rentang sepuluh tahun terakhir, terutama publikasi tahun 2021–2026. Pemilihan rentang tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran penelitian yang relatif mutakhir mengenai perkembangan teknologi pembelajaran digital.

Kriteria inklusi dalam kajian ini meliputi: (1) artikel membahas penggunaan media pembelajaran digital atau multimedia interaktif; (2) subjek atau konteks penelitian berkaitan dengan siswa sekolah dasar/MI; (3) artikel membahas hasil belajar, pemahaman konsep, motivasi, keterlibatan, atau kemampuan akademik siswa; (4) artikel diterbitkan dalam jurnal ilmiah; dan (5) artikel memiliki informasi bibliografis yang dapat diverifikasi. (Zed, M., 2008:105)

Sementara itu, artikel yang tidak berkaitan dengan pendidikan dasar, tidak membahas media pembelajaran digital, atau tidak memiliki informasi publikasi yang memadai tidak dijadikan sumber utama analisis.

Dalam melakukan analisis data, dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, artikel yang relevan diidentifikasi berdasarkan judul dan abstrak. Kedua, isi artikel dibaca untuk mengetahui tujuan, metode, bentuk media, subjek, dan temuan penelitian. Ketiga, temuan dikelompokkan berdasarkan jenis media digital yang digunakan. Keempat, hasil penelitian dibandingkan untuk menemukan pola umum, persamaan, perbedaan, serta faktor yang memengaruhi efektivitas media. Terakhir, hasil tersebut disintesis untuk memperoleh kesimpulan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. (Thomas, G., 2024:79)

Dalam penyusunan kajian literatur ini, prinsip pelaporan kajian sistematis dari PRISMA 2020 digunakan sebagai acuan umum dalam menjaga transparansi proses identifikasi dan pemilihan literatur, meskipun artikel ini tidak mengklaim sebagai meta-analisis. (Page., M., J., et al, 2021:355). PRISMA 2020 menyediakan panduan pelaporan tinjauan sistematis yang mencakup identifikasi, seleksi, dan pelaporan sumber secara transparan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Bentuk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital**

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital pada jenjang sekolah dasar memiliki bentuk yang beragam. Media tersebut antara lain multimedia interaktif, Wordwall, buku digital, PowerPoint interaktif, flipbook, multimedia berbasis web, video interaktif, serta augmented reality.

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk yang paling banyak digunakan. Multimedia memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif. Penggunaan beberapa format informasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dibandingkan penyajian materi secara verbal atau melalui teks saja.

Penelitian Yonanda et al. (2024:197-210) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat dikembangkan menggunakan model ADDIE dan digunakan untuk membantu pembelajaran siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan memperoleh penilaian validitas yang tinggi dan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakan dalam pembelajaran.

Bentuk lainnya adalah media berbasis permainan digital. Wordwall, misalnya, memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas seperti kuis,

mencocokkan jawaban, permainan kata, dan aktivitas evaluasi lainnya. Karakteristik permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan soal atau materi.

Azis dan Ahmad (2022:609-615) menemukan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran digital interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas digital yang sederhana sekalipun dapat memberikan kontribusi apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran.

Selain Wordwall, buku digital interaktif juga dapat digunakan sebagai alternatif. Purnama dan Pramudiani (2021:2440-2448) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar. Media tersebut menunjukkan bahwa platform digital yang relatif mudah digunakan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif.

Perkembangan teknologi juga memungkinkan penggunaan multimedia berbasis web. Zulqadri dan Nurgiyantoro (2023:103-120) mengembangkan multimedia interaktif berbasis web untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan literasi budaya dan literasi digital. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa teknologi berbasis web dapat digunakan untuk mengembangkan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan literasi. Media flipbook menjadi bentuk lain dari media digital yang semakin banyak digunakan. Flipbook memberikan pengalaman membaca yang menyerupai buku tetapi dapat diperkaya dengan elemen digital. Kajian mengenai penggunaan flipbook dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Teknologi augmented reality juga memberikan peluang yang lebih luas karena memungkinkan objek virtual ditampilkan seolah-olah berada dalam lingkungan nyata. Nafis dan Fathurrahman (2024: 952–963) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis augmented reality untuk siswa sekolah dasar dan menempatkan teknologi tersebut sebagai alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif digital tidak terbatas pada satu jenis aplikasi. Pemilihan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, usia siswa, kompetensi guru, dan fasilitas sekolah.

## **2. Media Digital Interaktif dan Hasil Belajar Siswa**

Hasil kajian menunjukkan kecenderungan bahwa penggunaan media digital interaktif memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, peningkatan tersebut bukan semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi, melainkan oleh interaksi antara desain media, strategi pembelajaran, dan aktivitas siswa.

Hasil penelitian Yonanda et al. (2024:197-210) menjadi salah satu contoh empiris yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan multimedia interaktif. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 48,79 sebelum pembelajaran menjadi 81,47 setelah penggunaan media. Temuan tersebut

menunjukkan adanya perubahan capaian akademik yang cukup besar setelah media diterapkan.

Temuan serupa terlihat dalam penelitian Azis dan Ahmad (2022:609-615) mengenai Wordwall. Media digital interaktif tersebut memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi  $0,01 < 0,05$ , sehingga penggunaan media dinyatakan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media interaktif juga dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran IPA dan IPAS, misalnya, banyak materi yang berkaitan dengan proses atau objek yang sulit diamati secara langsung. Penggunaan animasi, simulasi, video, dan objek virtual dapat membantu siswa membangun gambaran mental terhadap konsep tersebut.

Penelitian mengenai multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa manfaat media interaktif tidak harus terbatas pada penguasaan materi, tetapi dapat diperluas pada kemampuan kognitif yang lebih tinggi.

Kajian tentang multimedia interaktif pada pembelajaran sekolah dasar juga menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media interaktif dengan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, literasi digital, dan prestasi akademik. Dengan kata lain, hasil belajar dapat menjadi konsekuensi dari proses belajar yang lebih aktif dan menarik. Hal tersebut sejalan dengan prinsip multimedia learning. Media yang menggabungkan representasi verbal dan visual dapat membantu siswa membangun hubungan antara informasi baru dan pengetahuan yang telah dimiliki. Namun, kombinasi elemen multimedia harus dirancang secara tepat karena terlalu banyak informasi visual atau audio dapat meningkatkan beban kognitif siswa.

Dengan demikian, media digital interaktif sebaiknya tidak dipahami sebagai teknologi yang secara otomatis meningkatkan nilai siswa. Media menjadi efektif apabila terdapat kesesuaian antara tujuan pembelajaran, isi materi, karakteristik peserta didik, dan bentuk interaksi yang diberikan.

### **3. Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa**

Selain hasil belajar, salah satu kontribusi penting media digital interaktif adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dapat menyebabkan sebagian siswa bersikap pasif, khususnya ketika materi membutuhkan visualisasi atau aktivitas langsung. Media interaktif memungkinkan siswa mengambil peran yang lebih aktif. Siswa dapat menjawab pertanyaan, memilih jawaban, mengamati animasi, memanipulasi objek, memainkan permainan edukatif, serta menerima umpan balik. Interaksi tersebut dapat meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran.

Penelitian Yonanda et al. (2024:197-210) tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek afektif dan kognitif dapat berkembang secara bersamaan ketika media dirancang dengan baik. Penggunaan permainan digital juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Pada

Wordwall, misalnya, siswa dapat belajar melalui aktivitas yang memiliki karakteristik permainan. Unsur tantangan dan umpan balik dapat membuat kegiatan evaluasi terasa lebih menarik daripada mengerjakan soal secara konvensional.

Meskipun demikian, unsur permainan harus tetap dikontrol. Jika perhatian siswa hanya tertuju pada skor atau kecepatan menyelesaikan permainan, tujuan pembelajaran dapat menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa setiap aktivitas digital memiliki hubungan langsung dengan kompetensi yang ingin dicapai.

#### **4. Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Digital**

Keberhasilan penggunaan teknologi pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kompetensi guru. Guru memiliki peran sebagai perancang, fasilitator, pengarah, dan evaluator pembelajaran. Guru perlu menentukan media berdasarkan tujuan pembelajaran. Misalnya, apabila tujuan pembelajaran adalah membantu siswa memahami proses perubahan wujud benda, video animasi atau simulasi mungkin lebih sesuai daripada media berbasis teks. Sebaliknya, apabila tujuan pembelajaran adalah melatih kemampuan membaca dan memahami informasi, buku digital interaktif atau multimedia berbasis teks dapat lebih sesuai.

Guru juga perlu menguasai cara mengoperasikan media serta mengantisipasi masalah teknis. Kompetensi digital guru menjadi penting karena media yang baik tidak akan memberikan manfaat maksimal apabila guru kesulitan mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan multimedia berbasis web menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan untuk mengembangkan literasi budaya dan literasi digital siswa. Namun, pemanfaatannya tetap membutuhkan kemampuan guru untuk mengintegrasikan media dengan proses pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan kompetensi digital guru harus berjalan seiring dengan pengembangan media pembelajaran. Pelatihan tidak cukup hanya mengajarkan cara menggunakan aplikasi, tetapi juga perlu mengajarkan prinsip desain pembelajaran, pemilihan media, pengembangan aktivitas interaktif, evaluasi pembelajaran, dan pengelolaan kelas digital.

#### **5. Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Karakteristik siswa sekolah dasar perlu menjadi pertimbangan utama dalam memilih media. Siswa pada jenjang ini masih membutuhkan pengalaman konkret dan visual. Oleh karena itu, media digital sebaiknya menggunakan bahasa sederhana, visual yang relevan, navigasi yang mudah, serta aktivitas yang tidak terlalu kompleks.

Media yang terlalu padat informasi dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi. Dalam perspektif multimedia learning, kapasitas pemrosesan informasi manusia terbatas sehingga informasi harus disajikan secara terstruktur. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa desain media perlu menghindari penggunaan elemen yang tidak relevan. Animasi, suara, warna, dan gambar sebaiknya digunakan untuk membantu pemahaman, bukan sekadar sebagai dekorasi.

Selain itu, tingkat interaktivitas juga harus disesuaikan dengan usia siswa. Siswa kelas rendah membutuhkan navigasi yang lebih sederhana dan aktivitas

yang konkret, sedangkan siswa kelas tinggi dapat diberikan aktivitas yang lebih kompleks seperti simulasi, eksplorasi digital, kuis adaptif, atau proyek berbasis teknologi.

## **6. Faktor Pendukung Pemanfaatan Media Digital**

Berdasarkan sintesis literatur, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital.

Pertama, ketersediaan perangkat teknologi. Komputer, laptop, tablet, proyektor, dan smartphone dapat menjadi sarana pendukung. Sekolah perlu memastikan bahwa perangkat tersedia dalam jumlah yang memadai dan dapat digunakan secara optimal.

Kedua, ketersediaan jaringan internet. Tidak semua media digital membutuhkan internet secara terus-menerus, tetapi banyak platform pembelajaran berbasis web membutuhkan koneksi. Oleh sebab itu, sekolah perlu mempertimbangkan media offline sebagai alternatif apabila akses internet terbatas.

Ketiga, kompetensi digital guru. Guru perlu memiliki kemampuan memilih, menggunakan, dan mengevaluasi media digital.

Keempat, kualitas desain media. Media yang baik harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang benar, tampilan yang sesuai usia, navigasi sederhana, serta aktivitas yang memberikan umpan balik.

Kelima, dukungan sekolah dan lingkungan belajar. Kebijakan sekolah, ketersediaan fasilitas, dukungan kepala sekolah, dan budaya inovasi dapat memengaruhi keberhasilan integrasi teknologi.

## **7. Faktor Penghambat Pemanfaatan Media Digital**

Selain faktor pendukung, penggunaan teknologi juga menghadapi beberapa hambatan. Salah satunya adalah ketimpangan fasilitas antar sekolah. Sekolah dengan fasilitas teknologi terbatas mungkin mengalami kesulitan menerapkan media yang membutuhkan perangkat dan jaringan internet.

Hambatan berikutnya adalah keterampilan guru. Penggunaan media digital membutuhkan waktu untuk mempelajari aplikasi, menyiapkan materi, menguji media, dan mengintegrasikannya dengan pembelajaran. Beban kerja guru dapat menjadi kendala apabila tidak disertai dukungan institusi.

Masalah lain adalah kesesuaian media dengan materi. Tidak semua materi membutuhkan multimedia yang kompleks. Penggunaan teknologi yang berlebihan justru dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak efisien.

Oleh karena itu, prinsip yang perlu digunakan bukanlah "semakin canggih teknologi, semakin baik pembelajaran", tetapi "semakin sesuai teknologi dengan tujuan pembelajaran, semakin besar peluang manfaatnya". Teknologi merupakan sarana pedagogis yang harus ditempatkan dalam kerangka tujuan pendidikan.

## **8. Implikasi bagi Pembelajaran Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil kajian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki beberapa implikasi bagi pembelajaran sekolah dasar.

Pertama, guru dapat menggunakan media digital sebagai alat untuk memvisualisasikan materi yang abstrak. Konsep yang sulit diamati secara langsung dapat disajikan melalui animasi, video, simulasi, atau augmented reality.

Kedua, media digital dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pembelajaran tidak harus berpusat pada guru karena siswa dapat melakukan eksplorasi dan latihan secara mandiri dengan bantuan media.

Ketiga, media digital dapat digunakan sebagai instrumen evaluasi formatif. Platform seperti Wordwall memungkinkan guru memperoleh gambaran mengenai pemahaman siswa melalui kuis dan aktivitas interaktif.

Keempat, media digital dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Siswa dapat diberikan materi atau aktivitas sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan belajar masing-masing.

Kelima, penggunaan media digital dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain. Media interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah, project-based learning, discovery learning, maupun pembelajaran langsung. Dengan demikian, media bukan pengganti metode pembelajaran, tetapi bagian dari desain pembelajaran.

## 9. Sintesis Temuan Literatur

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dikaji, dapat disusun sintesis bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memberikan kontribusi terhadap pembelajaran sekolah dasar melalui beberapa mekanisme.

| Aspek               | Kontribusi Media Digital Interaktif                          |
|---------------------|--------------------------------------------------------------|
| Hasil belajar       | Membantu meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik      |
| Motivasi            | Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik            |
| Keterlibatan        | Mendorong siswa berinteraksi dengan materi                   |
| Pemahaman konsep    | Membantu memvisualisasikan konsep abstrak                    |
| Literasi digital    | Membiasakan siswa menggunakan teknologi secara produktif     |
| Kemandirian belajar | Memberikan kesempatan belajar dan latihan secara mandiri     |
| Evaluasi            | Memberikan umpan balik melalui kuis dan aktivitas interaktif |
| Berpikir kritis     | Dapat menyediakan aktivitas eksplorasi dan pemecahan masalah |

Sintesis tersebut menunjukkan bahwa manfaat media digital tidak hanya terletak pada peningkatan skor hasil belajar. Media juga dapat memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran yang menghasilkan peningkatan hasil belajar secara tidak langsung melalui motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, dan aktivitas siswa.

Namun, terdapat perbedaan antara hasil penelitian yang menggunakan jenis media, mata pelajaran, kelas, dan desain penelitian yang berbeda. Oleh sebab itu, generalisasi mengenai efektivitas media digital perlu dilakukan secara hati-hati. Media tertentu dapat efektif untuk satu materi tetapi belum tentu memiliki efektivitas yang sama pada materi lainnya.

### ***Conclusion***

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berbagai bentuk media seperti multimedia interaktif, Wordwall, buku digital, flipbook, multimedia berbasis web, video, PowerPoint interaktif, dan augmented reality telah digunakan untuk mendukung pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Secara umum, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Media tersebut membantu menyajikan materi secara visual dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas secara langsung, serta menyediakan umpan balik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, efektivitas media digital tidak ditentukan oleh teknologi semata. Faktor desain pembelajaran, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, kompetensi digital guru, ketersediaan fasilitas, kualitas konten, serta strategi pembelajaran memiliki peran penting. Oleh karena itu, penggunaan teknologi harus berorientasi pada tujuan pedagogis.

Guru sekolah dasar disarankan memilih media berdasarkan kebutuhan pembelajaran, bukan berdasarkan popularitas atau kecanggihan teknologi. Sekolah juga perlu memberikan dukungan berupa fasilitas dan peningkatan kompetensi digital guru agar integrasi teknologi dapat dilakukan secara berkelanjutan.

Kajian selanjutnya dapat diarahkan pada penelitian eksperimental dengan sampel yang lebih besar atau meta-analisis untuk mengetahui besarnya pengaruh berbagai jenis media digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya juga perlu memperhatikan faktor moderasi seperti jenjang kelas, mata pelajaran, karakteristik siswa, kompetensi guru, dan jenis teknologi yang digunakan.

## Referensi

- Ahmad, & Wahyudin. (2023). Pembelajaran matematika era digitalisasi. Deepublish Digital.
- Ampry, E. S. (2026). Media pembelajaran sekolah dasar: Teori, praktik, dan inovasi di era transformasi digital. Rajawali Pers.
- Azis, U. A., & Ahmad, M. (2022). Analysis of the effect of online-based interactive digital learning media Word Wall on Pancasila and Citizenship Education learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 609–615. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5344>
- Batubara, H. H. (2021). Media pembelajaran digital. PT Remaja Rosdakarya.
- Berrada, K., & Burgos, D. (Eds.). (2022). Pedagogy, didactics and educational technologies: Research experiences and outcomes in enhanced learning and teaching at Cadi Ayyad University. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-19-5137-4>
- Bretos, María A., (2024), Sergio Ibáñez-Sánchez, and Carlos Orús, ‘Applying Virtual Reality and Augmented Reality to the Tourism Experience: A Comparative Literature Review’, *Spanish Journal of Marketing - ESIC*, 28.3, pp. 287–309, doi:10.1108/SJME-03-2023-0052
- Daniela, L. (Ed.). (2022). Inclusive digital education. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-14775-3>
- Dewi, N. P. D. P., Dewi, N. P. C. P., & Ardiawan, I. K. N. (2026). The use of interactive multimedia as a means of learning innovation in elementary schools in the digital age. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 6(2), 326–335. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v6i2.11680>
- Hidayati, A., & Bentri, A. (2022). Model pembelajaran online: Mengintegrasikan authentic learning dan realworld activities. Prenada Media.
- Hidayati, Y. T., & Nurharini, A. (2026). The development of interactive learning media to improve music learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v14i1.94696>
- Hilliger, I., Muñoz-Merino, P. J., De Laet, T., Ortega-Arranz, A., & Farrell, T. (Eds.). (2022). Educating for a new future: Making sense of technology-enhanced learning adoption. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-16290-9>
- Kustandi, C. (2024). Pembelajaran digital. PT RajaGrafindo Persada.
- Mayer, R. E. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Nafis, N. L., & Fathurrahman, M. (2024). Development of digital learning media based on augmented reality to improve student learning outcomes of elementary school. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(2), 952–963. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.36308>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E.,

- Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *The BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku digital interaktif berbasis pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 1–10. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147>
- Salsabila, E. M. W., Suryanti, S., Widodo, W., Gunansyah, G., & Puspita, A. M. I. (2025). Flipbook learning media on IPAS learning outcomes in elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13478>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Suryani, L., et al. (2023). Media pembelajaran digital untuk anak usia dini. Deepublish Digital.
- Yonanda, D. A., Islahuddin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving motivation and learning outcomes of elementary school students with multimedia-based interactive media. *Profesi Pendidikan Dasar*, 11(3), 197–210. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.5761>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>