SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur

Erni Wahyu Safitri[1]*, Yayan Sudrajat[2]
[1] Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Terbuka, Palembang, Indonesia
Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI.
Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15437, Banten, Indonesia
Jl. Nangka Raya No. 58C (atau No. 58), Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530, Indonesia
***Email:** erniwahyusafitri2020bm@gmail.com*

ABSTRACT
The utilization of interactive learning media is one of the efforts to support the learning process of elementary school students in line with the development of digital technology in education. Interactive learning media enables learning materials to be presented in various forms, such as text, images, animations, videos, quizzes, and activities that provide opportunities for students to become more actively involved in learning. This article aims to examine the utilization of interactive learning media in supporting elementary school students' learning, particularly in improving learning outcomes, motivation, engagement, creativity, and thinking skills. This study employed a literature review method by analyzing relevant scholarly sources on interactive learning media at the elementary school level. The findings indicate that the use of interactive learning media can help increase student engagement, provide more engaging learning experiences, and support the achievement of learning outcomes. The effectiveness of its utilization is influenced by the suitability of the media to learning objectives, student characteristics, teacher competencies, and the availability of facilities and infrastructure. Therefore, interactive learning media can be utilized to support elementary school learning when appropriately selected and implemented according to learning needs.

Keywords: *interactive learning media, elementary school learning, educational technology, digital media, literature review*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam proses pembelajaran, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi dengan berbagai bentuk yang lebih beragam melalui teks, gambar, animasi, audio, video, dan berbagai aktivitas digital. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Arifin et al., 2022). Sejalan dengan perkembangan tersebut, media pembelajaran digital memberikan fleksibilitas dalam mengakses sumber belajar dan memungkinkan penyajian materi secara lebih interaktif dan visual (Hendra et al., 2023). Dalam konteks sekolah dasar, pemanfaatan media tersebut perlu mempertimbangkan karakteristik

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

siswa dan tujuan pembelajaran agar teknologi yang digunakan benar-benar memberikan dukungan terhadap proses belajar.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memberikan respons dan melakukan aktivitas selama proses pembelajaran. Penelitian Khoiriyah et al. (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar. Ismawati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media interaktif yang memadukan gambar, animasi, video, dan kuis dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Bentuk media interaktif terus berkembang, antara lain melalui e-flipbook yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi (Aprilia et al., 2024), media berbasis Realistic Mathematics Education yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka (Olivia et al., 2024), serta teknologi Augmented Reality yang menjadi salah satu perkembangan dalam penelitian media pembelajaran interaktif di sekolah dasar (Efendhi et al., 2025).

Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki potensi dalam mendukung pengalaman belajar siswa. Kajian Aryfien et al. (2025) terhadap 21 artikel menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif di sekolah dasar banyak dikembangkan dalam bentuk multimedia dan dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Selain manfaat terhadap keterlibatan dan motivasi, pemanfaatan media interaktif juga perlu dilihat dari aspek pengelolaannya. Belawati et al. (2024) menekankan pentingnya kemampuan guru dalam memilih, mengelola, dan menggunakan sumber pembelajaran digital secara tepat dan etis. Sementara itu, Nurhasanah et al. (2026) menunjukkan bahwa integrasi gadget sebagai media pembelajaran interaktif membutuhkan pengelolaan yang sistematis melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media interaktif tidak hanya ditentukan oleh bentuk atau kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian media, kompetensi guru, karakteristik siswa, dan pengelolaan penggunaannya.

Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar telah berkembang dalam berbagai bentuk, sebagian penelitian masih berfokus pada pengembangan atau penggunaan media tertentu dan konteks pembelajaran tertentu, seperti e-flipbook, matematika, Bahasa Indonesia, dan Augmented Reality (Aprilia et al., 2024; Olivia et al., 2024; Ismawati et al., 2023; Efendhi et al., 2025). Di sisi lain, kajian sistematis yang dilakukan Aryfien et al.

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

(2025) memberikan gambaran mengenai perkembangan media interaktif dan manfaatnya terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. Berdasarkan telaah terhadap referensi yang digunakan dalam artikel ini, masih diperlukan sintesis yang menghubungkan berbagai bentuk media interaktif dengan manfaatnya bagi pembelajaran serta faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatannya. Gap tersebut menjadi dasar dilakukannya kajian literatur ini agar diperoleh gambaran yang lebih terpadu mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar. Kajian ini secara khusus membahas berbagai bentuk media pembelajaran interaktif yang digunakan, manfaatnya terhadap proses dan hasil belajar siswa, serta faktor-faktor yang perlu diperhatikan agar pemanfaatannya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan terdiri atas delapan belas referensi, yaitu tiga belas artikel jurnal dan lima buku, yang diterbitkan pada rentang tahun 2021–2026. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran basis data Google Scholar dan Portal Garuda dengan kata kunci “learning management system”, “pembelajaran jarak jauh”, “efektivitas pembelajaran”, “kepuasan pengguna LMS”, dan “perguruan tinggi”. Pemilihan sumber didasarkan pada empat kriteria, yaitu: (1) tahun terbit dalam rentang 2021–2026; (2) relevansi topik dengan pemanfaatan Learning Management System di jenjang perguruan tinggi; (3) ketersediaan teks lengkap untuk dibaca dan dianalisis; dan (4) keberagaman desain penelitian (kuantitatif, kualitatif, maupun tinjauan literatur) agar temuan yang disintesis tidak berasal dari satu jenis metode saja.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Temuan kemudian dikelompokkan ke dalam tiga tema yaitu bentuk pemanfaatan LMS, kontribusi terhadap efektivitas pembelajaran serta faktor pendukung dan hambatan. Selanjutnya temuan dibandingkan untuk melihat persamaan dan perbedaannya. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil penelitian dari berbagai sumber dan konteks perguruan tinggi.

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

Tabel 1. Ringkasan Delapan Belas Sumber tentang Pemanfaatan LMS

Aspek yang dikaji	Temuan utama	Sumber
Bentuk media	Media berbasis ICT dan digital dapat digunakan untuk menyajikan materi secara lebih beragam dan interaktif.	Arifin et al. (2022); Hendra et al. (2023)
Multimedia interaktif	Media dapat memadukan gambar, animasi, video, dan kuis dalam pembelajaran.	Ismawati et al. (2023)
E-flipbook	E-flipbook dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi.	Aprilia et al. (2024)
Media matematika	Media interaktif dapat dipadukan dengan pendekatan Realistic Mathematics Education dan Kurikulum Merdeka.	Olivia et al. (2024)
Augmented Reality	AR menjadi salah satu perkembangan teknologi dalam penelitian media interaktif di sekolah dasar.	Efendhi et al. (2025)
Hasil belajar dan kreativitas	Media interaktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa.	Khoiriyah et al. (2022)
Keterlibatan dan motivasi	Media interaktif banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.	Aryfien et al. (2025)
Pengelolaan sumber digital	Guru perlu mampu memilih, mengelola, dan menggunakan sumber digital secara tepat dan etis.	Belawati et al. (2024)
Manajemen penggunaan gadget	Pemanfaatan gadget memerlukan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan.	Nurhasanah et al. (2026)
Akses dan fleksibilitas	Media digital memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran.	Hendra et al. (2023)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Kajian literatur dipilih karena tujuan artikel bukan untuk menguji suatu perlakuan secara langsung kepada siswa, melainkan untuk memperoleh gambaran yang terpadu mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar berdasarkan temuan penelitian dan sumber ilmiah yang relevan. Melalui pendekatan ini, informasi dari berbagai sumber dibandingkan dan disintesis untuk menemukan pola mengenai bentuk media, manfaat, serta kondisi yang mendukung keberhasilan pemanfaatannya.

Sumber data penelitian berupa artikel jurnal dan buku yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, media pembelajaran digital, teknologi pendidikan, dan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran sekolah dasar. Setelah

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

proses pemutakhiran referensi, kajian ini menggunakan 15 sumber yang terbit pada rentang 2022–2026. Sumber tersebut terdiri atas 12 artikel jurnal dan 3 buku. Artikel jurnal digunakan sebagai sumber utama untuk memperoleh temuan empiris, sedangkan buku digunakan untuk memperkuat landasan konseptual mengenai media pembelajaran dan literasi sumber pembelajaran digital.

Pemilihan sumber didasarkan pada beberapa kriteria. Pertama, sumber harus memiliki keterkaitan langsung dengan fokus artikel, yaitu media pembelajaran interaktif, media digital, atau pemanfaatan teknologi pada pembelajaran sekolah dasar. Kedua, sumber diprioritaskan pada publikasi dalam 10 tahun terakhir dan dalam kajian ini terkonsentrasi pada tahun 2022–2026. Ketiga, sumber harus berasal dari publikasi akademik yang dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki informasi bibliografis yang jelas. Keempat, sumber dipilih apabila memuat informasi yang dapat digunakan untuk menjawab fokus kajian, baik mengenai bentuk media, manfaat, hasil penggunaan, maupun faktor yang memengaruhi pemanfaatannya.

Pengumpulan data dilakukan melalui tahap identifikasi, pembacaan, pencatatan, pengelompokan, dan perbandingan informasi. Setiap sumber dibaca untuk mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan bentuk media yang digunakan, tujuan pemanfaatan, karakteristik siswa atau konteks pembelajaran, manfaat yang dilaporkan, serta faktor pendukung dan keterbatasan penggunaan media. Informasi yang relevan kemudian dicatat dan dikelompokkan berdasarkan tema sehingga temuan dari sumber yang berbeda dapat dibandingkan secara sistematis.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan sintesis tematik. Temuan dari masing-masing sumber tidak diperlakukan sebagai hasil dari satu penelitian lapangan, tetapi sebagai informasi yang dibandingkan untuk menemukan kecenderungan. Tahap analisis meliputi pengelompokan sumber berdasarkan bentuk media, identifikasi manfaat yang muncul secara berulang, perbandingan konteks penggunaan, dan penafsiran terhadap faktor yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatan media. Hasil analisis kemudian disusun menjadi temuan yang menjawab tujuan artikel, yaitu menggambarkan bentuk media interaktif, manfaatnya bagi pembelajaran siswa sekolah dasar, serta faktor yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatannya.

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kajian terhadap 15 sumber ilmiah yang terdiri atas 12 artikel jurnal dan 3 buku yang diterbitkan pada rentang 2022–2026 menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar berkembang dalam berbagai bentuk dan memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran. Temuan literatur memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai fasilitas yang memungkinkan siswa memberikan respons, melakukan aktivitas belajar, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

Berdasarkan proses identifikasi, pengelompokan, dan sintesis tematik terhadap sumber yang dikaji, diperoleh empat tema utama, yaitu bentuk media pembelajaran interaktif, manfaat terhadap hasil dan proses belajar, kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatannya..

Tabel 2. Hasil Sintesis Kajian Literatur

Aspek yang dikaji	Temuan utama	Sumber
Bentuk media	ICT, media digital, multimedia, e-flipbook, RME, AR, gadget, dan aplikasi pembelajaran interaktif ditemukan dalam literatur.	Arifin et al. (2022); Hendra et al. (2023); Aprilia et al. (2024); Olivia et al. (2024); Efendhi et al. (2025); Rukoyah & Bektiningsih (2024)
Hasil belajar	Media interaktif dilaporkan mendukung peningkatan hasil belajar pada beberapa konteks pembelajaran.	Khoiriyah et al. (2022); Ismawati et al. (2023); Nafis & Fathurrahman (2024); Ariyani & Nurdyansyah (2024)
Kreativitas dan kognitif	Penggunaan media dapat berkaitan dengan kreativitas dan kemampuan kognitif siswa.	Khoiriyah et al. (2022); Ariyani & Nurdyansyah (2024)
Motivasi dan keterlibatan	Media digital/interaktif dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa.	Aryfien et al. (2025); Chusna et al. (2024); Salam et al. (2024)
Literasi dan kompetensi guru	Keberhasilan pemanfaatan media berkaitan dengan kemampuan guru memilih dan menggunakan sumber digital secara tepat.	Belawati et al. (2024); Chusna et al. (2024); Salam et al. (2024)
Pengelolaan teknologi	Penggunaan gadget dan media digital membutuhkan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan.	Nurhasanah et al. (2026)
Kesesuaian media	Media perlu disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi sarana.	Arifin et al. (2022); Hendra et al. (2023); Belawati et al. (2024)

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

Bentuk Media Pembelajaran Interaktif

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar memiliki bentuk yang beragam. Arifin et al. (2022) mengidentifikasi media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) sebagai sarana pendukung penyampaian materi pembelajaran. Hendra et al. (2023) menjelaskan bahwa media digital memungkinkan penyajian materi melalui teks, gambar, audio, video, dan berbagai aktivitas interaktif.

Bentuk multimedia interaktif ditemukan dalam penelitian Ismawati et al. (2023), yang memadukan gambar, animasi, video, dan kuis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Aprilia et al. (2024) mengembangkan e-flipbook yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dengan pendekatan kontekstual.

Dalam pembelajaran matematika, Olivia et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Sementara itu, Efendhi et al. (2025) mengidentifikasi Augmented Reality (AR) sebagai salah satu perkembangan teknologi yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar.

Selain itu, Rukoyah dan Bektiningsih (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator untuk materi transformasi energi pada mata pelajaran IPAS. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Hasil kajian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi terhadap beberapa aspek pembelajaran, terutama hasil belajar, kreativitas, kemampuan kognitif, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Khoiriyah et al. (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dapat mendukung hasil belajar sekaligus kreativitas siswa sekolah dasar. Ismawati et al. (2023) melaporkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Ariyani dan Nurdyansyah (2024) menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV. Penelitian Nafis dan Fathurrahman (2024)

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

juga mengembangkan media pembelajaran digital berbasis AR untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Secara lebih spesifik, Rukoyah dan Bektiningsih (2024) melaporkan hasil validasi ahli materi sebesar 92,8% dan ahli media sebesar 93%. Peningkatan hasil belajar berdasarkan perhitungan N-gain mencapai 0,667 dengan kategori sedang. Respons guru dan siswa terhadap media tersebut juga berada pada kategori sangat praktis.

Pada aspek motivasi dan keterlibatan, Aryfien et al. (2025) melalui kajian terhadap 21 artikel menemukan bahwa media pembelajaran interaktif di sekolah dasar banyak dikembangkan dalam bentuk multimedia dan dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Chusna et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Salam et al. (2024), melalui systematic literature review terhadap 34 jurnal, mengidentifikasi penggunaan video, aplikasi berbasis Android, dan multimedia interaktif dalam pembelajaran pendidikan dasar. Media tersebut dilaporkan mendukung berbagai aspek pembelajaran, termasuk prestasi akademik, aspek afektif, keterampilan bahasa, berpikir kritis, dan pengetahuan.

Faktor yang Memengaruhi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil kajian menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan.

Pertama, kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media digital. Belawati et al. (2024) menekankan pentingnya kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan sumber pembelajaran digital secara tepat dan etis. Chusna et al. (2024) juga mengidentifikasi keterampilan penggunaan teknologi dan kebutuhan pelatihan guru sebagai aspek penting dalam pemanfaatan media digital.

Kedua, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Media perlu disesuaikan dengan materi, tingkat perkembangan siswa, serta aktivitas belajar yang dirancang. Hendra et al. (2023) menunjukkan bahwa media digital memberikan fleksibilitas dalam penyajian dan akses materi pembelajaran.

Ketiga, ketersediaan sarana dan prasarana. Penggunaan media berbasis aplikasi, video, dan AR membutuhkan perangkat serta dukungan teknis yang memadai. Kondisi jaringan internet dan ketersediaan perangkat menjadi bagian dari pertimbangan pemanfaatan media di sekolah dasar.

Keempat, pengelolaan penggunaan teknologi. Nurhasanah et al. (2026) menunjukkan bahwa integrasi gadget sebagai media pembelajaran interaktif

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

memerlukan pengelolaan sistematis melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian	Fokus/media	Hasil yang dilaporkan
Khoiriyah et al. (2022)	Media interaktif untuk siswa SD	Mendukung hasil belajar dan kreativitas siswa.
Ismawati et al. (2023)	Multimedia interaktif Bahasa Indonesia	Mendukung peningkatan hasil belajar.
Aprilia et al. (2024)	E-flipbook kontekstual	Mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi.
Ariyani dan Nurdyansyah (2024)	Media interaktif berbasis teknologi	Menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa.
Nafis dan Fathurrahman (2024)	Media digital berbasis AR	Dikembangkan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa SD.
Rukoyah dan Bektiningsih (2024)	Smart Apps Creator untuk IPAS	Validasi ahli tinggi, N-gain 0,667 kategori sedang, dan respons sangat praktis.
Aryfien et al. (2025)	Kajian 21 artikel media interaktif	Menunjukkan pemanfaatan media untuk mendukung motivasi dan keterlibatan siswa.
Salam et al. (2024)	Kajian 34 jurnal media digital	Menunjukkan kontribusi media terhadap berbagai aspek pembelajaran pendidikan dasar.

Pembahasan

Analisis Perkembangan Media Pembelajaran Interaktif

Temuan kajian memperlihatkan bahwa perkembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan perubahan bentuk teknologi, tetapi juga dengan perubahan cara materi pembelajaran disajikan dan digunakan. Perkembangan dari media berbasis ICT menuju multimedia interaktif, e-flipbook, aplikasi pembelajaran, dan Augmented Reality menunjukkan semakin beragamnya alternatif yang dapat digunakan guru dalam merancang pengalaman belajar.

Perkembangan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi dapat menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa memberikan respons dan berinteraksi dengan materi. Hal ini sejalan dengan temuan Ismawati et al. (2023) dan Aprilia et al. (2024), yang menunjukkan bahwa

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

penggabungan unsur visual, audiovisual, dan aktivitas interaktif dapat memperkaya penyajian materi pembelajaran.

Meskipun demikian, keberagaman teknologi tidak secara otomatis menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran. Media dengan fitur yang lebih kompleks belum tentu lebih efektif dibandingkan media sederhana. Efektivitas media tetap ditentukan oleh relevansinya terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, perkembangan teknologi perlu diikuti dengan penguatan pertimbangan pedagogis dalam proses pemilihan dan penggunaannya.

Implikasi Media terhadap Hasil dan Proses Belajar Siswa

Temuan mengenai peningkatan hasil belajar, kreativitas, dan kemampuan kognitif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk mendukung pencapaian kompetensi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian Khoiriyah et al. (2022), Ismawati et al. (2023), serta Ariyani dan Nurdyansyah (2024) memperlihatkan bahwa media interaktif dapat digunakan untuk mendukung pencapaian hasil belajar dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Secara pedagogis, potensi tersebut dapat dijelaskan melalui kesempatan yang diberikan media kepada siswa untuk mengamati, memilih, mencoba, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa terlibat dalam proses pengolahan informasi, bukan hanya menerima penjelasan dari guru.

Pada aspek kreativitas, media interaktif dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi dan memberikan respons terhadap permasalahan yang disajikan. Sementara itu, pada aspek kognitif, penggunaan media dapat mendukung proses pengamatan, pengorganisasian informasi, pemahaman konsep, dan pemecahan masalah apabila aktivitas yang disediakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari aspek motivasi dan keterlibatan, temuan Aryfien et al. (2025), Chusna et al. (2024), dan Salam et al. (2024) menunjukkan bahwa media digital dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun, ketertarikan siswa terhadap tampilan digital perlu diikuti dengan keterlibatan yang bermakna dalam memahami materi. Dengan demikian, keberhasilan media tidak cukup dinilai dari antusiasme siswa, tetapi juga dari kualitas aktivitas belajar yang berlangsung.

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pada jenjang ini, siswa membutuhkan penyajian materi yang jelas, bertahap, menarik, dan sesuai dengan tingkat pemahamannya. Penggunaan gambar, ilustrasi, animasi, video, serta aktivitas sederhana dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan hanya melalui uraian verbal.

Namun, penggunaan unsur visual dan audiovisual secara berlebihan justru berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari materi utama. Media yang terlalu padat informasi, memiliki navigasi rumit, atau menyajikan terlalu banyak fitur dapat meningkatkan beban siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, prinsip utama pengembangan media interaktif bukan terletak pada banyaknya fitur yang disediakan, melainkan pada relevansi setiap fitur terhadap tujuan pembelajaran. Media perlu memiliki navigasi yang mudah dipahami, instruksi yang jelas, tampilan yang proporsional, serta aktivitas yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Kesesuaian juga perlu diperhatikan berdasarkan karakteristik mata pelajaran. Penggunaan pendekatan Realistic Mathematics Education dalam pengembangan media matematika oleh Olivia et al. (2024), misalnya, memperlihatkan pentingnya menghubungkan media dengan konteks pembelajaran. Demikian pula pengembangan media Smart Apps Creator untuk materi transformasi energi oleh Rukoyah dan Bektiningsih (2024) menunjukkan bahwa rancangan media perlu disesuaikan dengan substansi materi yang dipelajari.

Peran Guru dan Literasi Digital dalam Pemanfaatan Media

Guru memiliki posisi penting dalam menentukan keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Teknologi tidak dapat menggantikan peran pedagogis guru dalam merencanakan, mengarahkan, memfasilitasi, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

Temuan Belawati et al. (2024) menegaskan bahwa kemampuan guru dalam memilih, mengelola, dan menggunakan sumber pembelajaran digital secara tepat dan etis merupakan bagian penting dari literasi digital. Kemampuan tersebut tidak hanya mencakup keterampilan mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber, kesesuaian materi, keamanan informasi, dan etika penggunaan konten digital.

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

Temuan Chusna et al. (2024) mengenai kebutuhan pelatihan guru memperlihatkan bahwa peningkatan kompetensi digital perlu menjadi bagian dari pengembangan profesionalisme pendidik. Guru perlu memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang aktivitas interaktif, mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran, serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif perlu diikuti oleh peningkatan kompetensi pedagogis dan digital guru. Keberadaan teknologi yang memadai tidak akan memberikan manfaat optimal apabila tidak disertai kemampuan guru dalam mengelola penggunaannya.

Sarana, Akses, dan Pengelolaan Penggunaan Teknologi

Selain kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana merupakan faktor penting dalam implementasi media pembelajaran interaktif. Penggunaan media digital berbasis aplikasi, video, dan AR membutuhkan perangkat yang sesuai serta dukungan jaringan internet yang memadai.

Fleksibilitas akses yang ditawarkan media digital sebagaimana dijelaskan Hendra et al. (2023) perlu dipahami bersama dengan kondisi nyata sekolah. Tidak semua siswa memiliki perangkat dan akses internet yang sama. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan alternatif penggunaan media secara luring, penyediaan materi yang dapat diunduh, dan pemanfaatan perangkat secara berkelompok.

Temuan Nurhasanah et al. (2026) mengenai pengelolaan integrasi gadget menunjukkan bahwa penggunaan teknologi membutuhkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa perangkat digital tidak secara otomatis menjadi sarana pembelajaran yang efektif tanpa pengaturan yang jelas.

Penggunaan gadget juga perlu memperhatikan durasi dan keseimbangan aktivitas. Pembelajaran digital sebaiknya dipadukan dengan diskusi, praktik, membaca, menulis, permainan edukatif, dan interaksi langsung. Dengan demikian, teknologi dapat mendukung pembelajaran tanpa menghilangkan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas nyata.

Keterbatasan dan Implikasi Pedagogis Pemanfaatan Media Interaktif

Meskipun memiliki berbagai potensi, pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga memiliki keterbatasan. Pengembangan media membutuhkan waktu, keterampilan teknis, dan sumber daya pendukung. Media yang membutuhkan

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

perangkat khusus atau koneksi internet stabil juga tidak selalu dapat diterapkan pada seluruh kondisi sekolah.

Selain itu, penggunaan media digital berisiko menjadi aktivitas yang hanya berorientasi pada tampilan apabila tidak dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran. Siswa dapat tertarik pada animasi, gambar, atau permainan, tetapi belum tentu memahami konsep yang disampaikan. Oleh karena itu, aktivitas interaktif perlu memiliki tujuan pedagogis yang jelas dan memberikan kontribusi terhadap pencapaian kompetensi.

Implikasi lainnya berkaitan dengan keamanan digital, privasi, hak cipta, dan kredibilitas sumber informasi. Guru perlu memastikan bahwa materi dan aplikasi yang digunakan sesuai dengan usia siswa serta tidak menimbulkan risiko dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, pemilihan media sebaiknya diawali dengan identifikasi kebutuhan belajar, penentuan tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan pertimbangan kondisi sarana. Apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui media sederhana, penggunaan teknologi yang lebih kompleks tidak selalu diperlukan. Prinsip ini menegaskan bahwa kualitas pembelajaran lebih ditentukan oleh kesesuaian antara teknologi dan kebutuhan pedagogis daripada tingkat kecanggihan media.

Sintesis dan Kebaruan Kajian

Sintesis terhadap 15 sumber literatur memperlihatkan adanya hubungan yang saling berkaitan antara bentuk media, manfaat pembelajaran, karakteristik siswa, kompetensi guru, dan ketersediaan sarana. Berbagai bentuk media interaktif yang ditemukan dalam kajian menunjukkan bahwa teknologi menyediakan alternatif yang semakin beragam bagi guru dalam menyajikan materi dan mengembangkan aktivitas belajar.

Kebaruan sintesis artikel ini terletak pada pengintegrasian tiga perspektif utama, yaitu perkembangan bentuk teknologi, kontribusi media terhadap proses dan hasil belajar, serta kondisi yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatannya. Ketiga perspektif tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak dapat dipahami hanya sebagai produk teknologi, tetapi perlu ditempatkan sebagai bagian dari rancangan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa tidak terdapat satu jenis media yang secara universal lebih unggul dibandingkan jenis lainnya. Setiap media memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi,

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

karakteristik siswa, serta kondisi sekolah. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk menentukan media yang paling sesuai dengan konteks pembelajaran.

Implikasi praktis dari kajian ini adalah perlunya penguatan kompetensi guru dalam merancang dan mengevaluasi penggunaan media interaktif, dukungan sekolah terhadap ketersediaan sarana digital, serta pengembangan media yang berorientasi pada kebutuhan belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian empiris yang membandingkan efektivitas berbagai bentuk media interaktif pada mata pelajaran, jenjang kelas, dan kondisi sekolah yang berbeda.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif perlu diarahkan bukan sekadar pada inovasi teknologi, melainkan pada peningkatan kualitas pengalaman belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian tujuan pembelajaran secara bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 15 sumber ilmiah, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar melalui berbagai bentuk, seperti multimedia interaktif, e-flipbook, aplikasi pembelajaran, media berbasis ICT, dan Augmented Reality. Pemanfaatannya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, kreativitas, kemampuan kognitif, motivasi, dan keterlibatan siswa. Namun, efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, melainkan juga oleh kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kompetensi pedagogis dan digital guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif perlu diintegrasikan secara terencana ke dalam strategi pembelajaran agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa.

REFERENSI

Aprilia, T., Djono, & A'isyah, A. (2024). Utilization of interactive e-flipbook media oriented toward contextual approaches to learning in elementary schools. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 11(2), 184–204. https://doi.org/10.21831/jitp.v11i2.71434

Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2022). Media pembelajaran berbasis ICT. UMSU Press.

Ariyani, S. M., & Nurdyansyah. (2024). The effectiveness of technology-based interactive learning media to improve students' cognitive skill at Islamic elementary school. JIP Jurnal Ilmiah PGMI, 10(1), 1–15. https://doi.org/10.19109/jip.v10i1.22575

Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri. (2025). Interactive learning media

Vol. 4 No. 4, 2026, 410-424
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23980181

for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. Mimbar Sekolah Dasar, 12(1), 132–147. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323

Belawati, T., Sapriati, A., Suhandoko, A. D. J., Sembiring, M. G., Rokhiyah, I., Puspitasari, K. A., Ramdhani, S., Julaeha, S., Suciati, S., Sugilar, S., & Rosita, T. (2024). Literasi sumber pembelajaran digital untuk guru pendidikan dasar. Universitas Terbuka.

Chusna, N. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive digital media for learning in primary schools. Asian Pendidikan, 4(2), 72–78. https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024

Efendhi, I., Fahrudi, F., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Augmented Reality (AR) untuk jenjang sekolah dasar: Analisis tren penelitian 2020–2025. Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 7(4), 2440–2448.

Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., Supardi, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktik). PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Ismawati, D. P., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive learning media in fifth-grade Indonesian elementary school subjects. International Journal of Elementary Education, 7(1), 143–153. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911

Khoiriyah, A. N., Subali, B., & Linuwih, S. (2022). Development of interactive learning media to foster the creativity of elementary school students. Journal of Primary Education, 11(3), 345–358. https://doi.org/10.15294/jpe.v11i3.75299

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

Nurhasanah, A., Jaya, A., & Dewi, O. R. (2026). Manajemen integrasi gadget sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 951–961. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.57323

Olivia, N., Fitria, Y., Ahmad, S., Rakimahwati, & As Sayfullooh, I. (2024). Developing interactive learning media based on realistic mathematics education for Merdeka Curriculum in elementary schools. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 63–74. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v13i1.1976

Rukoyah, S., & Bektiningsih, K. (2024). Development of interactive learning media based on Smart Apps Creator to enhance elementary school students' science learning outcomes. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10(10), 8127–8135. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8046

Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. Indonesian Journal of Educational Research and Review, 7(3), 615–629. https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617