



## Transformasi Pembelajaran Dasar Melalui Media Interaktif: Sebuah Telaah Literatur Terhadap Dampaknya pada Hasil Belajar

Raudatul Saumi<sup>1\*</sup>, Ari Suriani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

[raudatulsauri71@gmail.com](mailto:raudatulsauri71@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [arisuriani@fip.unp.ac.id](mailto:arisuriani@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

Korespondensi Penulis: [raudatulsauri71@gmail.com](mailto:raudatulsauri71@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study aims to explore the impact of interactive learning media on elementary school students' learning outcomes in the context of the Merdeka Curriculum. Interactive learning media includes educational videos, game-based applications, and digital platforms that encourage active participation and more meaningful learning. This study uses a literature review method involving 11 studies from 2016 to 2024. The results show that interactive media positively influence students' cognitive, affective, and psychomotor achievements. It is also proven effective in supporting differentiated learning and increasing learning motivation. These findings provide important implications for the development of more relevant, adaptive, and responsive learning strategies to students' needs in the digital era.*

**Keywords:** *Digital learning; Elementary school; Interactive media; Merdeka Curriculum; Student learning outcomes*

**Abstrak.** Kajian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran interaktif mencakup video edukatif, aplikasi berbasis game, serta platform digital yang mendorong partisipasi aktif dan pembelajaran yang lebih bermakna. Studi ini menggunakan metode kajian literatur terhadap 11 penelitian dari tahun 2016–2024. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Penggunaan media ini juga terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih relevan, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

**Kata kunci:** Hasil belajar siswa; Kurikulum Merdeka; Media interaktif; Pembelajaran digital; Sekolah dasar

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era revolusi industri 4.0 dan masyarakat digital abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi agar mampu membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan, seperti berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Model pembelajaran tradisional sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan generasi digital. Sebagai respons terhadap tantangan ini, media pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret dan menyenangkan serta mendukung pembelajaran berdiferensiasi yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Namun, implementasi media interaktif menghadapi kendala seperti infrastruktur, kesiapan guru, dan kesenjangan akses teknologi. Kajian ini bertujuan untuk menelaah sejauh

mana media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar, karakteristik media yang efektif, serta tantangan dan peluang implementasinya.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur sistematis. Data dikumpulkan melalui penelusuran database ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, dan Garuda. Kata kunci yang digunakan antara lain “media pembelajaran interaktif”, “hasil belajar siswa”, dan “sekolah dasar”. Kriteria inklusi meliputi artikel yang diterbitkan antara tahun 2016 hingga 2024, berfokus pada pembelajaran dasar, serta memiliki desain penelitian yang valid dan relevan.

Sebanyak 11 artikel dipilih setelah proses seleksi ketat dan dianalisis secara tematik. Analisis ini mencakup identifikasi jenis media interaktif yang digunakan, efeknya terhadap hasil belajar, serta konteks implementasinya dalam lingkungan sekolah dasar. Validitas data dijaga melalui triangulasi temuan dan perbandingan lintas studi untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas hasil.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi ajar. Media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui visualisasi, suara, animasi, simulasi, dan umpan balik langsung. Contoh media interaktif yang umum digunakan di sekolah dasar antara lain aplikasi berbasis Android, video interaktif, game edukatif, augmented reality (AR), dan platform pembelajaran daring seperti Kahoot, Quizziz, dan Canva.

Menurut Arsyad (2017), karakteristik utama media interaktif mencakup: penyajian materi secara visual dan menarik, interaksi dua arah yang merangsang partisipasi, umpan balik real-time, serta kemampuan personalisasi sesuai gaya belajar siswa.

Mayer (2020), dalam teori Multimedia Learning, menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan pemrosesan visual dan verbal secara bersamaan, serta memperhatikan keterbatasan kapasitas kerja otak. Media interaktif sangat sesuai dengan prinsip tersebut karena menyajikan informasi secara multisensori.

### **Penguatan Teori Pembelajaran**

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan

mereka melalui pengalaman langsung. Dalam konteks media interaktif, teori ini mendukung penggunaan media yang memungkinkan eksplorasi, manipulasi, dan interaksi dengan materi pembelajaran.

Sementara itu, teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner menekankan pentingnya penguatan (reinforcement) dalam pembelajaran. Media interaktif yang memberikan umpan balik langsung (immediate feedback) merupakan bentuk penerapan prinsip ini dalam pembelajaran modern.

### Transformasi Pembelajaran Dasar

Media interaktif mengubah proses pembelajaran dari satu arah menjadi dua arah yang bersifat partisipatif. Peran guru bergeser dari sumber informasi utama menjadi fasilitator, sedangkan siswa menjadi pembelajar aktif.

Transformasi ini mencakup:

- a. Variasi metode penyampaian materi melalui simulasi, game, dan animasi.
- b. Peningkatan partisipasi siswa melalui interaksi digital.
- c. Penguatan pembelajaran berbasis konteks dan pengalaman.

Program Merdeka Belajar dari Kemendikbud mendorong penggunaan media interaktif melalui platform seperti Rumah Belajar dan Platform Merdeka Mengajar yang menjadi fondasi transformasi pembelajaran di Indonesia (Wulandari & Sugiarto, 2024).

### Dampak terhadap Hasil Belajar

**Tabel 1. Jenis Media Interaktif dan Dampaknya**

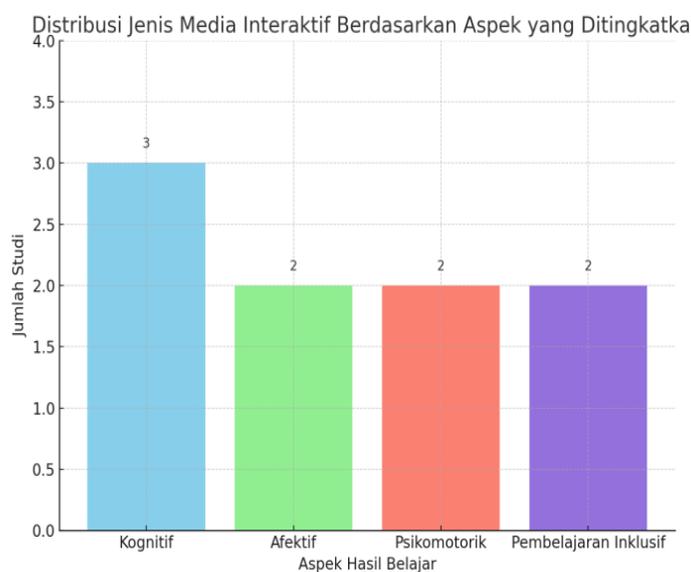
No	Jenis Media	Dampak terhadap hasil belajar
1	Video Interaktif	Meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa
2	Game Edukatif	Meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik
3	Augmented Reality	Memperjelas konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan
4	Aplikasi Mobile Learning	Menyediakan pembelajaran fleksibel dan personalisasi
5	Platform Interaktif Daring	Meningkatkan kolaborasi dan keterampilan sosial

**Tabel 2. Ringkasan Efektivitas Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD**

No	Jenis Media Interaktif	Aspek Hasil Belajar yang Ditingkatkan	Studi / Peneliti
1	Video Interaktif	Kognitif (skor tematik naik 15 poin)	Gunawan & Lestari (2020)

2	Game Edukatif	Kognitif (hasil belajar matematika ↑25%)	Widodo (2021)
3	Augmented Reality	Pemahaman sains & koordinasi motorik	Kurniawan & Astuti (2021); Sari & Nugroho (2019)
4	Quizziz & Mobile Learning	Afektif (motivasi & minat belajar meningkat)	Rahmawati et al. (2018); Handayani & Susanto (2023)
5	Platform Merdeka Mengajar & Rumah Belajar	Diferensiasi & fleksibilitas belajar	Wulandari & Sugiarto (2024); Somantri et al. (2024)

Visualisasi distribusi kontribusi media terhadap masing-masing aspek disajikan dalam Gambar 1.



**Gambar/Diagram 1. Grafik Jumlah Penelitian Berdasarkan Jenis Media Interaktif**

Media pembelajaran interaktif secara umum menunjukkan pengaruh yang positif terhadap:

- Aspek Kognitif: Meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi akademik melalui media visual dan game edukatif.
- Aspek Afektif: Menumbuhkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dengan media yang menyenangkan dan partisipatif.
- Aspek Psikomotorik dan Sosial: Membantu pengembangan koordinasi motorik serta keterampilan sosial dan kolaboratif.

### Pembelajaran Berdiferensiasi

Menurut Somantri et al. (2024), penggunaan media digital secara tepat dalam pembelajaran berdiferensiasi tidak hanya memfasilitasi kebutuhan individu siswa, tetapi juga meningkatkan efisiensi guru dalam mengelola kelas yang heterogen. Guru dapat memanfaatkan platform interaktif untuk melakukan penilaian diagnostik, menyusun kelompok

belajar sesuai kemampuan, serta menyediakan umpan balik langsung dan personal. Hal ini juga didukung oleh penelitian Wulandari dan Sugiarto (2024) yang menekankan bahwa pembelajaran berdiferensiasi melalui media digital memberikan fleksibilitas dan personalisasi dalam pembelajaran inklusif.

### **Studi Kasus Implementasi Media Interaktif**

Sebagai contoh, penelitian oleh Widodo (2021) di salah satu SD negeri di Jawa Timur menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif matematika berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% dalam waktu satu bulan.

Penelitian lain oleh Somantri et al. (2024) di sekolah inklusif menunjukkan bahwa media interaktif membantu guru mengelola kebutuhan siswa berkebutuhan khusus melalui fitur personalisasi konten.

### **Tantangan dan Implikasi Praktis**

#### **Tantangan Implementasi**

Meskipun media pembelajaran interaktif memiliki banyak potensi, implementasinya di sekolah dasar tidak lepas dari berbagai kendala:

- 1) Keterbatasan Infrastruktur
- 2) Variasi Kompetensi Guru
- 3) Kesenjangan Digital antar Siswa
- 4) Desain Pembelajaran yang Kurang Terarah

#### **Implikasi Praktis**

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran dasar, diperlukan beberapa langkah strategis:

- 1) Pelatihan dan Penguatan Kapasitas Guru
- 2) Penyediaan Infrastruktur dan Dukungan Teknis
- 3) Integrasi dalam Kebijakan Sekolah
- 4) Evaluasi Berkelanjutan dan Refleksi Praktik

Seperti yang dikemukakan Clark dan Mayer (2016), efektivitas media pembelajaran tidak terletak pada teknologi itu sendiri, tetapi pada bagaimana teknologi tersebut dirancang dan diterapkan secara instruksional. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dinas pendidikan, dan orang tua menjadi kunci dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang digital dan manusiawi.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dampak positif terlihat pada aspek kognitif melalui pemahaman konsep yang lebih baik, aspek afektif melalui peningkatan motivasi dan minat belajar, serta aspek psikomotorik dan sosial melalui kegiatan interaktif dan kolaboratif. Media ini juga mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan infrastruktur dan literasi digital guru, peluang untuk transformasi pendidikan melalui media interaktif tetap besar. Dukungan kebijakan, pelatihan guru, dan evaluasi yang berkelanjutan akan menjadi kunci keberhasilan penggunaan media interaktif secara optimal di sekolah dasar.

## **REFERENSI**

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.)*. San Francisco: Wiley.
- Fitriani, N., & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–55.
- Gunawan, A., & Lestari, M. (2020). Pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 115–123.
- Handayani, L., & Susanto, H. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(2), 30–40.
- Kurniawan, T., & Astuti, R. (2021). Integrasi media interaktif berbasis augmented reality dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(3), 67–76.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- OECD. (2021). *21st century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing.
- Rahmawati, S., Hidayat, A., & Fitriyah, N. (2018). Pengaruh mobile learning terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 45–52.
- Sari, M., & Nugroho, Y. (2019). Pemanfaatan media augmented reality untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 23–31.

- Somantri, H., Purwanti, E., & Ramadhan, A. (2024). Media digital dalam pembelajaran berdiferensiasi: Strategi implementasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 9(1), 12–20.
- Widodo, H. (2021). Efektivitas media game edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–9.
- Wulandari, A., & Sugiarto, B. (2024). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi melalui platform Merdeka Mengajar: Studi kasus di sekolah dasar inklusif. *Jurnal Kajian Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran*, 12(1), 101–110.