

Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendukung Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar

Novita Dwy Khairunnisa✉, Universitas PGRI Madiun

Seftian Wahyu Ningtias, Universitas PGRI Madiun

Marvela Putri Angraeni, Universitas PGRI Madiun

Disya Nabila Hana Mardiah, Universitas PGRI Madiun

✉ icanovi2711@gmail.com

Abstract: The rapid advancement of digital technology has significantly transformed education, particularly through the use of interactive learning media that enhance students' critical thinking skills. This study aims to systematically analyze the role of interactive learning media in improving critical thinking in mathematics learning at the elementary and secondary school levels. A Systematic Literature Review (SLR) was conducted by examining seven scientific articles on various interactive media, including e-modules, animated videos, TPACK-based online comics, GeoGebra, Google Slides, TPACK-based student worksheets (LKPD), metacognitive strategies, Android-based educational games, and Kodular-assisted e-modules. The review followed three stages: planning, implementation, and reporting. The findings reveal that these interactive media are generally valid, practical, and effective in fostering students' critical thinking skills. The study concludes that integrating interactive learning media into mathematics instruction can improve learning outcomes and promote higherorder thinking.

Keywords: Interactive learning media, Critical thinking skills, Mathematics learning

Abstrak: Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan mengkaji tujuh artikel ilmiah yang membahas berbagai media interaktif, seperti e-modul, video animasi, komik online berbasis TPACK, GeoGebra, Google Slides, LKPD berbasis TPACK, strategi metakognitif, game edukasi berbasis Android, dan e-modul berbantuan Kodular. Proses kajian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media-media tersebut secara umum valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Kemampuan berpikir kritis, Pembelajaran matematika



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered) mulai bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered). Pergeseran tersebut menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi yang mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Mubarrok et al., 2025).

Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif melakukan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah melalui berbagai media seperti e-modul, Google Slide, GeoGebra, video animasi, maupun LKPD berbasis teknologi. Penggunaan media tersebut juga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, media pembelajaran interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi serta partisipasi belajar peserta didik. Akyuna dkk. (2025) menjelaskan bahwa media interaktif mampu mengubah pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif (active learning) melalui pengalaman belajar multisensori yang menyesuaikan karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih berani bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Virgiando et al., 2025).

Penelitian Setiawan dkk. (2025) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti video, permainan edukatif, Kahoot, Wordwall, dan Nearpod dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas penyampaian materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang bersifat abstrak sehingga pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila meningkat.

Hasil penelitian lain mengenai pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot terbukti meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar. Media tersebut memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan, 2024).

Selain itu, Ramli dkk. menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik. Guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar mampu mengikuti perkembangan pendidikan abad ke-21.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya masih banyak membahas efektivitas media pada mata pelajaran tertentu sehingga diperlukan kajian yang lebih komprehensif mengenai peran media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan partisipasi, motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar peserta didik secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis berbagai hasil penelitian

mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) (Hukum et al., 2025a)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode SLR dipilih karena mampu mengidentifikasi, mengkaji, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Data penelitian berasal dari lima artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, yaitu artikel mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, partisipasi peserta didik, pemahaman Pancasila di sekolah dasar, pengaruh media interaktif dalam kegiatan pembelajaran, serta peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan seleksi artikel berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, setiap artikel dianalisis secara mendalam untuk memperoleh informasi mengenai tujuan penelitian, metode yang digunakan, jenis media pembelajaran interaktif, serta hasil penelitian yang diperoleh. Hasil analisis dari kelima artikel kemudian dibandingkan dan disintesis untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta kecenderungan temuan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menguraikan hasil penelitian dari setiap artikel, kemudian menghubungkan temuan-temuan tersebut sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai peran media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta efektivitas pembelajaran. Melalui proses analisis tersebut, diperoleh kesimpulan yang menjadi dasar dalam menjelaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu inovasi pembelajaran di era digital (Alfaingsyur & Mariyani, 2019; Hukum et al., 2025; Mubarrok et al., 2025; Ramli et al., 2018; Virgiando et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Media pembelajaran seperti e-modul, video animasi, Google Slide interaktif, GeoGebra, komik digital berbasis TPACK, LKPD berbasis TPACK, strategi metakognitif, game edukasi berbasis Android, dan emodul berbantuan Kodular memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Peserta didik yang menggunakan media tersebut mampu memahami konsep-konsep abstrak secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas pemecahan masalah. Proses tersebut mendorong siswa untuk melakukan analisis, mengevaluasi informasi, menyusun strategi penyelesaian masalah, hingga menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Dengan

demikian, kemampuan berpikir kritis berkembang secara optimal karena siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam.

Selain itu, penelitian Mubarrok dkk. (2025) juga menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan media interaktif sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru perlu mampu memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran sehingga media benar-benar berfungsi sebagai alat yang mendukung tercapainya kompetensi belajar.

Temuan tersebut memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21 (Mubarrok et al., 2025).

B. Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif terbukti mampu mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat teacher-centered menjadi student-centered learning. Pada pembelajaran konvensional, guru lebih banyak menjelaskan materi sedangkan siswa hanya mendengarkan. Namun setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian tersebut juga menemukan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar multisensori melalui kombinasi gambar, animasi, video, suara, simulasi, dan aktivitas interaktif sehingga mampu memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar siswa. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih nyaman.

Selain meningkatkan partisipasi belajar, media pembelajaran interaktif juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika pembelajaran dikemas secara menarik melalui teknologi digital, peserta didik merasa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik.

Akyuna dkk. juga menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif memerlukan dukungan dari berbagai pihak, seperti tersedianya fasilitas teknologi di sekolah, kemampuan guru dalam menggunakan media digital, serta komitmen sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Hukum et al., 2025).

C. Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada guru dan peserta didik di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Wordwall, Kahoot, Nearpod, Educandy, video animasi, gambar ilustrasi, dan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi Pancasila.

Peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep seperti gotong royong, toleransi, hak dan kewajiban, tanggung jawab, serta nilai-nilai kebangsaan karena disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas interaktif. Pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan buku teks berubah menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa guru perlu memahami karakteristik peserta didik sebelum menentukan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan usia, kemampuan belajar, kondisi sekolah, serta tujuan pembelajaran agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Media pembelajaran interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui latihan-latihan yang tersedia pada media digital sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas tetapi juga dapat dilakukan di rumah (Virgiando et al., 2025).

D. Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik

Penggunaan media seperti Quizizz dan Kahoot mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Peserta didik tidak lagi merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran karena adanya unsur kompetisi, penghargaan, serta umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan media interaktif juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Siswa menjadi lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Artikel tersebut juga menyebutkan bahwa media interaktif membantu peserta didik mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik memiliki motivasi intrinsik untuk belajar tanpa merasa terpaksa. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (Alfansyur & Mariyani, 2019b)

E. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Dapat dijelaskan bahwa media multimedia berbasis Prezi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, audio, dan efek zoom sehingga lebih menarik dibandingkan presentasi konvensional.

Melalui pelatihan kepada mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG), diperoleh hasil bahwa penggunaan media multimedia meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan materi serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain meningkatkan kompetensi guru, media pembelajaran juga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena mampu membangkitkan motivasi belajar, memperjelas materi yang disampaikan, mengurangi verbalisme, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih cepat.

Namun demikian, penelitian ini juga menegaskan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif (Ramli et al., 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap lima artikel yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai media seperti e-modul, Google Slide interaktif, video animasi, GeoGebra, LKPD berbasis TPACK, Wordwall, Nearpod, Kahoot, Quizizz, hingga Prezi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, media pembelajaran interaktif juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan memecahkan masalah. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran interaktif turut mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif melalui penyajian yang menarik dan mudah dipahami sehingga pembelajaran tidak lagi didominasi oleh metode ceramah. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital pendidik dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai perlu terus dilakukan agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara optimal dalam meningkatkan mutu pendidikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di era digital serta menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan bermakna bagi peserta didik (Alfansyur & Mariyani, 2019; Hukum et al., 2025; Mubarrok et al., 2025b; Ramli et al., 2018; Virgiando et al., 2025).

DAFTAR PUSTAKA

1. Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
2. Hukum, J., Keagamaan, S., Partisipasi Peserta Didik, M., Qurrota Akyuna, R., Dwi Wahyuni, A., Mintasih, D., Yogyakarta Wonosari Indonesia, S., & koresponden, P. (2025). A S A S W A T A N D H I M Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam.
3. Mubarrok, A., Budi Waluyo, S., Rachmani Dewi Zaenuri, N., & Agoestanto, A. (2025a). PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. 8, 51–63.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
4. Ramli, A., Dangnga, T., Ekonomi, F., Negeri Makassar, U., & Ekonomi, P. (2018). PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar.

5. Virgiando, S., Setiawan, P., Amelia, S., & Wati, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 385–388. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.282>