



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR

Muhamad Albar Nur Ar Rauf^{1*}, Muhamad Sopian², Nursa'diyah Salsabila³, Dine Trio Ratnasari⁴

^{1*,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

*Email: elfabaar313@gmail.com, Syopianm0@gmail.com, bila85313@gmail.com, dinetrio0@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4522>

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan menelaah berbagai sumber ilmiah berupa jurnal nasional dan internasional, prosiding, serta buku referensi yang relevan dengan topik penelitian. Data dikumpulkan melalui penelusuran basis data ilmiah dan dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi konsep, bentuk media, model pengembangan, serta dampak penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman materi Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Berbagai model pengembangan, seperti ADDIE, 4D, dan Borg and Gall, terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar; Studi Literatur

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, yaitu salah satunya pendidikan. Karena setiap individu dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta memiliki keterampilan. Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuan pembaharuan di bidang teknologi yang sangat berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga guru melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tidak menghambat terjadinya proses pembelajaran. Oleh karena itu peran media terhadap proses pembelajaran sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan tidak membosankan. Berdasarkan hakikat proses pembelajaran tersebut, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan disampaikan oleh pendidik atau sumber-sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan ataupun tertulis) maupun secara non verbal atau visual (Afifah et al. 2022).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual dan interaktif. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media



pembelajaran interaktif. Media interaktif memadukan unsur visual, audio, teks, dan animasi untuk menstimulasi berbagai modalitas belajar siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Pembelajaran menulis berbasis media interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan kolaboratif dalam membangun pengetahuan. Penggunaan aplikasi interaktif, video edukatif, serta *platform digital* seperti Padlet dan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta hasil menulis siswa (Ar et al. 2025).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga perlu pengembangan media yang inovatif di abad 21. Namun faktanya terdapat pembelajaran yang kurang diperhatikan karena tidak menggunakan media dalam pembelajaran yaitu Kosakata Bahasa Indonesia, khususnya di Sekolah Dasar. Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia dianggap sebagai hal yang mudah karena kebanyakan dari aspek tulisan dan cara membacanya sama. Selain itu, pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia dianggap sudah biasa diterapkan dalam aktivitas berbahasa sehari-hari sehingga peserta didik dianggap sudah memahaminya. Kosakata Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik untuk memahami informasi yang didapatkan baik tulisan maupun lisan. Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengutarakan maksud dan tujuan. Pelajaran Bahasa Indonesia di kurikulum 2013 dikaitkan dengan pelajaran lain sehingga menjadi pembelajaran tematik (Nikmah & Rahmawati, 2022).

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai fitur multimedia seperti animasi, video, dan simulasi, media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana keterampilan bahasa memerlukan latihan yang intensif dan berulang-ulang. Selain itu, ditengah pesatnya perkembangan teknologi, pengintegrasian media pembelajaran interaktif dalam kurikulum menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Ketika siswa semakin akrab dengan teknologi digital, metode pengajaran tradisional yang mengandalkan ceramah dan buku teks mungkin tidak lagi memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, memahami bagaimana media interaktif dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi semakin penting (Raehang & Karim, 2024)

Media pembelajaran modern biasanya bersifat interaktif, media pembelajaran model ini biasanya menggunakan alat elektronik seperti handphone atau laptop sebagai alat atau perantara penggerakannya. Media pembelajaran modern hadir sebagai penunjang kebutuhan peserta didik yang ingin merasakan pembelajaran secara audio, visual, dan kinestetik. Model pembelajaran tersebut bisa dirasakan melalui penggunaan alat elektronik sebagai perantaranya. Metode pembelajaran yang tepat dan efektif tentu membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran modern memiliki sifat interaktif dengan menggabungkan audio dan visual sekaligus, selain itu peserta didik mudah untuk mengakses sumber dan soal soal latihan. Maka dari itu media pembelajaran elektronik mulai dipakai sebagai alat pembelajaran karena dirasa efektif mendorong peserta didik dalam mengeluarkan potensi secara optimal. Terdapat beberapa media pembelajaran modern yang bisa diakses dengan mudah, baik diakses melalui link domain atau mengunduhnya melalui aplikasi seperti *Powtoon*, *Quizziz*, *Kahoot*, *Eduflip*, *Bamboozle*, *Toontastic* ataupun *Articulate Storyline*. Beberapa media pembelajaran tersebut merupakan sebuah software aplikasi yang bisa diakses dengan mudah di mana setiap individu bisa belajar dan membuat materi pembelajaran dengan mudah tetapi kreatif dan interaktif. Salah satu contoh media pembelajaran modern interaktif yang memiliki kelebihan dalam mencakup semua tujuan dan kebutuhan pembelajaran secara bersamaan baik audio, visual, dan tulisan adalah *software* aplikasi *Articulate Storyline* (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Media interaktif adalah sebuah potensi yang dapat merangsang peserta didik agar dapat merespon materi pembelajaran yang disampaikan melalui teknologi komputer. Media interaktif merupakan sebuah media yang cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasi konkret yang sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang penggunaannya berkaitan antara pengguna dengan



media tersebut yang artinya terdapat pengaruh satu dengan yang lain dengan tujuan untuk menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keunggulan media interaktif ini adalah dapat menciptakan suasana yang tidak bosan, meningkatkan motivasi belajar peserta peserta dan adanya interaksi benar atau salah setelah pengguna menggunakan media interaktif tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Adapun kebaharuan dari penelitian ini adalah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi yang membutuhkan komputer atau laptop tidak sama dengan media yang suda ada sebelumnya yaitu yang kebanyakn guru menggunakan media kartu kata (Rosa et al. 2023).

Media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem. Dalam konteks pendidikan, media interaktif mampu memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif, mengontrol pengalaman belajarnya, dan menerima umpan balik secara langsung. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sekaligus menciptakan suasana kelas yang dinamis dan partisipatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang belajar dengan bantuan video interaktif dan kuis digital menunjukkan peningkatan pemahaman bacaan dan kemampuan menulis yang lebih baik dibanding siswa yang belajar dengan metode konvensional. Media interaktif juga terbukti mampu menurunkan tingkat kejenuhan belajar dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam praktiknya, media interaktif yang digunakan dapat berupa aplikasi berbasis komputer, permainan edukatif, video animasi, maupun *platform* pembelajaran digital seperti *Wordwall*, *Kahoot*, dan *Quizizz*. Penggunaan media ini menuntut guru untuk memiliki literasi digital yang memadai agar dapat mengelola kelas dan materi ajar secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif juga menuntut adanya transformasi kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran modern (Ode et al. 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabunganbeberapa unsur media lain,antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya (Dwiqi et al., 2020). Adanya media interaktif, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi ikut terlibat dalam aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Arifin et al. 2021). Temuan sebelumnya menyatakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa SD kelas V (Suwastini et al. 2022). Multimedia interaktif dapat menarik minat belajar siswa (Melianti et al. 2020). Media interaktif sudah banyak digunakan dan efektif. Perbedaan pada penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berasaskan Kuiz melalui Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi yang efektif digunakan sebagai alat evaluasi selama pembelajaran daring (Djannah et al. 2021). Pentingnya pengembangan media interaktif ini, dikarenakan selama pembelajaran daring dibutuhkan sarana prasarana evaluasi dalam pembelajaran jarak jauh. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran interakti berbasis kuis bermuatan pelajaran bahasa indonesia kelas 6 SD.

Media seperti multimedia interaktif tentunya dapat dikembangkan dengan mengadopsi konsep *contextual teaching and learning*, sehingga membuat siswa belajar dengan baik dan mudah karena materi pelajaran yang didapatkannya berkaitan dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki dan dialami olehnya di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa, pembelajaran kontekstual atau CTL sebagai pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa terdorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Arsyad et al. 2020). Multimedia interaktif yang dikembangkan melalui model pembelajaran kontekstual efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Geni et al. 2020).

Media pembelajaran juga memiliki kekurangan yaitu komunikasi antara guru dan siswa bersifat satu arah. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media audio, media visual dan media



audio visual. Media pembelajaran sangat berpengaruh dan besar peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu multimedia interaktif, multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya merupakan perpaduan yang terdiri atas teks, animasi, video, dan suara sehingga penyajian dalam multimedia menjadi lebih interaktif (Cahyati, 2018). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya berupa kombinasi antara teks, animasi, video, dan suara dengan melibatkan indera pengelihatian dan pendengaran sehingga menimbulkan interaksi antara multimedia interaktif dengan pengguna (Novita et al. 2019). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu solusi yang baik, siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan multimedia interaktif karena terdapat berbagai informasi berupa narasi, quiz, dan animasi yang mempermudah dalam menghubungkan antara guru dengan siswa (Irawan et al. 2021). Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi dan metode belajar yang tepat agar siswa tidak bosan dan malas untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif, seperti animasi, video, dan aplikasi edukatif, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan temuan Utomo menyatakan pembelajaran bahwa interaktif yang media memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, meskipun teknologi telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari siswa, dalam konteks penerapannya pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih menghadapi berbagai tantangan dan belum dimanfaatkan secara optimal (Sidabutar et al. 2025).

Media interaktif merupakan penggabungan teknologi dengan interaksi siswa untuk membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media memberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan. Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan. Media pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu memanfaatkan situs *google site* dengan mengkolaborasikan berbagai media lain seperti gambar, suara, dan video serta dapat mengintegrasikan fitur *google workspace* seperti *google slide*, *google drive*, dan lain-lain. Pemanfaatan media interaktif dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mendampingi peserta didik belajar di kelas. Guru yang baik akan selalu mencari cara agar peserta didik tertarik dengan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran yang diberikannya sehingga memperoleh nilai yang maksimal dalam pelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna dapat menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus terhadap pembelajaran (Hafizin et al. 2024).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).



Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif perlu terus didorong melalui peningkatan kompetensi guru, penyediaan sarana pendukung, serta dukungan kebijakan pendidikan agar implementasinya dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan di Sekolah Dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan **metode studi literatur (literature review)** dengan tujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep, model, bentuk media, serta temuan-temuan empiris yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Adapun Jenis penelitian yang digunakan adalah **penelitian kualitatif deskriptif** dengan pendekatan studi literatur. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan memanfaatkan sumber-sumber tertulis yang relevan dan kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Berdasarkan hasil studi literatur, media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan media. Media ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, media pembelajaran interaktif berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Literatur menunjukkan bahwa karakteristik siswa Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media yang bersifat visual, kontekstual, dan menarik. Media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi Bahasa Indonesia secara lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa memahami konsep kebahasaan yang abstrak, seperti struktur teks, unsur cerita, dan kaidah kebahasaan.

2. Bentuk dan Jenis Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Hasil kajian literatur mengungkapkan berbagai bentuk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD, antara lain media berbasis multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran digital, permainan edukatif (educational games), media berbasis presentasi interaktif, serta media berbasis web dan mobile learning. Media-media tersebut umumnya dikembangkan dengan memanfaatkan perangkat lunak seperti Adobe Flash, Articulate Storyline, PowerPoint interaktif, maupun aplikasi berbasis Android.

Pengembangan media interaktif tersebut disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia, seperti teks narasi, deskripsi, puisi, dongeng, membaca pemahaman, dan keterampilan menulis. Literatur menunjukkan bahwa media yang mengintegrasikan latihan interaktif, umpan balik langsung, serta evaluasi mandiri mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

3. Proses dan Model Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Sebagian besar penelitian yang dikaji menggunakan model pengembangan sistematis, seperti model ADDIE, Borg and Gall, dan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Model-model



tersebut digunakan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi Bahasa Indonesia.

Tahapan pengembangan umumnya diawali dengan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, uji validasi oleh ahli, serta uji coba terbatas kepada siswa. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa keterlibatan ahli materi dan ahli media dalam proses validasi sangat berpengaruh terhadap kualitas media pembelajaran interaktif yang dihasilkan. Media yang dikembangkan melalui proses yang sistematis cenderung lebih efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Proses dan Hasil Belajar

Literatur yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. Media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat siswa, keaktifan dalam pembelajaran, serta pemahaman materi. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif karena media menyajikan pembelajaran secara menarik dan tidak monoton.

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, terutama pada aspek keterampilan membaca dan menulis. Umpan balik langsung yang diberikan oleh media membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

5. Tantangan dan Kendala dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Meskipun memiliki banyak keunggulan, studi literatur juga mengungkapkan adanya beberapa tantangan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif. Kendala yang sering ditemukan antara lain keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan dan mengoperasikan media interaktif, serta keterbatasan waktu dalam proses pengembangan media.

Selain itu, tidak semua media interaktif yang dikembangkan sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru secara berkelanjutan serta dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah agar pengembangan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara optimal.

6. Implikasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Berdasarkan hasil pembahasan, pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki implikasi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Media interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif dan inovasi pembelajaran yang mendukung kurikulum serta kebutuhan belajar siswa. Guru diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif secara kreatif dan inovatif agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berbahasa siswa, khususnya pada aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, penggunaan model pengembangan yang sistematis, seperti ADDIE, 4D, dan Borg and Gall, terbukti menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif perlu terus dioptimalkan melalui peningkatan kompetensi guru, pemanfaatan teknologi secara tepat, serta dukungan sarana dan



prasarana yang memadai. Studi literatur ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/view/24/15>
- Ar, Z., Haryadi, & Santoso, ernadus W. J. (2025). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 366–377. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/34974/18459>
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244–253. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/41292/20856>
- Arsyad, Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). PENGUATAN MOTIVASI SHALAT DAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Kependidikan Islam*, 6(2), 185–204. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/potensia/article/view/9662/5893>
- Cahyati, N. (2018). Penggunaan media audio visual terhadap karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(2), 75–84. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1033/663>
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students : Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID Kahoot Application for Elementary School Students : Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic per. *Journal of Physics: Conference Series*, 1. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28934/16400>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28919/16488>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(4), 54–64. <https://pdfs.semanticscholar.org/ba76/04eac866365d1462a037958a8ed2764d3921.pdf>
- Hafizin, M., Hasanah, N., & Agustina, S. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP LITERASI MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SDN 03 MAMBEN LAUK. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1218–1230. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/3144/3029>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://media.neliti.com/media/publications/450298-none-3c0c2c72.pdf>
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap



- Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294–301. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/37756/20101>
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATERI USAHA DAN ENERGI KELAS X. *Jurnal Kumpulan Fisika*, 3(1), 1–10. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumpulan_fisika/article/view/8472
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2928/pdf>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Ode, W., Mecriyani, D., Yusnan, M., Cahyani, S., & Melisa. (2025). Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(6), 1–13. <https://jurnal.yayasanmeisyrainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/277/202>
- Raehang, & Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 174–182. <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/6336/2856>
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/60119/29020>
- Sidabutar, G. S., Andari, N. W. P., Pegiyanti, N. L., Agustini, N. K. A., Putrayasa5, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 226–234. <https://www.jurnal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25694/12987>
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/48304/22754>