

## **PENGARUH PEMBELAJARAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Nabillah Putri Handayani<sup>1</sup>, Fidayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
[1pnabillah16@gmail.com](mailto:pnabillah16@gmail.com), [2Fidayani7276@uinjkt.ac.id](mailto:Fidayani7276@uinjkt.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Learning outcomes are the results achieved by students after they have participated in learning activities. The aim of this research is to determine the effect of interactive learning media on student learning outcomes in elementary schools. By implementing models, models and the influence of learning media that suit students, learning outcomes will be maximized. The method used in this research is the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses (PRISMA) method. The prism method was used to compare research results from several sources for the 2015-2024 period, only covering topics related to learning outcomes and interactive learning media. Therefore, many students are not able to get optimal learning results, this is because there are many influencing factors, one of which is the learning methods and media used by teachers who are not able to provide interest and help students achieve good understanding.*

**Keywords:** *interactive learning media, learning outcomes, elementary school*

### **ABSTRAK**

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dengan penerapan model, model serta pengaruh media pembelajaran yang sesuai dengan siswa akan memaksimalkan hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses (PRISMA). Metode prisma di gunakan untuk membandingkan hasil penelitian dari beberapa sumber dengan kurun waktu 2015-2024 hanya mencakup topik-topik yang berkaitan dengan hasil belajar dan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, banyak peserta didik yang belum mampu mendapatkan hasil belajar yang optimal hal ini dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu memberikan minat dan membantu siswa mencapai pemahaman yang baik.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif , hasil belajar , sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0. Kualitas pendidikan di Indonesia semakin dituntut untuk meningkat agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang dengan pesat. Globalisasi merupakan proses terjadinya perkembangan mendunia terjadi diberbagai bidang, terutama teknologi. Pesatnya teknologi dapat menghadirkan dampak yang beragam khususnya bagi penggunanya, misalnya perkembangan teknologi dapat memberikan kemudahan dan efisien waktu dalam bertani menggunakan traktor dan mesin penggiling padi. Namun dampak dari perkembangan teknologi tidak selamanya positif atau memberi keuntungan penggunanya, misalnya menggunakan gadget seharian untuk gameing dan bermain sosial media.(Ameliola:2013)

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa

kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang baik penting untuk di capai peserta didik, sebab hasil belajar menunjukkan kemajuan, kompetensi dan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan, selain itu hasil belajar juga dapat mengukur keberhasilan metode ataupun strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang di inginkan (Rahman, 2021). Pendidikan merupakan proses usaha untuk mencapai kesempurnaan hidup lahir dan batin. Sebagaimana dinyatakan Syafei (dalam Sagala: 2004)., bahwa pendidikan berfungsi membantu manusia keluar sebagai pemenang dalam perkembangan kehidupan dan persaingan dalam penyempurnaan hidup lahir dan batin antar bangsa. Lebih lanjut Syaiful Sagala menyatakan, bahwa manusia dan bangsa yang dapat bertahan adalah manusia dan bangsa yang dapat mengikuti perkembangan masyarakat atau zamannya. Oleh karena itu tujuan pendidikan dan pengajaran adalah

membentuk secara terus menerus kemampuan lahir dan batin anak agar dapat mengikuti perkembangan yang selalu mengalami perubahan atau kemajuan.(Wicaksono, 2019) Secara umum faktor memengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) adalah hal-hal yang membangkitkan minat siswa itu sendiri, seperti perhatian siswa terhadap pembelajaran, rasa ingin tahu seorang siswa, kebutuhan seorang siswa dan motivasi seorang siswa. Dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar siswa) adalah hal-hal yang menjadi daya tarik siswa dari luar, seperti ketersediaan sarana prasarana atau sarana, motivasi dari keluarga, motivasi dari pendidik, serta kondisi lingkungan (Pratama & Hasanah, 2024)

Namun berdasarkan permasalahan di lapangan di dapati bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu mendapatkan hasil belajar yang optimal hal ini di karenakan banyak factor yang mempengaruhi salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu memberikan minat dan membantu

siswa mencapai pemahaman yang baik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Shaban & Egbert (2018) menemukan bahwa masih terdapat guru yang melakukan pembelajaran menggunakan cara konvensional dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seperti yang terjadi di salah satu Sekolah Dasar kelas V di Jawa Tengah, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal karena guru hanya menggunakan buku teks. Penggunaan buku teks ini membuat siswa sering mengalami salah tafsir akan konsep materi yang dipelajarinya. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi akan membuat proses pembelajaran menjadi monoton yang dapat membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna untuk siswa dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Lidyawati et al., 2017; Muthoharoh et al., 2017).

Melihat permasalahan tersebut maka seharusnya guru profesional harus mampu menciptakan daya piker kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat peserta didik

dalam belajar sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Guru yang profesional mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian siswanya. meskipun membangkitkan minat belajar itu sulit, seorang guru yang berkompeten harus mampu melakukannya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif. Karena siswa termotivasi dan semangat belajar bila ada motivasi belajar yang kuat terutama dari guru. Siswa juga mampu menerima, memahami, dan menguasai materi pelajaran yang dipelajarinya. Siswa yang dapat menyelesaikan tugas akan memiliki tingkat pencapaian belajar yang tinggi sehingga hasil belajar yang dicapai juga akan maksimal (Anggraeni et al., 2021).

Salah satu Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta disesuaikan dengan karakteristik dan minat siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dibutuhkan penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran yang interaktif. Media selaku perlengkapan bantu dalam

proses pembelajaran merupakan sesuatu realitas yang tidak bisa dipungkiri sebab dengan terdapatnya media bisa menolong tugas guru dalam mengantarkan pesan- pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Tidak hanya itu media pula bisa mewakili apa yang kurang sanggup guru ucapkan lewat perkata ataupun kalimat tertentu. Media pembelajaran ialah fasilitas serta prasarana buat mendukung terlaksananya aktivitas pendidikan. Media pembelajaran salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Karena melalui media pembelajaran guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Siswa dapat merasa senang dalam proses pembelajaran, jadi materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh siswa dengan bantuan media pembelajaran ini. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat

diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran. Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual. Maka dari itu pengertian Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Dewi et al., 2018) hal – hal penting dalam menentukan media pembelajaran; menyesuaikan dengan apa yang

ingin dicapai dalam pembelajaran, cakupan terhadap materi, dan tingkat kesulitan dalam mendapatkan media. Selain itu, poin terpenting dalam pemberian materi dengan media pembelajaran multimedia yaitu pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui perpaduan unsur – unsur yang ada dalam media ini (Nusir et al., 2011).

Penggunaan media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekeurangan. Adapun Kelebihan media pembelajaran interaktif antara lain bersifat fleksibel (dapat memilih materi sesuai dengan keinginan penggunaan kapan akan digunakan), bersifat content-rich (menyediakan informasi yang cukup banyak sesuai dengan materi yang disajikan) dan bersifat interaktif (komunikasi dua arah antara media dengan pengguna) (Hanida, Iriani, & Arthur, 2015; Herawati & Muhtadi, 2018). Penggunaan media Interaktif siswa bisa belajar dimana pun dan kapan pun. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran telah mengalami peningkatan yang luar biasa seperti cara penggunaan yang dapat melibatkan hampir seluruh alat indra peserta didik mulai dari

pemanfaatan gambar, warna, suara dan simulasi dalam pembelajaran (Kuswanto & Walusfa, 2017; Sastrakusumah, Suherman, Darmawan, & Jamila, 2018). Namun kekurangan penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu guru memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang lebih untuk mempersiapkan media pembelajaran interaktif. Selain itu guru juga harus selalu banyak mempelajari dan menambah wawasan baru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang praktis dan relevan pada perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), 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. (Mawan Akhir Riwanto & Nuning Budiarti, 2021). 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. (Mawan Akhir Riwanto & Nuning Budiarti, 2021). Akan tetapi untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. (*nal Education and development*, 2020)

Namun pada proses pembelajaran saat ini terlihat bahwa masih banyak guru guru yang menggunakan metode ceramah dengan media konvensional yang cenderung membuat siswa merasa jenuh pada proses belajar. Adapun penyampaian materi masih di dominasi dengan penjelasan guru tanpa di dukung media yang

representative dalam membantu siswa memahami pembelajaran. Keberhasilan pendidikan disekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai siswa. Pada akhir setiap proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu. Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. (Nabillah & Abadi, 2019). Persiapan pendidik (guru) terhadap proses belajar mengajar merupakan hal mendasar, karena tidak hanya mempengaruhi mutu pelajaran yang diberikan tetapi turut mempengaruhi perilaku siswa/peserta didik. Persiapan mengajar yang baik, akan membantu dalam mengarahkan perilaku peserta didik, baik responnya terhadap materi ajar yang diberikan maupun terhadap suasana belajar yang berlangsung. Mutu proses belajar mengajar diartikan sebagai mutu dari aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru dan mutu aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik di kelas. Mutu proses

belajar mengajar sebagian besar dipengaruhi oleh mutu pendidik yang diwujudkan melalui persiapan mengajar yang dibuatnya. (Wote & Sabarua, 2020)

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan *Systematic Review* menggunakan metode Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses atau biasa disebut PRISMA, metode ini dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan atau protokol penelitian yang benar. Systematic review merupakan salah satu metode yang menggunakan *review*, telaah, evaluasi terstruktur, pengklasifikasian, pengkategorian dari *evidence based* yang telah dihasilkan sebelumnya. Langkah pelaksanaan *systematic review* sangat terencana dan terstruktur sehingga metode ini sangat berbeda

dengan metode yang hanya sekedar untuk menyampaikan studi literatur. Prosedur dari systematic Review ini terdiri dari beberapa langkah yaitu :

- 1) menyusun Background and Purpose (Latar Belakang dan tujuan).
- 2) Research Question.
- 3) Searching for the literature.
- 4) Selection Criteria.
- 5) Practical Screen.
- 6) Quality Checklist and Procedures.
- 7) Data Extraction Strategy.
- 8) Data Synthesis Strategy (Fitriyani, 2021).

Artikel referensi yang di kumpulkan di cari melalui pencarian google scholar dengan rentang waktu dari terbitan 2015-2024. Proses pencarian menggunakan kata kunci “pengaruh media pembelajaran interaktif” serta “ hasil belajar siswa”.

Desain dalam penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group design (Sugiyono: 2017). Penelitian ini dilaksanakan terhadap dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan media interaktif dan kelas kontrol tidak menggunakan media interaktif. Hasilnya diperoleh melalui uji-t. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Penelitian menggunakan lembar tes pretest dan posttest. Data dianalisis dengan analisis deskriptif, inferensial, dan pengujian hipotesis. Sebelum menggunakan uji-t, data diuji untuk distribusi normal dan homogenitas. Pengembangan instrumen berupa instrumen tes tulis. Analisis data dilakukan dengan teknik tertentu untuk mengukur tingkat kesukaran, daya beda, validitas, dan reliabilitas instrument.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Analisis data dilakukan dengan menghitung mean, selisih skor pre-test dan post-test, serta memberikan kategori skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, 5. Dengan poin 1 Tidak Baik, poin 2 Kurang Baik, poin 3 Cukup Baik, poin 4 Baik dan poin 5 Sangat Baik untuk mengetahui signifikansi media pembelajaran terhadap hasil belajar.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**A. Deskripsi Data**

<b>No</b>	<b>Author</b>	<b>Judul</b>	<b>Review</b>
1.	Minahul Mubin, Dkk (2018)	Pengaruh pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar tematik kelas V di MI ISLAMIIYA H PARENG	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 56,60 dan pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 80,86. Berdasarkan uji t yang diperoleh thitung > ttabel yaitu 8,512 > 2,066. (Mubin, 2020)
2.	Salsabila Ainun Hasanah, Dkk (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website	Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa rata-rata pada skor

		Google Sites Terhadap Hasil Belajar siswa Sekolah Dasar.	pre- test mencapai skor rata-rata 66.72 dan saat melakukan post-test mencapai skor rata-rata 89,14 untuk mencapai pelajaran IPA(Hasnaa & Sahronih, 2022)
3.	Ketut Sapdyan, Dkk (2020)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa.	Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang ditunjukkan dengan uji t dengan thitung sebesar 1,87 yang

			lebih besar dibandingkan dengan tabel sebesar 1,67 (Kartini & Putra, 2020)				pelajaran menggunakan media interaktif terdapat lebih baik di banding dengan pelajaran menggunakan gambar. (Suhayah, 2016)
4.	Yahya Suhayah, Dkk (20)	Pengaruh Pengguna Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar dan sikap terhadap tanah air peserta didik.	Hasil rata-rata uji gain di kelas yang menggunakan media interaktif lebih besar (0,53) di banding dengan rata-rata gain di kelas yang menggunakan media gambar (0,48) perbedaan ini menunjukkan bahwa	5.	Aulia Handinii, Dkk (2022)	Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD segugus 1 kecamatan narmada	Hasil rata-rata telah ditemukan adanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 78,06 dan kelompok kontrol dengan rata-rata 72,96. (Handini et al., 2022, p. 2)
6.	Sri	Pengaruh	Hasil				

	Setyanin gsh, Dkk (2020)	pengguna an media pembelajar an interaktif berbasis ARTIKULA TE STORYLI NE terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerjaaaan HINDU BUDHA di indonesia	dengan nilai rata- rata pre- test sebesar 63,33 dan pos-test 84,89 diatas nilai KKM 75. Adapun kelas kontrol hanya menunjuk kan nilai rata-rata pre-test sebesar 59,33 dan pos-test 74,889.(S etyaningsi h et al., 2020)			Meningkat kan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	adalah 83,95 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 80,83.
				2.	Rieska Nifieza Rizky, Dkk (2017)	Pengaruh pengguna an media pembelajar an interaktif terhadap hasil belajar matematik a siswa kela III sekolah dasar negeri 101 pekan baru.	Hal ini dilihat dari rata- rata skor tes awal pada kelas eksperim en sebesar 62,15 meningk at menjadi 85,22 pada tes akhir, dan rata- rata skor tes awal pada kelas kontrol sebesar 61,72 meningk at menjadi 82,85 pada tes

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain  
Hasil Belajar Siswa**

No	Author	Judul	Review
1.	Eva Beti Sumanjunt ak, Dkk (2023)	Pengaruh Media Pembelaja ran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk	Hasil dengan Nilai rata-rata posttest kelas eksperim en

			akhir.(Rizky & Kurniaman, n.d.)
--	--	--	---------------------------------

			unawan, 2020)
2.	Sintia Utami, Dkk (2023)	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 3 TANJUNG LAGO	Bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen yaitu 88 sedangkan data hasil posttest siswa kelas kontrol yaitu 56 sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.(Utami et al., 2023)

**Tabel 2 kemampuan pemahaman rasa ingin tahu**

N o	Author	Judul	Riview
1.	Doni Gunawan (2020)	Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek	Hasil dari kelas IV A (kelompok eksperimen) sebersar 79,54 dan kelas IV B (kelompok kontrol) nilai rata-rata sebesar 71,59, kelas IV negeri 2 Kerangrejo pada materi pelajaran IPA dengan materi perubahan energi.(G

**Tabel ke 3 Daya Tarik Siswa**

<b>No</b>	<b>Judul Jurnal</b>	<b>Effect Size</b>	<b>Kategori</b>
1.	Pengaruh pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar tematik kelas V di MI ISLAMIAH PARENG	0,08	Kecil
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar siswa Sekolah Dasar.	0.40	Kecil
3.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa.	0.26	Kecil

4.	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar dan sikap terhadap tanah air peserta didik.	0.69	Sedang
5.	Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD segugus 1 kecamatan narmada	0.27	Kecil
6.	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis ARTIKULATE STORYLINE terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerjajaan HINDU BUDHA di indonesia	0.71	Sedang

<b>7.</b>	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	0.71	Sedang
<b>8.</b>	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar negeri 101 pekan baru	0.58	Sedang
<b>9.</b>	Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek	1.1	Tinggi

<b>10</b>	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 3 TANJUNG LAGO	1.57	Tinggi
<b>Rata –rata</b>		<b>0.637</b>	<b>Sedang</b>

**Tabel 4 Data Hasil Pengelompokan Effect Size Secara Keseluruhan Kategori**

No	Variable terikat	N artikel	Rerata effect
1	Hasil belajar siswa	6	0.40
2	Kemampuan pemahaman rasa ingin tahu	2	0.64
3	Daya tarik siswa	2	1.33

### **B. Mengulang Hasil Pertanyaan Riset**

Dari hasil riset yang disajikan dalam berbagai penelitian, terlihat bahwa penggunaan media

pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang beragam terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Sebagai contoh, penelitian oleh Minahul Mubin, Dkk (2018) menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar tematik kelas V di MI Islamiyah Pareng adalah kecil. Di sisi lain, penelitian oleh Eva Beti Sumanjuntak, Dkk (2023) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod.

Selain itu, penelitian yang mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek menunjukkan bahwa pengaruhnya adalah sedang. Sementara itu, penelitian lain yang menguji pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis website Google Sites dan berbasis Android terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pengaruh kedua jenis media tersebut adalah kecil. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran

interaktif dapat bervariasi tergantung pada jenis media yang digunakan.

Dalam systematic review yang dilakukan dengan metode PRISMA, data hasil pengelompokan effect size berdasarkan variabel terikat juga disajikan. Misalnya, variabel hasil belajar siswa memiliki rerata effect sebesar 0,40, sementara kemampuan pemahaman rasa ingin tahu memiliki rerata effect sebesar 0,64. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman dan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Hasil penelitian dari Salsabila Ainun Hasanah, Dkk (2022) juga menunjukkan peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa sekolah dasar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website Google Sites. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Namun, perlu diingat bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh faktor lain kreativitas guru menyampaikan materi dan kondisi lingkungan

pembelajaran. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Meskipun terdapat variasi dalam pengaruhnya, namun secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dan stakeholder pendidikan dapat lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal bagi siswa. Dalam konteks pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, penelitian oleh Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih (2021) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu,

terus dilakukannya penelitian dan pengembangan dalam bidang ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan metode PRISMA, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Studi-studi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Kelebihan media pembelajaran interaktif seperti fleksibilitas, kekayaan konten, dan interaktivitas menjadi faktor yang mendukung efektivitasnya. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan, seperti memerlukan waktu, tenaga, dan biaya lebih untuk persiapan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media tradisional seperti powerpoint. Studi-

studi lain menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Nearpod, animasi, dan ARTIKULATE STORYLINE juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen dan kontrol, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen cenderung lebih tinggi. Effect size dari penggunaan media interaktif juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan berbasis teknologi seperti Nearpod, animasi, dan ARTIKULATE STORYLINE dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Penting bagi guru dan stakeholder pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut dan pengembangan media pembelajaran

interaktif yang lebih variatif dapat menjadi langkah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ameliola(2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang: Prosiding 5thInternational Conference On Indonesian Studies: “Ethnicity and Globization”
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fitriyani, N. I. (2021). Metode PRISMA untuk memprediksi penyakit kanker payudara. *JII : Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita*, 6(September 2021), 13–18.
- Gunawan, D. (2020). PENGARUH MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KELASA IV SD

- NEGERI 2 KARANGREJO TRENGGALEK. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1).  
<https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).  
<https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.31>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *JURNAL REDOKS: JURNAL PENDIDIKAN KIMIA DAN ILMU KIMIA*, 3(2), 8–12.  
<https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Mawan Akhir Riwanto, & Nuning Budiarti, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(2), 71–82.  
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974>
- Mubin, M. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V DI MI ISLAMIYAH PARENG. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 48.  
<https://doi.org/10.30736/atl.v2i2.209>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA. *Nal Education and development*. (2020).
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319.  
<https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rizky, R. N., & Kurniaman, O. (n.d.). THE INFLUENCE OF USING LEARNING INTERACTIVE MEDIA TOWARD THE RESULT OF THIRD GRADE STUDENTS LEARN MATH STUDIES LEARNING OUTCOMES OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL 101 PEKANBARU.
-

- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Suhayah, Y. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR DAN SIKAP CINTA TANAH AIR PESERTA DIDIK. *Jurnal Geografi Gea*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/gea.v13i1.3307>
- Utami, S., Jayanti, J., & Selegi, S. F. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 3 TANJUNG LAGO. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.3758>
- Wicaksono, D. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DI KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 12 PAMULANG, BANTEN. 2.
- Wote, A. Y. V., & Sabarua, J. O. (2020). *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 1.