Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025

Intan Khoirun Nisa[1], Mintarsih Arbarini[2] , Bambang Subali[3] ,Nuni Widiarti[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]khoirunnisaintan17@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan studi literatur yang bertujuan untuk menelaah tren pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar pada periode 2020–2025. Data dikumpulkan melalui *Publish or Perish* yang terhubung dengan database *Google Scholar.* Pencarian awal menghasilkan sebanyak 300 artikel yang kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi hingga diperoleh 100 artikel yang dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Hasil kajian menunjukkan bahwa sebagian besar media interaktif dikembangkan untuk kelas tinggi (kelas V dan VI), dengan dominasi pada mata pelajaran IPA, Tematik dan Matematika. Canva menjadi media yang paling banyak digunakan, disusul oleh Articulate Storyline, PowerPoint interaktif, dan beberapa media lain seperti Smart Apps Creator, Google Sites, dan Powtoon. Temuan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang arah dan variasi pengembangan media interaktif yang relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan efektif.

Kata kunci: Studi literatur, media pembelajaran interaktif, sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mengembangkan potensi siswa agar mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, sistem pendidikan pun mengalami transformasi yang signifikan, khususnya dalam hal akses dan penyampaian pembelajaran (Sintia & Manuaba, 2021). Berbagai sumber belajar digital kini dapat diakses dengan lebih mudah, memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, fleksibel, dan interaktif (Damayanti *et al*., 2024). Perubahan ini telah menggeser pola pembelajaran dari yang semula terbatas pada interaksi tatap muka di kelas, menjadi lebih terbuka dan berbasis teknologi (Anggraeni, 2021). Ruang-ruang digital kini hadir sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung proses belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi abad ke-21.

Perubahan dalam sistem pendidikan ini turut mendorong inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar (Syafira *et al*., 2022). Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai model media pembelajaran interaktif mulai dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Purnama & Pramudiani, 2021). Media berbasis teknologi, seperti video pembelajaran interaktif, permainan edukatif, serta platform desain seperti Canva, semakin banyak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga berperan penting dalam mengorganisasikan

informasi yang diperoleh siswa, baik secara visual maupun verbal. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, interaksi dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam (Xuan & Della, 2024). Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa teknologi yang diterapkan benar-benar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, tetapi juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Nurhuda & Hasanah, 2024). Dengan adanya kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan secara digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Ubaidi *et al*., 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif di jenjang sekolah dasar semakin berkembang pesat. Hal ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dengan adanya kemajuan teknologi yang memungkinkan integrasi berbagai media interaktif ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Berbagai studi telah mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Amalia *et al*., 2022), motivasi belajar (Rahmawati & Nurafni, 2024), serta keterampilan berpikir kritis (Erdyati *et al*., 2024).

Media pembelajaran sendiri memegang peran penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Selain membantu dalam penyampaian materi, media yang tepat juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Indriani, 2024). Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan kreatif menjadi tanggung jawab penting bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Azizatunnisa *et al*., 2022).

Perkembangan pesat dalam inovasi media pembelajaran interaktif menimbulkan kebutuhan akan kajian sistematis terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Meskipun telah banyak studi yang membahas topik ini, belum terdapat pemetaan yang menyeluruh mengenai arah, kecenderungan, dan kontribusi penelitian terhadap praktik pembelajaran. Oleh karena itu, tinjauan literatur secara mendalam diperlukan untuk mengidentifikasi ruang lingkup pengembangan media pembelajaran interaktif sekaligus mengungkap potensi penelitian lanjutan. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah tren dan fokus penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar dalam kurun waktu tahun 2020–2025. Untuk itu, artikel ini akan menyajikan hasil telaah sistematis terhadap berbagai penelitian yang relevan, guna memberikan gambaran menyeluruh mengenai tren dan arah pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji tren dan fokus penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar selama periode 2020 hingga 2025. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap perkembangan topik melalui telaah sistematis terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Publish or Perish* yang terhubung dengan database Google Scholar.

Copyright © 2025 The Author(s)

Penelusuran dilakukan dengan menggunakan kata kunci “pengembangan”, “media pembelajaran interaktif”, dan “sekolah dasar”. Selain itu, batasan tahun publikasi ditetapkan antara 2020 hingga 2025 agar hasil kajian bersifat mutakhir dan relevan dengan konteks pendidikan saat ini. Dari proses pencarian awal, diperoleh sebanyak 300 artikel ilmiah.

Untuk menjamin ketepatan dan kesesuaian data yang dianalisis, dikembangkan instrumen berupa lembar telaah artikel yang memuat beberapa indikator penting, yakni tahun terbit artikel, jenjang kelas yang menjadi fokus penelitian, mata pelajaran yang dikaji, jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan. Prosedur seleksi artikel dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu identifikasi awal berdasarkan judul dan kata kunci, penyaringan isi melalui abstrak dan keseluruhan isi artikel, serta penerapan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi mencakup artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020 hingga 2025, secara eksplisit membahas pengembangan media pembelajaran interaktif, dan ditujukan untuk jenjang sekolah dasar. Sementara itu, artikel yang tidak sesuai dengan topik, tidak memuat aspek pengembangan media, tidak menyebutkan secara jelas jenjang sekolah dasar, atau tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap dikeluarkan dari proses analisis. Artikel yang lolos seleksi akhir kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan diklasifikasikan berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam lembar telaah. Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian naratif yang didukung oleh tabulasi dan visualisasi data untuk menggambarkan tren dan fokus penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Hasil

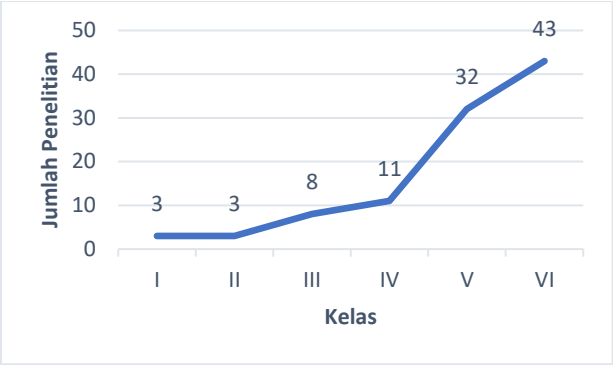
Studi literatur ini dilakukan terhadap 100 artikel terpilih yang merupakan hasil penyaringan dari 300 artikel awal yang diperoleh melalui perangkat lunak *Publish or Perish* dengan menggunakan database *Google Scholar*. Penyaringan dilakukan berdasarkan kriteria inklusi yaitu artikel yang membahas pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar dan diterbitkan dalam rentang waktu tahun 2020 hingga 2025. Hasil analisis diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama: tahun publikasi, mata pelajaran, jenjang kelas, dan jenis media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Tren publikasi penelitian media pembelajaran interaktif di sekolah dasar bervariasi dari tahun ke tahun. Tahun 2022 tercatat sebagai tahun dengan jumlah publikasi tertinggi, yaitu sebanyak 28 artikel. Informasi selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Penelitian Berdasarkan Tahun Terbit

No	Tahun	Jumlah Penelitian
1	2020	5
2	2021	25
3	2022	28
4	2023	27
5	2024	13
6	2025	2

Di samping distribusi tahunan, klasifikasi penelitian juga dilakukan berdasarkan jenjang kelas yang menjadi sasaran pengembangan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil analisis, kelas V dan VI mendominasi jumlah penelitian. Rincian distribusi penelitian berdasarkan kelas disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Distribusi Penelitian Berdasarkan Kelas

Analisis lebih lanjut juga dilakukan terhadap mata pelajaran yang menjadi fokus pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil klasifikasi ini memberikan gambaran tren penelitian berdasarkan bidang studi yang dikembangkan. Dari hasil tersebut, ditemukan bahwa mata pelajaran IPA, Tematik, dan Matematika merupakan tiga bidang yang paling banyak diteliti. Rincian distribusi penelitian berdasarkan mata pelajaran dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Distribusi Penelitian Berdasarkan Mata Pelajaran

Selain dikaji berdasarkan mata pelajaran, penelitian juga dianalisis berdasarkan jenis media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tren bentuk media yang paling banyak digunakan dalam pengembangan pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Rincian distribusi jenis media pembelajaran interaktif yang diteliti dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Jenis Media Pembelajaran Interaktif yang diteliti

No	Media Interaktif	Jumlah Penelitian
1	Canva	34
2	Articulate Storyline	12
3	Powerpoint Interaktif	12
4	Macromedia Flash	8
5	Google Sites	6
6	Smart Apps Creator	4
7	Powtoon	3
8	Adobe Flash	3
9	Wordwall	3
10	Nearpod	2
11	Augmented Reality	2
12	Adobe Animate	2
13	Google Slides	2
14	Ispring	2
15	Doratoon	1

Copyright © 2025 The Author(s)

No	Media Interaktif	Jumlah Penelitian
16	Tiktok	1
17	Capcut	1
18	Quizwhizzer & Kinemaster	1
19	Quizizz	1

Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran interaktif berbasis Canva menjadi yang paling banyak dikembangkan dalam penelitian, yakni sebanyak 34 artikel. Selanjutnya, Articulate Storyline dan PowerPoint Interaktif masing-masing digunakan dalam 12 penelitian. Media lain yang juga cukup sering digunakan antara lain Macromedia Flash, Google Sites, dan Smart Apps Creator. Beberapa media lainnya seperti Powtoon, Nearpod, Augmented Reality, Doratoon, dan Quizizz muncul dengan frekuensi lebih sedikit.

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap 100 artikel terpilih yang dipublikasikan pada tahun 2020 hingga 2025, dapat disimpulkan bahwa tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif untuk jenjang sekolah dasar bervariasi dari tahun ke tahun. Penelitian paling banyak dilakukan pada tahun 2022.Dari sisi jenjang, kelas V dan VI merupakan tingkat yang paling sering menjadi subjek pengembangan media. Mata pelajaran yang paling banyak diteliti adalah IPA, Tematik, dan Matematika. Sementara itu, dari segi jenis media, Canva menempati urutan teratas sebagai platform yang paling banyak digunakan, diikuti oleh Articulate Storyline, PowerPoint Interaktif, dan media berbasis animasi atau video lainnya.

Hasil ini memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan para peneliti dalam memilih sasaran, materi, dan jenis media yang dikembangkan dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar menunjukkan variasi setiap tahunnya, baik dari segi jumlah publikasi maupun jenis media yang digunakan. Perkembangan ini sejalan dengan tren digitalisasi pendidikan yang dipicu oleh perubahan paradigma pembelajaran, khususnya pasca pandemi COVID-19 yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar (Ainumila & Oktiningrum, 2021). Pada masa tersebut, guru dituntut untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran secara daring serta mengembangkan inovasi pembelajaran yang tetap mudah dipahami oleh siswa, meskipun dilakukan tanpa interaksi tatap muka langsung (Emiliasari *et al*., 2022). Kondisi inilah yang menjadi salah satu pemicu meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang efektif dan adaptif terhadap perubahan kondisi belajar.

Dominasi penelitian pada kelas V dan VI dapat dihubungkan dengan tingkat kognitif siswa yang sudah lebih siap menerima pembelajaran berbasis media interaktif. Pada jenjang ini, siswa umumnya sudah memiliki kemampuan literasi dasar yang memadai serta keterampilan berpikir yang lebih kompleks (Hernawati & Supriatna, 2025), sehingga media interaktif lebih mudah diterapkan dan dinilai efektivitasnya. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa pada usia sekolah dasar atas, khususnya kelas V, telah memasuki tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu memahami konsep abstrak sederhana dan berpikir logis terhadap situasi nyata (Cerovac & Keane, 2024).

Mata pelajaran IPA, Tematik, dan Matematika menjadi fokus utama pengembangan media. Hal ini mungkin disebabkan karena ketiga mata pelajaran tersebut menuntut visualisasi, eksplorasi konsep, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran tersebut terbukti membantu siswa memahami materi abstrak

secara lebih konkret dan menyenangkan (Azqiyya *et al*., 2023). Hal ini menjadi penting, mengingat tidak semua konsep dalam pembelajaran dapat diamati secara langsung oleh siswa, sehingga tanpa bantuan media pembelajaran yang sesuai, proses pemahaman materi bisa menjadi kurang optimal (Septiani et al., 2020).

Sejalan dengan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran tersebut, pemilihan jenis media pembelajaran interaktif menjadi bagian penting dalam proses pengembangan. Media yang digunakan tidak hanya harus sesuai dengan karakteristik materi, tetapi juga mampu menarik minat belajar siswa serta mudah digunakan oleh guru. Oleh karena itu, berbagai platform dan aplikasi mulai dimanfaatkan untuk menunjang efektivitas pembelajaran di kelas. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Mukhtarkhanova *et al*., 2023).

Selain klasifikasi berdasarkan mata pelajaran, analisis juga dilakukan terhadap jenis media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian. Hasil telaah menunjukkan bahwa Canva menjadi media yang paling banyak digunakan, dengan jumlah mencapai 34 penelitian. Media lain yang juga banyak digunakan adalah Articulate Storyline dan PowerPoint interaktif, masing-masing sebanyak 12 penelitian. Sementara itu, media seperti Macromedia Flash, Google Sites, dan Smart Apps Creator muncul sebagai alternatif lain yang cukup diminati. Di sisi lain, beberapa media seperti TikTok, Quizizz, hingga Capcut mulai dieksplorasi dalam konteks pembelajaran, meskipun jumlah penelitiannya masih terbatas.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tren pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, penting untuk mengkaji secara spesifik masing-masing media yang telah digunakan dalam penelitian. Setiap media memiliki karakteristik, keunggulan, dan tantangan tersendiri dalam penerapannya di lingkungan belajar. Dengan menelaah satu per satu media yang dikembangkan, dapat diketahui sejauh mana efektivitas dan potensi inovasi teknologi tersebut dalam menunjang proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Canva menjadi media yang paling banyak dikembangkan dalam penelitian karena karakteristiknya yang mudah digunakan. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang beragam materi ajar yang menarik secara visual, mulai dari infografis, poster, hingga proyek penulisan kolaboratif, tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang desain grafis (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Kemampuan Canva dalam menghasilkan konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik menjadikannya sebagai media yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang interaktif, personal, dan bermakna (Moro Ramos, 2024). Dalam konteks pembelajaran, Canva banyak dimanfaatkan untuk menciptakan media interaktif berbasis proyek yang mendorong kreativitas siswa. Keunggulannya terletak pada tampilan yang estetis serta fitur *drag-and-drop* yang ramah pengguna, sehingga sangat cocok digunakan oleh guru sekolah dasar.

Jika Canva banyak dimanfaatkan karena kemudahan dalam desain visual dan aksesibilitasnya, maka Articulate Storyline menjadi alternatif media lain yang menonjol dalam pengembangan pembelajaran interaktif. Articulate Storyline menyajikan pembelajaran interaktif melalui fitur seperti kuis, simulasi, video, dan permainan edukatif. Navigasinya fleksibel, memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri dan aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif (Ratnaningsih *et al*., 2024).

Selain Articulate Storyline, PowerPoint interaktif juga menjadi pilihan media yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran. PowerPoint yang dikembangkan secara interaktif memungkinkan guru menyisipkan elemen multimedia seperti animasi, suara, dan tombol navigasi. Pengembangan media ini relatif mudah karena guru umumnya sudah familiar dengan

Copyright © 2025 The Author(s)

penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan PowerPoint interaktif sebagai alternatif media yang efektif dan aplikatif untuk digunakan di berbagai jenjang pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan bermakna (Sulistyaningrum *et al*., 2024).

Meskipun tidak lagi umum digunakan secara luas, Macromedia Flash masih muncul dalam beberapa penelitian karena kemampuannya menghasilkan animasi interaktif. Macromedia Flash menawarkan sejumlah kelebihan, seperti kemampuannya dalam menghasilkan tampilan visual yang interaktif, fleksibilitas dalam berbagai format output, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Keunggulan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Roza *et al*., 2023). Integrasi berbagai elemen multimedia tersebut menjadikan penyampaian informasi lebih menarik dan lebih kaya dibandingkan media konvensional berbasis teks. Namun, di sisi lain, dukungan perangkat lunak terhadap Flash yang semakin terbatas menjadi salah satu tantangan dalam penerapannya saat ini.

Seiring berkembangnya teknologi digital, beberapa penelitian juga mulai mengeksplorasi penggunaan platform berbasis web seperti Google Sites sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang lebih modern dan mudah diakses. Google Sites merupakan salah satu media berbasis web yang memungkinkan guru merancang halaman pembelajaran interaktif berisi teks, gambar, video, kuis, dan elemen kolaboratif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Platform ini dikenal karena kemudahan aksesnya, tampilan yang interaktif, serta mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ramasundrum & Sathasivam, 2022).

Aplikasi berbasis Android seperti Smart Apps Creator (SAC) juga menjadi pilihan dalam pengembangan media interaktif, Media ini memungkinkan guru merancang aplikasi pembelajaran sederhana yang dapat diinstal di perangkat siswa. Fitur interaktifnya membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, terutama saat digunakan untuk kuis, simulasi, atau permainan edukatif (Saputro & Miftahuddin, 2024).

Selain media yang telah diulas secara mendalam, terdapat pula beberapa media pembelajaran interaktif lain yang digunakan dalam berbagai penelitian. Powtoon, misalnya, merupakan media presentasi berbasis animasi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa (Riska & Sarwono, 2024). Selain itu, media seperti Adobe Flash, Wordwall, Nearpod, Augmented Reality, Adobe Animate, Google Slides, dan Ispring juga ditemukan dalam beberapa studi (Munawaroh *et al*., 2024; Putri & Hamimah, 2023; Fareza & Zuhdi, 2023; Wibowo *et a*l., 2022; Rahayu *et al*., 2022; Lestari *et al*., 2021; Muchtar *et al*., 2021), meskipun penggunaannya belum sebanyak media utama seperti Canva.

Tak hanya itu, beberapa media kekinian seperti Doratoon, TikTok, Capcut, Quizwhizzer, Kinemaster, dan Quizizz mulai dieksplorasi oleh para peneliti karena dianggap relevan dengan kebiasaan digital siswa dan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mudah diakses (Fauziah & Ninawati, 2022; Anisa *et al*., 2022; Deriyan & Nurmairina, 2022; Iskandar *et al*., 2023; Nurfadhillah *et al*., 2021).

Dengan demikian, pembahasan ini menggambarkan kecenderungan dan variasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam berbagai penelitian pada jenjang sekolah dasar. Ragam media yang digunakan menunjukkan adanya upaya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa serta karakteristik materi pelajaran yang menuntut visualisasi dan interaktivitas tinggi. Meskipun tidak semua media diuraikan secara mendalam, pemetaan ini memberikan gambaran umum tentang arah pengembangan media interaktif yang semakin kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran abad 21.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar penelitian selanjutnya lebih menyoroti aspek keberlanjutan penggunaan media interaktif dalam jangka panjang, termasuk strategi pemeliharaan dan pembaruan konten, serta analisis terhadap dampaknya terhadap motivasi belajar dan pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap berbagai artikel penelitian tahun 2020–2025, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif untuk jenjang sekolah dasar bervariasi tahun ke tahun. Kelas V, VI dan mata pelajaran seperti Matematika, IPA, dan Tematik menjadi fokus utama dalam pengembangan media. Canva muncul sebagai media yang paling banyak digunakan, diikuti oleh Articulate Storyline dan PowerPoint interaktif dan media berbasis animasi atau video lainnya. Pemanfaatan media berbasis teknologi dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap materi, terutama materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sumber yang terbatas dan belum dilakukannya analisis kualitas metodologis secara mendalam terhadap artikel yang dikaji.

Ucapan terima kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga dalam proses penulisan, serta rekan-rekan sejawat yang telah memberikan saran dan referensi yang relevan.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para peneliti dan institusi yang karyanya menjadi sumber utama dalam studi literatur ini. Tanpa adanya publikasi dan hasil penelitian mereka, artikel ini tidak dapat disusun secara komprehensif. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya di jenjang sekolah dasar.

References

Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, *8*(2), 67–73. https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.39441

Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *6*(2), 265–275. https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.238

Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal PANCAR Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, *5*(2), 145–153. https://doi.org/10.55719/jt.v7i2.429

Anisa, M., Putri, R. N., Regina, Y., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6998–7006. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *6*(1), 14–23. https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071

Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

Copyright © 2025 The Author(s)

Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *2*(1), 103–108. https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078

Cerovac, M., & Keane, T. (2024). Early insights into Piaget's cognitive development model through the lens of the Technologies curriculum. *International Journal of Technology and Design Education*, *35*(1), 61–81. https://doi.org/10.1007/s10798-024-09906-5

Damayanti, W., Arsyad, M., & Bani-Domi, E. S. (2024). Strategic Utilization of Digital Learning Platforms in the Era of Independent Curriculum. *International Journal of Teaching and Learning*, *2*(5), 1227–1242.

Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, *7*(1), 1–10.

Emiliasari, R. N., Syarifah, E. F., & Furqon, I. S. (2022). Teachers' Innovation in Teaching English during The Covid-19 Pandemic. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, *1*(1), 9–18.

Erdyati, F., Meliasari, W. O., Damayanti, M. I., & Sulistriyaniva, R. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa SD Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 4217–4226. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14117/6480

Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, *11*(1), 11–21. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52388

Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6505–6513. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384–2394. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Hernawati, & Supriatna, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 881–887.

Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 330–339. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(2), 3339–3345. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, *2*(4), 108–113. http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34

Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan Ips Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, *1*(2), 54–65. https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p54-65

Moro Ramos, S. (2024). Canva as a tool to promote meaningful learning in the teaching of English as a foreign language. *European Public and Social Innovation Review*, *9*. https://doi.org/10.31637/EPSIR-2024-869

Muchtar, F. Y., Nasrah, & S, M. I. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5520–5529. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Mukhtarkhanova, A., Ustelimova, N., Yessengaliyeva, A., Iliyassova, A., & Tanesh, B. (2023). The Use of Multimedia in English Classes as a Means of Increasing Student Motivation. *World Journal of English Language*, *13*(9), 10–17. https://doi.org/10.5430/wjel.v13n9p10

Munawaroh, M., Sudrajat, S., Saepudin, S., Rinjani, N., & Hasanah, U. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(2), 162–182.

Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika VI Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 280–296. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Nurhuda, W. A., & Hasanah, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Materi Fotosintesis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 2806–2816.

Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2440–2448.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *3*(1), 95–99. https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99

Rahayu, D. D., Sakdiyah, S. H., & Chrisyarani, D. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *2*(1), 1–9. https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.354

Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 1842–1849. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392

Ramasundrum, S., & Sathasivam, R. V. (2022). Effect of Google Sites on Science Achievement Among Year Five Students. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, *10*(2), 24–34. http://mojes.um.edu.my/EISSN:2289-3024

Ratnaningsih, N., Husain, S. K. S., Patmawati, H., Sukirwan, S., Hidayat, E., & Romdiani, N. S. (2024). Articulate Storyline 3 Based Interactive Media To Explore Mathematical Communication Ability: Development and Implementation. *Journal of Engineering Science and Technology*, *19*(5), 1811–1830.

Riska, M., & Sarwono, S. R. (2024). Powtoon Learning Media Development For Increasing Motivation And Learning Outcomes Students In Civics Studies. *Istanbul Journal of Social Sciences and Humanities*, *2*(1), 65–73.

Roza, N. A., Anggraeni, A., Furkan, I. M., Khairat, F., Utari, T., & Rachman, B. (2023). Development of interactive multimedia in integrated thematic learning by using Macromedia Flash in grade IV elementary school. *International Journal of Ethnoscience, Bio-Informatic, Innovation, Invention and Techno-Science*, *2*(01), 6–13.

Saputro, P. A., & Miftahuddin, M. (2024). Development Of Smart App Creator 3 (SAC) Learning

Copyright © 2025 The Author(s)

Media In Learning History To Increase Students' Interest In Learning At Senior High School 3 Magelang. *International Education Trend Issues*, *2*(2), 193–211. https://doi.org/10.56442/ieti.v2i2.555

Septiani, A. N. S. I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, *9*(3), 1267–1279. https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267

Sintia, N. L. P., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76–83. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760

Sulistyaningrum, H., Nuraida, D., Wardhono, A., Andik, M., & Author, C. (2024). *Journal of Humanities and Social Sciences Studies The Effectiveness of Use of Power Point-Ispring Interactive Learning Media on Student Creativity Postgraduate of Elementary Teacher Education, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban Indonesia*. 83–90. https://doi.org/10.32996/jhsss

Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *6*(2), 185–198. https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218

Ubaidi, A., Nabila, R., Raffi, M. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(8), 943–952.

Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 58–69. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119

Xuan, Y., & Della, C. (2024). Assessing the impact of interactive multimedia learning platforms on dance education outcomes. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, *11*(9), 7–16. https://doi.org/10.21833/ijaas.2024.09.002

---Halaman ini sengaja dikosongkan---