



Analisis Literatur tentang Dampak Media Interaktif Digital terhadap Peningkatan Tematik pada Siswa Sekolah Dasar

Riska Nabila R.¹, Anggi Oktaviani², Putri Aswati³, Nisa Amalia Husni⁴,
Nailla Syahrani Putri⁵, Dea Mustika⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Riau

¹riskanabila120405@gmail.com, ²anggioktavianiputri02@gmail.com,

³putriaswati7@gmail.com, ⁴nisaamaliapku@gmail.com,

⁵naillasyaraniputri2005@gmail.com, ⁶deamustika@edu.uir.ac.id

Abstract: *Thematic learning in elementary schools aims to integrate various competencies within a single, meaningful theme that is relevant to students' real-life experiences. However, in practice, this approach often faces challenges due to monotonous delivery methods that fail to engage learners. Interactive digital media serves as an alternative solution, offering more attractive and interactive content that aligns with 21st-century learning styles. This study aims to review scientific literature on the use of interactive digital media in thematic learning at the elementary level. The method used is a literature review of ten journal articles published between 2021 and 2025, sourced from Google Scholar. The results indicate that various forms of digital media—such as interactive PowerPoint, Canva-based animation videos, and multimedia using Flash—can enhance students' understanding of thematic content and increase their motivation to learn. Nevertheless, challenges such as limited infrastructure, teacher readiness, and unequal access to technology remain obstacles in several schools. Therefore, strengthening teachers' digital competencies and ensuring equitable technological support are essential for the effective implementation of interactive media in thematic education.*

Keywords: *thematic learning, interactive digital media, student understanding, elementary school, literature review.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar dirancang untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema yang saling berkaitan, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan kontekstual. Pendekatan ini sangat dianjurkan dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka karena dinilai mampu membangun keterkaitan antara pengetahuan dan pengalaman nyata siswa Thana & Hanipah, (2023). Namun, implementasinya di lapangan kerap menghadapi tantangan, terutama karena

penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif Ginting et al., (2021).

Kemajuan teknologi digital menawarkan peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Penggunaan video animasi, aplikasi desain visual seperti Canva, serta multimedia berbasis komputer terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Arifin Zain & Pratiwi, 2021; Nurhosen et al., 2024). Media interaktif digital memungkinkan penyampaian materi yang lebih variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar siswa abad ke-21 (Thana & Hanipah, 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif digital dapat meningkatkan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran tematik yang menuntut keterhubungan antar konsep (Budi & Miaz, 2023; Nisa Maghfiroh et al., 2024). Kendati demikian, belum banyak kajian yang secara khusus mengompilasi dan membandingkan berbagai temuan penelitian dalam konteks ini, terutama di jenjang sekolah dasar.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan mensintesis hasil-hasil penelitian dari 10 jurnal ilmiah yang terbit antara tahun 2021 hingga 2025. Fokus utama kajian adalah menganalisis dampak penggunaan media interaktif digital terhadap peningkatan pemahaman tematik pada siswa sekolah dasar, serta mengidentifikasi jenis media, efektivitas, dan tantangan implementasinya di kelas.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan literature review sebagai metode utama dalam menjawab rumusan masalah. Metode literature review dipilih karena dapat memberikan pemahaman menyeluruh mengenai berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini juga memudahkan penulis dalam mengidentifikasi pola temuan, kelebihan dan kekurangan studi terdahulu, serta peluang riset lanjutan tanpa harus melakukan pengumpulan data primer.

Proses penelusuran literatur dilakukan melalui mesin pencari Google Scholar dengan menggunakan kata kunci: “media interaktif digital”, “pembelajaran tematik”, “sekolah dasar”, “hasil belajar”, dan “pemahaman siswa”. Proses seleksi jurnal dilakukan secara bertahap berdasarkan kriteria inklusi sebagai berikut.

1. Jurnal diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025 untuk memastikan kebaruan informasi.
2. Artikel merupakan hasil penelitian ilmiah, bukan opini atau ulasan populer.

3. Topik penelitian membahas media pembelajaran berbasis digital atau multimedia interaktif.
4. Konteks penelitian berada pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan terkait langsung dengan pembelajaran tematik atau peningkatan hasil belajar/pemahaman siswa.

Dari hasil penelusuran, terpilih 10 jurnal ilmiah yang memenuhi seluruh kriteria. Seluruh jurnal dianalisis secara sistematis dengan memperhatikan lima aspek utama, yaitu:

- Tujuan penelitian
- Metode penelitian
- Jenis media interaktif yang digunakan
- Hasil penelitian terkait pemahaman siswa
- Kesimpulan dan implikasi pembelajaran.

Hasil analisis disusun dalam bentuk tabel untuk memudahkan proses perbandingan antar studi. Selanjutnya, dilakukan sintesis temuan untuk melihat tren umum, keberhasilan pendekatan media interaktif digital dalam konteks pembelajaran tematik, serta tantangan atau batasan implementasi yang dihadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai isi dari literatur yang dikaji, Tabel 1 menyajikan ringkasan analisis terhadap sepuluh jurnal ilmiah yang digunakan dalam studi ini. Analisis mencakup tujuan penelitian, metode yang digunakan, jenis media interaktif digital yang diterapkan, serta hasil utama dari masing-masing penelitian. Seluruh artikel yang dianalisis dalam Tabel 1 merupakan publikasi dari jurnal-jurnal ilmiah nasional yang terbit pada rentang tahun 2021 hingga 2025. Mayoritas artikel fokus pada penggunaan media interaktif digital dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Tabel 1. Analisis isi 10 Jurnal

No	Judul Jurnal	Tujuan	Metode	Media Interaktif	Hasil Utama
1	Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual	Mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual untuk pembelajaran tematik.	Penelitian dan pengembangan (R&D)	Multimedia berbasis konteks lokal	Media yang dikembangkan efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep.
2	Analisis Kebutuhan Pengembang	Menganalisis kebutuhan guru terhadap	Deskriptif kualitatif	PowerPoint Interaktif	Dibutuhkan media yang mampu

Analisis Literatur tentang Dampak Media Interaktif Digital terhadap Peningkatan Tematik pada Siswa Sekolah Dasar

	an Media PowerPoint Interaktif	media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran tematik.			memvisualisasikan materi secara menarik dan mudah dipahami.
3	Pengaruh Teknologi Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar	Menganalisis dampak teknologi digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.	Eksperimen kuasi	Teknologi digital umum (video, platform daring)	Teknologi digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi.
4	Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva	Mengkaji efektivitas media Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.	Penelitian eksperimen	Canva (infografis & video animasi)	Media berbasis Canva meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tematik.
5	Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6	Mengembangkan media interaktif dengan Adobe Flash untuk pembelajaran tematik.	R&D dengan model ADDIE	Multimedia Flash	Media sangat efektif dan menarik, cocok untuk materi tematik berbasis visual.
6	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik	Mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa SD.	Research and Development (R&D)	Multimedia interaktif (gambar, animasi, suara)	Media valid dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
7	Video Animasi melalui Aplikasi Canva	Mengembangkan video animasi berbasis Canva untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.	R&D	Video animasi Canva	Video animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa.
8	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif	Eksperimen	Media interaktif digital	Media interaktif efektif meningkatkan pemahaman

	dalam Matematika	dalam meningkatkan hasil belajar matematika.			konsep matematika.
9	Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD	Menganalisis transformasi pembelajaran abad 21 melalui Kurikulum Merdeka.	Kualitatif deskriptif (observasi & wawancara)	Pemanfaatan teknologi digital (tidak spesifik satu media)	Sekolah berhasil mengintegrasikan keterampilan abad 21 termasuk penggunaan teknologi pembelajaran.
10	Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran 5.0	Menggambarkan strategi kolaboratif guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran siswa.	Deskriptif kualitatif	Tidak spesifik, hanya mendukung konteks transformasi pembelajaran	Kolaborasi berdampak positif, meskipun bukan fokus pada media digital.

Untuk memperdalam pemahaman terhadap kontribusi media interaktif digital dalam pembelajaran tematik, hasil analisis literatur selanjutnya dikelompokkan ke dalam beberapa tema utama. Tema-tema tersebut mencakup jenis media yang digunakan, efektivitasnya terhadap pemahaman siswa, dampak terhadap motivasi, kendala implementasi, dan implikasinya dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Berikut adalah hasil yang dirangkum dari penelitian-penelitian yang telah dikaji:

1. Jenis Media Interaktif Digital yang Digunakan

Hasil analisis menunjukkan bahwa jenis media interaktif digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik sangat bervariasi, mulai dari multimedia berbasis konteks lokal Ginting et al., (2021), PowerPoint interaktif (Arifin Zain & Pratiwi, 2021), hingga media berbasis Canva seperti infografis dan video animasi (Nurhosen et al., 2024; Rahmadhani et al., 2022). Selain itu, penelitian Budi & Miaz, (2023) mengembangkan media berbasis aplikasi Adobe Flash dan multimedia interaktif berbasis suara dan gambar. Variasi ini menunjukkan bahwa pemilihan media sangat dipengaruhi oleh konteks, karakteristik materi, dan kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar digital.

2. Efektivitas Media terhadap Pemahaman Tematik Siswa

Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik. Misalnya, penelitian oleh (Budi & Miaz, 2023; Nurhosen et al., 2024) menunjukkan bahwa

siswa yang belajar menggunakan media Canva dan multimedia interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Media digital yang bersifat visual dan dinamis mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dalam tema yang kompleks secara lebih konkret dan menarik.

3. Dampak terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media digital juga terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Sari & Yatri, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring dan video pembelajaran, mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif di kelas. Demikian pula, animasi dari Canva mendorong minat belajar dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran Nurhosen et al., (2024). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif bukan hanya instrumen kognitif, tetapi juga afektif.

4. Tantangan dan Kendala dalam Implementasi

Meski banyak manfaat, beberapa studi mengidentifikasi adanya kendala implementasi, terutama dalam hal ketersediaan infrastruktur teknologi, kesiapan guru, serta kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital (Ginting et al., 2021; Thana & Hanipah, 2023). Di beberapa sekolah dasar, keterbatasan perangkat dan jaringan menjadi hambatan utama. Selain itu, guru yang belum terbiasa dengan pembuatan konten digital interaktif juga menjadi tantangan tersendiri dalam memaksimalkan potensi media ini.

5. Implikasi terhadap Praktik Pembelajaran Tematik

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media interaktif digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran tematik yang bermakna. Keberadaan media ini membantu guru mengaitkan materi antarmuatan dalam satu tema secara integratif. Namun, efektivitas media sangat tergantung pada kreativitas guru, dukungan infrastruktur, serta ketersediaan waktu untuk merancang media secara tepat guna. Oleh karena itu, pengembangan profesional guru dalam bidang TIK dan penyediaan sarana digital di sekolah menjadi aspek penting untuk mendukung transformasi pendidikan dasar berbasis teknologi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap sepuluh jurnal ilmiah yang terbit antara tahun 2021 hingga 2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif digital memberikan kontribusi signifikan dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar. Jenis media yang digunakan sangat bervariasi, mulai dari PowerPoint interaktif, video animasi berbasis Canva, hingga multimedia berbasis aplikasi seperti Adobe Flash, yang seluruhnya memberikan dukungan visual dan interaktivitas dalam proses pembelajaran.

Media interaktif digital tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami konsep yang diajarkan secara utuh dan kontekstual, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Namun demikian, efektivitas implementasi media ini masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, rendahnya literasi digital guru, serta kesenjangan akses antar siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan yang berkelanjutan dalam bentuk pelatihan guru, pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif, dan peningkatan fasilitas teknologi di lingkungan sekolah. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif digital dalam pembelajaran tematik tidak hanya menjadi alternatif, tetapi solusi strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Zain, A., & Pratiwi, W. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Budi, S. S., & Miaz, Y. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 264–272. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.63129>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Nurhosen, Sayyinuul Sayyinuul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>