

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR**Mutiatur Khoiriyah¹, Etza Sabilillah², Adelina Surya Hati Pawestri³, Hermawan Wahyu Setiadi⁴**¹⁻⁴ PGSD Universitas PGRI Yogyakarta¹mutiatunkhoiriyah39@gmail.com, ²etzasabilillah@gmail.com, ³adelinapawestri@gmail.com, ⁴hermaone@upy.ac.id**ABSTRACT**

This study aims to examine, analyze, and synthesize prior research findings regarding the effectiveness of utilizing interactive media to improve learning achievement in Science and Social Studies (IPAS) in Elementary Schools. The main problem addressed is the conventional, one-way, and less engaging nature of current IPAS learning processes, which leads to low student interest and concept mastery. The methodology employed is a literature review, or library research, by analyzing 10-15 relevant national journals, primarily published within the last five years. Content analysis of various studies consistently shows that interactive media, such as multimedia based on Problem Based Learning (PBL), Augmented Reality (AR), and platforms like Quizizz, are significantly effective in enhancing student motivation, interest, and learning outcomes. Interactive media is capable of transforming abstract material into more concrete and visual presentations. Therefore, it is highly recommended as a key strategy for implementing differentiated and student-centered IPAS learning, in line with the demands of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Interactive Media, Learning Achievement, IPAS, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Masalah utama yang dihadapi adalah proses pembelajaran IPAS yang masih cenderung konvensional, satu arah, dan kurang menarik, menyebabkan rendahnya minat belajar dan penguasaan konsep siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur atau penelitian kepustakaan, dengan menelaah 10-15 jurnal nasional yang relevan, terutama yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir. Hasil analisis konten dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media interaktif, seperti multimedia berbasis *Problem Based Learning* (PBL), *Augmented Reality* (AR), dan platform Quizizz, secara konsisten dan signifikan efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa. Media interaktif mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret dan visual, sehingga direkomendasikan sebagai strategi utama dalam

Article History

Received: November 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

implementasi pembelajaran IPAS yang berdiferensiasi dan berpusat pada siswa sesuai Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Media Interaktif, Prestasi Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah pada peserta didik. Pada jenjang ini, pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai, keterampilan, dan kemampuan berpikir ilmiah yang akan menjadi dasar dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang memadukan aspek IPA dan IPS secara terpadu.

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta berdampak pada kurang optimalnya penguasaan konsep IPAS. Penelitian Amalia et.al,. (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA yang tidak melibatkan media menarik membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.

Di sisi lain, karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan pengalaman belajar melalui aktivitas nyata, gambar, simulasi, dan visualisasi. Tanpa dukungan media yang tepat, konsep-konsep IPAS seperti perubahan wujud benda, gaya dan energi, atau sistem pencernaan manusia menjadi sulit dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Eka et.al,. (2025) yang menyatakan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan memahami materi wujud zat dan perubahannya karena penyajian yang kurang interaktif dan minim dukungan visual yang memadai.

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui pemanfaatan media interaktif. Media interaktif mampu menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas dua arah yang membuat siswa lebih mudah memahami materi. Ihwana et.al,. (2025) membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar siswa secara signifikan karena mampu menyajikan konsep sains secara menarik dan kontekstual.

Selain meningkatkan motivasi, media interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Amiruddin et.al,. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif pada materi sistem pencernaan manusia mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa SD secara signifikan. Siswa menjadi lebih mudah mengingat konsep karena materi divisualisasikan dengan jelas dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan metode ceramah konvensional.

Temuan serupa juga disampaikan oleh Fahruji et.al,. (2022), yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi siklus air. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan hasil belajar. Kelebihan media interaktif terletak pada kemampuannya menyediakan animasi dan latihan soal yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Tidak hanya itu, media interaktif juga berperan penting dalam menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Penelitian Syakbany (2024) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis lingkungan pada materi gaya dan energi mampu meningkatkan kemandirian belajar karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, mengeksplorasi fenomena alam secara virtual, serta memperoleh umpan balik secara langsung dari sistem pembelajaran. Selain temuan empiris, kajian literatur juga memperkuat bahwa media interaktif memiliki kontribusi besar dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu, Hasnanto & Kholifah (2022) menegaskan bahwa media interaktif berbasis Adobe Flash yang dikembangkan untuk materi organ gerak manusia dinilai valid dan efektif untuk digunakan di kelas V SD, terutama dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa. Dengan demikian, yang harus dipersiapkan tidak hanya kurikulum, tetapi juga peningkatan kualitas sumber daya manusia, pemenuhan sarana dan prasarana, serta penyediaan media pembelajaran sebagai faktor pendukung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah (Setiadi & Kurniawan, 2017:106).

Melihat berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, baik dari aspek motivasi, keaktifan, pemahaman, maupun prestasi belajar. Namun, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif di sekolah masih belum optimal, terutama karena keterbatasan kompetensi guru, fasilitas TIK, dan minimnya pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini menjadi kesenjangan yang perlu dijembatani melalui kajian yang lebih mendalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian berjudul “Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS di Sekolah Dasar” perlu dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran IPAS serta menjadi rujukan bagi guru, peneliti, maupun pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau penelitian kepustakaan, sebagaimana dijelaskan dalam dokumen referensi bahwa penelitian kepustakaan merupakan kegiatan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan untuk memperoleh data dan landasan teori yang mendukung topik penelitian. Studi literatur dilakukan dengan membaca, mencatat, dan mengolah berbagai sumber seperti jurnal, artikel ilmiah, buku, serta dokumen penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan media interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS di sekolah dasar. Studi literatur merupakan langkah sistematis dalam mengumpulkan informasi ilmiah melalui sumber kepustakaan tanpa melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel dan jurnal relevan melalui Google Scholar dengan kata kunci seperti *media interaktif*, *media pembelajaran digital*, *hasil belajar IPAS*, *pembelajaran IPA SD*, dan *prestasi belajar*. Artikel yang dipilih difokuskan pada publikasi lima tahun terakhir untuk memastikan data yang digunakan terbaru dan relevan. Seluruh jurnal kemudian dibaca dan dipahami isi serta temuan penelitiannya, sebelum kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran pola dan kecenderungan hasil penelitian terdahulu.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) menyeleksi jurnal dan artikel penelitian yang sesuai dengan tema penelitian; (2) membaca secara menyeluruh untuk memahami isi dan temuan utama; (3) mencatat poin-poin penting yang relevan dengan pemanfaatan media interaktif dan prestasi belajar IPAS; serta (4) mengklasifikasi temuan berdasarkan persamaan, perbedaan, serta kontribusi masing-masing

penelitian. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dan analisis data sekunder, dengan memanfaatkan seluruh sumber literatur untuk kemudian disimpulkan secara deskriptif sesuai kebutuhan penelitian. Analisis isi digunakan untuk menggali keterkaitan antar penelitian, mengidentifikasi kecenderungan hasil penelitian, dan merumuskan kesimpulan berdasarkan penemuan dari berbagai sumber tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 10-15 jurnal nasional yang membahas tentang penggunaan media interaktif pada pembelajaran IPA/IPAS di sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut kemudian dianalisis mendalam untuk mengidentifikasi sejauh mana media interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar, memahami bentuk-bentuk media yang digunakan, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Hasil analisis dituangkan dalam pembahasan sebagai bentuk sintesis ilmiah dari penelitian terdahulu. Dengan demikian, penelitian studi literatur ini diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dan pengembangan media pembelajaran digital.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Media interaktif menjadi salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui penggunaan media ini, guru dapat menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret sehingga meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran IPAS menjadi penting untuk diteliti guna memahami sejauh mana kontribusinya dalam meningkatkan kualitas hasil belajar di sekolah dasar.

Sejalan dengan urgensi tersebut, kajian literatur dalam penelitian ini menghimpun berbagai temuan empiris terkait efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS di sekolah dasar. Analisis dilakukan terhadap artikel-artikel nasional yang dipublikasikan pada rentang 10 tahun terakhir dengan menggunakan kata kunci seperti "*media interaktif IPAS*", "*video pembelajaran interaktif*", dan "*motivasi belajar siswa sekolah dasar*". Hasil telaah menunjukkan bahwa media interaktif, terutama video pembelajaran interaktif, konsisten memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan pencapaian akademik. Dengan demikian, hasil kajian literatur ini memperkuat bahwa pemanfaatan media interaktif merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1. Dharmayani et.al,. (2023)

Hasil penelitian yaitu validasi dari para ahli mendapatkan skor rata-rata 88,10% kualifikasi baik, uji coba perorangan sebesar 92,36% kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 97,92% kualifikasi sangat baik. Hasil uji efektivitas dengan uji-t ada perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan muatan IPA materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik. Disimpulkan Multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik dinyatakan efektif berdasarkan hasil uji efektivitas yang melibatkan 17 orang siswa kelas VI SD Negeri 4 Abianbase Tahun Pelajaran 2022/2023. Implikasi penelitian ini adalah memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran sebagai variasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Nabila et.al,. (2024)

Hasil Penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji validasi ahli materi sebesar 86,11% dengan kategori Sangat Baik (SB), ahli media memperoleh persentase sebesar 96,05%

dengan kategori Sangat Baik (SB), dan ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kategori Sangat Baik (SB). Kemudian, berdasarkan uji coba peserta didik one to one, small group dan field test memperoleh persentase sebesar 96,43%, 97,62%, dan 96,43% dengan kategori Sangat Baik (SB). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif AR 'TereDaman' Berbasis PBL inilayah dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. Hardiningrum (2022)

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut 1) ahli isi mata pelajaran (85,41%), (2) ahli desain pembelajaran (92 %), (3) ahli media pembelajaran (92 %), (4) hasil uji coba perorangan (89,16%), dan (5) hasil uji coba kelompok kecil(91,1%). Jadi simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan pada muatan IPA untuk kelas V SD. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis problem based learning dalam kegiatan pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa untuk belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan.

4. Nurzaelani (2015)

Metode extreme programming dapat mempermudah perancangan dalam membangun sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif, dimana dengan tools DFD kita dapat melihat sistem dari berbagai sisi, mulai dari siapa pengguna aplikasi, hingga apa yang dihasilkan oleh aplikasitersebut. Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mendapat hasil pembelajaran yang lebih baik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media multimedia interaktif pembelajaran IPA yang dapat berjalan baik dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Deliany et.al., (2019)

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dilakukan sesuai sintaks dengan kategori sangat baik, pemahaman konsep IPA peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan, peningkatan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, dan terdapat perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik pada kelas eksperimen kelas IV SDN 163 Buahbatu Baru yang menerapkan multimedia interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan multimedia interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil N-gain kelompok eksperimen 0.6945 dengan kriteria sedang, sedangkan N-gain kelompok kontrol 0.2648 dengan kriteria rendah.

6. Kifron (2024)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,1 dengan kategori valid, dari penilaian ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,41 dengan kategori sangat valid, dan dari penilaian ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,2 dengan kategori valid. selanjutnya hasil dari penilaian angket respon guru memperoleh nilai rata-rata 4,7. Penilaian dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,5. Serta penilaian dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 4,5.

7. Harsiwi & Arini (2020)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harsiwi dan Arini (2020), penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi sistem peredaran darah. Media interaktif yang digunakan berupa video SWF berisi materi, animasi, dan kuis, yang dinilai layak oleh guru setelah melalui proses validasi dan revisi. Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai yang sangat tinggi. Di SD Negeri 06 Ngringo, nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,08 menjadi 92,69, sedangkan di SD Negeri 07 Ngringo meningkat dari 69,38 menjadi 96,25. Hasil uji statistik juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar. Secara keseluruhan, media interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa, serta mendapatkan respons positif dari peserta didik.

8. Pamungkas & Koeswanti (2021)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harsiwi dan Arini (2020), pembelajaran dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang positif dengan rata-rata skor sebelum dilakukan pre-test yaitu sebesar 61,84, sedangkan rata-rata skor sesudah post-test yaitu sebesar 77,31. Kemudian selisih rata-rata skor sebelum dan sesudah test adalah 15,46. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.2 rata-rata gain% mendapatkan skor 31,12%. Pembelajaran dengan menggunakan media video juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu proses belajar mengajar menjadi kondusif, nyaman, menarik, nyaman, dan menyenangkan serta berjalan dengan efektif dan efisien. Media video pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik.

9. Ummah et.al., (2025)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 65,4 (metode ceramah) menjadi 85,4 (menggunakan Quizizz). Quizizz juga mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi dengan menyediakan fitur yang memungkinkan penyesuaian materi sesuai kebutuhan siswa. Namun, tantangan berupa keterbatasan infrastruktur dan keterampilan teknologi guru masih menjadi hambatan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, inklusif, dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Implikasi temuannya menjadikan desain pembelajaran berbasis Quizizz sebagai pembelajaran kekinian yang mengakomodir kebutuhan belajar siswa sesuai prinsip tujuan belajar berdiferensiasi.

10. Jannah & Wahyuni (2025)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (*power point*) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 12 Pagaruyung sebagai kelas eksperimen lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, juga dapat diperoleh dari rata-rata hasil post-test yaitu 82 dengan penggunaan media pembelajaran interaktif (*power point*) dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Sedangkan dengan penggunaan media konvensional sebesar 68,5 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar menuntut guru untuk keluar dari metode ceramah yang cenderung pasif, terutama mengingat tuntutan Kurikulum Merdeka akan pembelajaran yang berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Media interaktif muncul sebagai inovasi kunci yang mampu memicu minat belajar siswa, yang merupakan prasyarat penting sebelum terjadi peningkatan prestasi. Dalam konteks ini, (Putri & Sari, 2024) menemukan bahwa terdapat peningkatan Minat belajar mata Pelajaran IPA siswa kelas IV setelah menggunakan Media Gambar Interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi dan interaksi yang disajikan media bahkan yang sederhana seperti gambar interaktif efektif dalam mengubah persepsi siswa terhadap materi yang sering dianggap sulit menjadi menarik. Selain itu, (Putri et.al., 2024) juga menekankan pentingnya konteks lokal, melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Pembelajaran IPAS. Integrasi kearifan lokal dalam media interaktif ini membuktikan bahwa media digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara budaya dan kontekstual, sehingga motivasi siswa meningkat karena merasa dekat dengan materi yang dipelajari.

Dampak positif dari penggunaan media interaktif tidak hanya berhenti pada ranah afektif, melainkan berimplikasi langsung pada peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif) dalam materi IPAS. Dua studi yang berbeda secara tegas mendukung klaim ini. Pertama, penelitian oleh (Kurniasari et.al., 2023) menyimpulkan adanya Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan yang signifikan, menunjukkan bahwa penyajian materi secara multimedia (audio, visual, dan interaksi) mampu memperkuat daya ingat dan pemahaman konseptual siswa. Senada dengan hal tersebut, (Sudrajad et.al., 2024) juga menegaskan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS kelas V Adi SD Negeri 1 Tatura. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena media interaktif memungkinkan pengulangan mandiri (self-paced learning) dan simulasi fenomena IPAS yang kompleks, mengubah proses belajar yang pasif menjadi eksplorasi aktif, yang sangat efektif dalam mentransfer pengetahuan dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang.

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian tersebut, pemanfaatan media interaktif harus dipertimbangkan sebagai strategi utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS. Media interaktif memungkinkan guru untuk dengan mudah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, karena siswa dapat mengakses, berinteraksi, dan mengulang materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Konsistensi hasil positif dari berbagai lokasi penelitian (Kurniasari et.al., Sudrajad et.al., Putri & Sari) menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif bersifat umum dan tidak terikat pada lokasi geografis tertentu. Oleh karena itu, rekomendasi strategisnya adalah mendorong guru untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan media interaktif, baik yang berbasis teknologi umum maupun yang terintegrasi dengan kearifan lokal, untuk menciptakan pengalaman belajar IPAS yang mendalam, relevan, dan secara nyata meningkatkan prestasi siswa di tingkat Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian studi literatur ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS di Sekolah Dasar. Media interaktif mampu mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan kurang menarik, dengan mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret dan visual. Berbagai temuan empiris menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif seperti berbasis *Problem Based Learning* (PBL), *Augmented Reality* (AR), maupun platform seperti Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta berimplikasi langsung pada peningkatan hasil belajar (prestasi). Keefektifan ini didukung oleh hasil uji validasi yang menunjukkan kelayakan media dan nilai signifikansi yang membuktikan adanya pengaruh nyata media

interaktif dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, media interaktif direkomendasikan sebagai strategi utama untuk implementasi pembelajaran IPAS yang berdiferensiasi dan berpusat pada siswa sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39-47.
- Amiruddin, A., Nasution, A. Y., Sriramayani, E., Widya, I., Pasaribu, N. S., & Arfiandini, T. Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *jurnal Pendidikan dan konseling*, 4(3), 2220-2227.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2023). Multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik efektif meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317-327.
- Eka Maulidia, Muhammad Suwignyo Prayogo, Tsania Nailal Ilfa, & Adellia Saputri. (2025). Media Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas IV SD pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(3), 293-302.
- Fahruji, A. N., Supriatna, A. R., & Kurnianti, E. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 35-43.
- Hardiningrum, P. Y. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 20-31.
- 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.
- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 69-82.
- Ihwana, W., Risnawati, R., Vebrianto, R., & Hamdani, M. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD (Studi Kuasi Eksperimen pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 663-668.
- Jannah, Z., & Wahyuni, E. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN 12 PAGARUYUNG KABUPATEN TANAH DATAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 398-407.
- Kifron, M. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Kurniasari, D., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 83-91.
- Nabila, N. I., Sumantri, S., & Zakiah, L. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif AR” TereDaman” Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik*, 41-50.

- Nurzaelani, M. M. (2015). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk SD/MI Kelas VI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2).
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354.
- Putri, G. B. A., Fauzi, A., & Syazali, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 792-799.
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4269-4276.
- Setiadi, H. W., & Kurniawan, J. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Authorware 7.0 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 5(1).
- Sudrajad, M. M., Sabang, S. M., & Musa, D. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN IPAS KELAS VA DI SD NEGERI 1 TATURA. *EDU RESEARCH*, 5(3), 433-439.
- SYAKBANY, A. R. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA PADA BAB GAYA DAN ENERGI KELAS 4 DI SD NEGERI 165 PALEMBANG* (Doctoral dissertation, UPT PERPUSTAKAAN POLSRI).
- Ummah BK, M. K., Hamna, H., Hidayat, S., & Sari, N. I. (2025). Dampak Penggunaan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Multimedia Quizizz dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 351-362.