

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR DI INDONESIA:
TINJAUAN SISTEMATIS LITERATUR TAHUN 2010-2025**

Amri Saputra

Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

amrisaputra2111010194@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menyajikan tinjauan literatur sistematis (Systematic Literature Review/SLR) terhadap kajian-kajian terkait pembelajaran interaktif di sekolah dasar di Indonesia pada rentang tahun 2010 hingga 2025. Sebanyak 43 artikel terpilih dari sumber-sumber yang terindeks Scopus melalui aplikasi Publish or Perish, dengan mengikuti panduan PRISMA. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan jumlah publikasi setelah tahun 2018, dengan puncak pada periode 2020–2023 yang bertepatan dengan masifnya transisi ke pembelajaran digital selama pandemi COVID-19. Media interaktif yang paling sering digunakan meliputi game edukasi, video animasi, aplikasi berbasis web, platform mobile learning, serta Augmented/Virtual Reality (AR/VR). Temuan studi menunjukkan bahwa media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta mendukung penguatan literasi digital dan numerasi. Mayoritas penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang menekankan pentingnya desain instruksional dan validasi empiris. Meski demikian, berbagai tantangan masih dihadapi, seperti keterbatasan infrastruktur digital, kurangnya pelatihan guru, dan minimnya evaluasi dampak jangka panjang. Kajian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif memegang peran strategis dalam pendidikan abad ke-21 dan menjadi fondasi penting bagi inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Studi ini juga mengidentifikasi kesenjangan riset saat ini serta menawarkan arah pengembangan penelitian ke depan guna memperkuat keberlanjutan dan efektivitas kontekstual praktik pembelajaran interaktif di kelas-kelas dasar Indonesia.

Kata kunci: Indonesia, Literasi digital, Pembelajaran interaktif, Pendidikan dasar, Teknologi pendidikan, Tinjauan literatur sistematis

Abstract

This study presents a Systematic Literature Review (SLR) of research on interactive learning in Indonesian primary schools from 2010 to 2025. A total of 43 articles were selected from Scopus-indexed sources using Publish or Perish, following PRISMA guidelines. The findings reveal a significant increase in publications after 2018, with a peak between 2020 and 2023, coinciding with the rise of digital learning during the COVID-19 pandemic. The most

frequently utilized interactive media include educational games, animated videos, web-based applications, mobile learning platforms, and Augmented/Virtual Reality (AR/VR). The analysis shows that these media contribute positively to students' learning outcomes across cognitive, affective, and psychomotor domains, while also supporting digital literacy and numeracy skills. Most of the studies employed Research and Development (R&D) methods, highlighting a strong emphasis on instructional design and empirical validation. Despite these advancements, several challenges remain, such as limited digital infrastructure, insufficient teacher training, and the lack of long-term impact evaluation. This review concludes that interactive learning plays a vital role in 21st-century education and has become a strategic foundation for innovation in primary education. The study also identifies current gaps in the literature and proposes future research directions to enhance the sustainability and contextual effectiveness of interactive learning practices in Indonesian classrooms.

Key words: interactive learning, primary education, educational technology, systematic literature review, digital literacy, Indonesia

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan di era digital menuntut transformasi dalam strategi pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang merupakan fondasi utama dalam pengembangan kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Nur dkk., 2025). Salah satu pendekatan yang semakin relevan dan adaptif terhadap dinamika tersebut adalah pembelajaran interaktif, yang ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui penggunaan media digital, komunikasi dua arah, dan teknologi pendidikan berbasis multimedia (Alyusfitri dkk., 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, melainkan juga sebagai medium yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Rachmadtullah dkk., 2018).

Implementasi pembelajaran interaktif di Indonesia menunjukkan tren yang meningkat dalam kurun waktu 2010 hingga 2025, seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi serta tuntutan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Pandemi COVID-19 turut mempercepat adopsi media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar, seperti video animasi, aplikasi berbasis Android, permainan edukatif, hingga teknologi berbasis augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) (Pramulia dkk., 2025). Namun demikian, meskipun telah banyak studi empiris yang membahas efektivitas media pembelajaran interaktif, belum tersedia telaah komprehensif yang secara sistematis mengidentifikasi tren, karakteristik, serta dampak dari implementasi media interaktif tersebut terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar di Indonesia (Ahmadi Liffiah & Widihastrini, 2020).

Untuk menjawab kesenjangan tersebut, diperlukan suatu pendekatan penelitian yang mampu menghimpun, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan metodologis. Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode yang sesuai untuk tujuan tersebut, karena mengedepankan transparansi, replikasi, dan objektivitas dalam menelaah literatur ilmiah (Yang dkk., 2021). Melalui SLR, peneliti dapat memetakan arah perkembangan penelitian, mengidentifikasi pola-pola tematik, serta merumuskan rekomendasi berbasis bukti yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kebijakan maupun praktik pendidikan yang lebih efektif (Rethlefsen dkk., 2021).

Berdasarkan urgensi di atas, kajian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi tren penelitian mengenai pembelajaran interaktif di sekolah dasar di Indonesia dalam rentang waktu 2010–2025;
2. Mengklasifikasikan jenis media interaktif dan topik mata pelajaran yang dominan digunakan dalam pembelajaran;
3. Mengevaluasi pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa;
4. Merumuskan rekomendasi strategis untuk pengembangan dan implementasi pembelajaran interaktif berbasis bukti di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, studi ini berkontribusi dengan menyajikan pemetaan sistematis terhadap tren, jenis media, serta efektivitas pembelajaran interaktif di sekolah dasar Indonesia berdasarkan 43 artikel ilmiah terkini. Pendekatan yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan mengikuti protokol PRISMA dan analisis data berbasis tabulasi deskriptif. Dengan demikian, hasil tinjauan sistematis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substantif terhadap penguatan praktik pembelajaran interaktif di sekolah dasar yang sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengikuti protokol PRISMA dan analisis data berbasis tabulasi deskriptif untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis secara sistematis hasil-hasil penelitian terkait pembelajaran interaktif di sekolah dasar di Indonesia dalam kurun waktu 2010–2025. Pendekatan ini dipilih karena memiliki prosedur yang terstruktur, transparan, dan dapat direplikasi dalam mengevaluasi bukti empiris yang tersedia (A. Saputra, Hijriyah, dkk., 2025).

Sumber dan Strategi Pencarian Literatur

Literatur yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari basis data akademik terkemuka yaitu database internal Publish or Perish yang terindeks Scopus. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi: "interactive learning" , "elementary school", " Primary school" dan , "Indonesia". Proses identifikasi literatur dilakukan melalui pencarian dokumen dalam rentang waktu 2010 hingga 2025, dibatasi pada publikasi yang relevan dengan konteks pendidikan dasar dan pembelajaran interaktif di Indonesia.

Untuk memastikan kualitas dan relevansi data, digunakan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

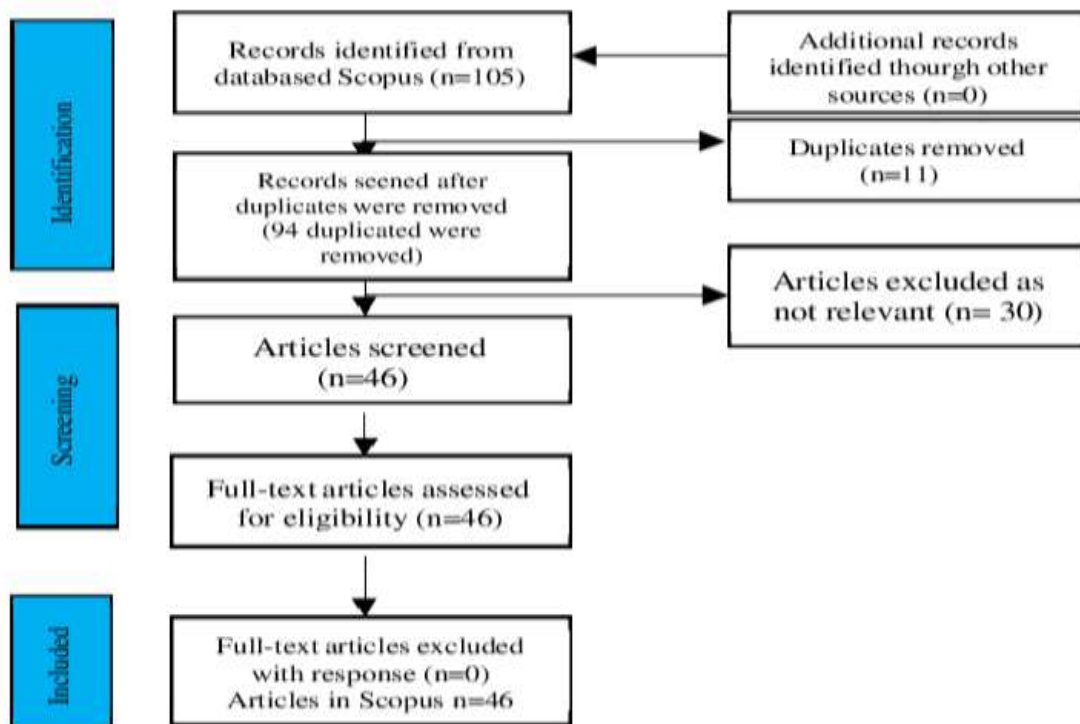
Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Artikel dalam rentang tahun 2010–2025	Artikel sebelum tahun 2010
Studi berfokus pada pembelajaran interaktif di tingkat SD	Penelitian di jenjang SMP/SMA/ perguruan tinggi
Studi dilakukan di Indonesia	Penelitian luar negeri tanpa relevansi konteks lokal
Artikel tersedia dalam bahasa Inggris	Artikel tanpa akses penuh (hanya abstrak)
Publikasi berupa jurnal ilmiah	Reviews, editorials, dan penelitian non-empiris adalah jenis-jenis tulisan yang berbeda dalam konteks penelitian dan pemikiran kritis.

Proses Seleksi dan Analisis Data

Pemilihan data merupakan tahap yang sangat esensial dalam pelaksanaan kajian literatur, karena berperan langsung dalam menjamin validitas dan reliabilitas dari keseluruhan temuan penelitian (Mayen dkk., 2024). Untuk memastikan integritas data serta mengurangi kemungkinan munculnya bias sistematis, proses seleksi difokuskan secara ketat pada identifikasi artikel yang memiliki keterkaitan tematik dengan fokus kajian. Prosedur ini juga diperkuat melalui konsultasi dengan panel ahli independen, guna menambah objektivitas dalam penentuan kelayakan studi. Mengacu pada pandangan (Rethlefsen dkk., 2021), setiap perbedaan atau ketidaksesuaian pendapat yang muncul selama seleksi diselesaikan melalui diskusi mendalam dan deliberatif, sehingga diperoleh kesepakatan berbasis argumen ilmiah. Proses seleksi kemudian dilanjutkan secara manual untuk menjamin bahwa hanya data yang

relevan, layak, dan terverifikasi yang akan dilanjutkan ke tahap ekstraksi dan analisis lebih lanjut (Page dkk., 2021).



Gambar 1. Diagram prisma *flow*

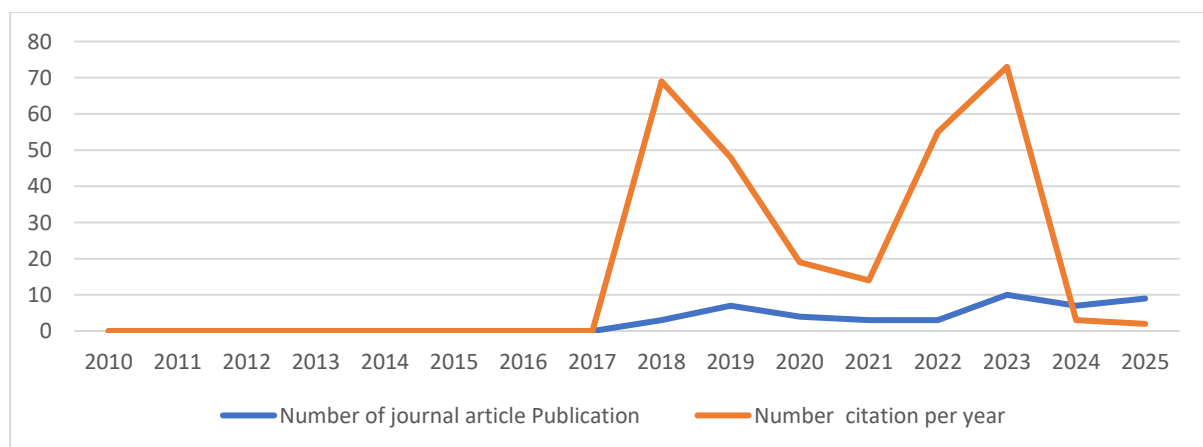
Pada tahap awal proses seleksi, dilakukan identifikasi terhadap potensi duplikasi dari total 105 dokumen yang diperoleh melalui penelusuran di database Publish or Perish yang terindeks Scopus. Setelah proses penyaringan awal, ditemukan bahwa 11 dokumen merupakan duplikasi dan telah dieliminasi, sehingga tersisa 94 studi yang layak untuk diseleksi lebih lanjut. Dari jumlah tersebut, 30 studi dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria tema, metodologi, atau relevansi subjek penelitian. Sebanyak 46 studi akhir dinyatakan memenuhi syarat untuk dianalisis, dan data dari artikel-artikel tersebut kemudian diekstraksi menggunakan Microsoft Excel, mencakup kutipan serta informasi bibliografis penting untuk analisis lanjutan. Seluruh artikel yang lolos seleksi diekspor dalam dua format: RIS dan CSV. Format RIS digunakan dalam Mendeley untuk validasi metadata referensi, sementara file CSV digunakan untuk tabulasi dan pemetaan data dalam Excel. Proses analisis mencakup berbagai indikator, seperti distribusi publikasi tahunan, jumlah sitasi, produktivitas penulis dan negara asal, serta pendekatan metodologis yang digunakan dalam masing-masing studi (A. Saputra, Suparti, dkk., 2025).

Setiap artikel yang lolos seleksi dianalisis dengan mengidentifikasi judul dan penulis, tahun publikasi, jenis media interaktif yang digunakan, jenis metode penelitian (kuantitatif, kualitatif, R&D, mixed), mata pelajaran dan subjek belajar, hasil belajar yang dituju (kognitif, afektif, psikomotorik), instrumen dan metode analisis data, temuan dan rekomendasi penelitian (saputra dkk., 2025). Ekstraksi data dilakukan secara manual menggunakan tabel matriks tematik untuk mendukung klasifikasi dan sintesis. Data yang telah diekstraksi dianalisis secara deskriptif dan tematik. Pendekatan klasifikasi digunakan untuk mengelompokkan artikel berdasarkan jenis media pembelajaran interaktif (game, video, e-book, VR/AR, dsb.), mata pelajaran dan hasil belajar, tahun publikasi dan tren perkembangan. efektivitas media terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis ini akan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel klasifikasi, dan representasi visual guna mempermudah interpretasi temuan. Hasil akhir dari analisis ini memetakan perkembangan tematik serta tren penelitian terkini dalam bidang Pembelajaran Interaktif di sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi kesenjangan penelitian dan menawarkan arah pengembangan studi di masa mendatang.

PEMBAHASAN

Tren Publikasi Penelitian (2010–2025)

Analisis terhadap 43 artikel ilmiah menunjukkan bahwa tren penelitian tentang pembelajaran interaktif di sekolah dasar di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam satu dekade terakhir, terutama setelah tahun 2018. Lonjakan paling tajam terjadi pada periode 2020–2025, seiring dengan meluasnya penggunaan teknologi digital dalam pendidikan akibat pandemi COVID-19 (Susanto dkk., 2021). Hal ini menunjukkan meningkatnya urgensi dan relevansi penerapan media interaktif dalam pendidikan dasar (Hadi dkk., 2022).

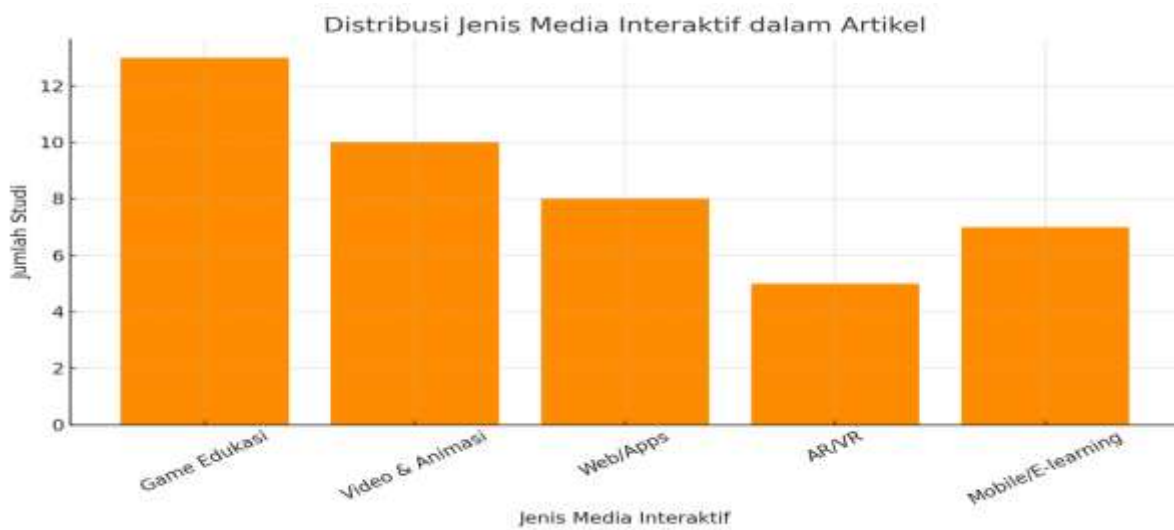


Gambar 2. Tren publikasi dan sitasi

Gambar 2 menilustrasikan bahwa artikel ilmiah yang dikaji dalam studi ini menunjukkan topik pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat signifikan selama kurun waktu 15 tahun terakhir. Grafik di atas menggambarkan dua indikator utama: jumlah publikasi artikel ilmiah per tahun dan jumlah sitasi per tahun sebagai representasi pengaruh akademik dari masing-masing publikasi. Pada periode awal (2010–2017), topik ini masih tergolong marjinal, ditunjukkan dengan jumlah publikasi yang rendah dan sitasi yang hampir tidak tercatat. Namun, titik balik mulai terlihat sejak tahun 2018, ketika perhatian terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran mulai menguat seiring dengan masuknya era digitalisasi di sektor pendidikan. Peningkatan paling mencolok terjadi pada rentang 2020 hingga 2025, yang ditandai dengan lonjakan jumlah publikasi serta peningkatan tajam dalam jumlah sitasi. Hal ini tidak lepas dari disrupsi besar-besaran akibat pandemi COVID-19, yang secara tidak langsung mendorong sekolah dasar untuk mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih intensif. Kondisi tersebut menciptakan ruang inovasi sekaligus kebutuhan mendesak akan pengembangan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Secara khusus, tahun 2023 mencatat jumlah sitasi tertinggi sepanjang periode analisis. Fakta ini mencerminkan bahwa karya-karya ilmiah yang diterbitkan pada tahun tersebut tidak hanya menjadi bagian dari tren akademik, tetapi juga berperan sebagai referensi utama dalam perumusan kebijakan dan pengembangan program pembelajaran interaktif. Lonjakan sitasi tersebut menjadi indikator kuat akan signifikansi dan relevansi global dari penelitian yang dilakukan oleh para akademisi Indonesia di bidang pendidikan dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif bukan sekadar fenomena sesaat, melainkan telah berkembang menjadi arus utama dalam diskursus pendidikan abad ke-21 di Indonesia. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya dukungan kebijakan, pendanaan riset, serta peningkatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan media interaktif secara efektif dan berkelanjutan di ruang kelas.

Jenis Media Interaktif yang Digunakan



Gambar 3. Jumlah Distribusi Jenis Media Interaktif dalam Artikel

Gambar 3 menyajikan distribusi jenis media interaktif yang digunakan dalam artikel penelitian terkait pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan grafik, dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan jenis media yang paling banyak dikembangkan, dengan total 13 studi, diikuti oleh video dan animasi interaktif sebanyak 10 studi (Hapsari dkk., 2019; Wibawa dkk., 2024). Selanjutnya, media berbasis web atau aplikasi digital tercatat dalam 8 studi, sementara mobile learning dan e-learning digunakan dalam 7 studi. Jenis media dengan frekuensi terendah adalah Augmented Reality/Virtual Reality (AR/VR), yang hanya ditemukan pada 5 studi (Erviana dkk., 2025; Iasha dkk., 2023). Distribusi ini mencerminkan preferensi para peneliti terhadap media yang bersifat interaktif, mudah diakses, dan aplikatif, khususnya media berbasis game dan video. Sementara itu, penggunaan AR/VR masih terbatas, kemungkinan disebabkan oleh kendala infrastruktur dan akses teknologi yang belum merata di lingkungan pendidikan dasar (Amalin Ulfah dkk., 2025). Grafik ini secara umum mengilustrasikan kecenderungan inovasi media pembelajaran yang berkembang di Indonesia dalam satu dekade terakhir.

Dari analisis artikel, ditemukan bahwa media interaktif yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori utama:

Tabel 2. Jenis Media Interaktif yang Digunakan

Jenis Media Interaktif	Jumlah Studi	Contoh Penggunaan
Game Edukasi (Android/RPG/Web)	13	Game kepramukaan, game matematika, ladder snake, RPG

Video & Animasi Interaktif	10	PowerPoint interaktif, motion graphic, video IPA
Multimedia Berbasis Web/Apps	8	Quizizz, e-modul, Google Sites, flipbook, E-book QR Code
Augmented/Virtual Reality (AR/VR)	5	VR budaya lokal, AR matematika (komik etnomatematika)
Mobile Learning & E-learning	7	Modul mobile, aplikasi pembelajaran berbasis Android

Berdasarkan hasil analisis terhadap 43 artikel ilmiah, media interaktif yang digunakan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar dapat dikategorikan ke dalam lima jenis utama, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar di atas. Klasifikasi ini didasarkan pada teknologi, bentuk visualisasi, dan fungsi pedagogis yang diadopsi dalam masing-masing studi.

1. Game Edukasi (Android/RPG/Web) Merupakan kategori yang paling dominan, dengan total 13 studi yang mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif (Dewi dkk., 2025). Game edukasi seperti ladder snake, game kepramukaan, hingga RPG matematika terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, membangun motivasi intrinsik, serta memperkuat konsep kognitif melalui simulasi dan tantangan interaktif (D. Saputra dkk., 2024). Media ini umumnya dikembangkan menggunakan platform Android, Unity, maupun web-based engines yang dapat diakses secara luas.
2. Video & Animasi Interaktif Sebanyak 10 studi memanfaatkan kekuatan visual dari video animasi untuk memperkuat penyampaian materi (Amalin Ulfah dkk., 2025). Media seperti PowerPoint interaktif, motion graphic IPA, dan video pembelajaran berbasis cerita digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep, retensi informasi, serta menarik perhatian siswa terhadap materi-materi abstrak (Hapsari dkk., 2019). Media ini memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran berbasis multimedia dengan elemen naratif dan visualisasi dinamis.
3. Multimedia Berbasis Web dan Aplikasi Digital Dengan 8 studi, media seperti Quizizz, e-modul, Google Sites, dan flipbook digital hadir sebagai solusi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif (Hanif dkk., 2023). Media ini menawarkan fitur evaluasi otomatis, interaktivitas tinggi, serta integrasi dengan Learning Management System

- (LMS). Kehadiran media berbasis web juga mencerminkan pergeseran ke arah pembelajaran digital yang lebih kolaboratif dan dapat diakses kapan saja.
4. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) Sebanyak 5 artikel mengeksplorasi potensi AR/VR, misalnya melalui komik etnomatematika berbasis AR dan simulasi budaya lokal dalam VR (Erviana dkk., 2025). Media ini menyediakan pengalaman belajar immersif dan kontekstual, yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep abstrak dan budaya lokal. Namun, keterbatasan akses terhadap perangkat serta kesiapan guru masih menjadi tantangan dalam implementasinya.
 5. Mobile Learning dan E-Learning Terdapat 7 studi yang mengembangkan media berbasis mobile seperti aplikasi pembelajaran Android dan modul digital (Bahar & soegiarto, 2020; Suryanti dkk., 2021). Media ini mengedepankan aksesibilitas tinggi dan mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas formal. Flipped classroom dan blended learning menjadi pendekatan pedagogis yang sering digunakan dalam pengembangan media ini.

Secara umum, mayoritas media interaktif dalam studi yang dianalisis dikembangkan melalui pendekatan Research and Development (R&D). Hal ini menunjukkan bahwa perhatian utama para peneliti bukan hanya pada implementasi, tetapi juga pada desain instruksional, validasi ahli, dan uji coba lapangan. Pendekatan R&D memungkinkan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus menjamin keterukuran efektivitasnya melalui evaluasi empiris. Dengan demikian, klasifikasi ini menggambarkan keragaman strategi pengembangan media pembelajaran interaktif serta kecenderungan inovasi yang terus berkembang untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 di Indonesia.

Analisis Tematik: Hasil Belajar yang Ditingkatkan

Berdasarkan klasifikasi topik dan hasil belajar yang ditargetkan, hasil penelitian dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Hasil Belajar Terhadap penggunaan Media Interaktif

Aspek Hasil Belajar	Jumlah Artikel	Contoh Studi
Kognitif (pemahaman konsep, nilai tes)	31	Penggunaan video animasi IPA, media AR matematika, game edukasi
Afektif (minat, motivasi, kepuasan)	25	Quizizz, flipbook digital, multimedia berbasis budaya
Psikomotorik (keterampilan motorik)	6	Penjas berbasis video animasi, game edukasi jasmani, aplikasi taktis
Literasi digital & numerasi	8	Modul Android, virtual lab sains, flipped classroom interaktif

Penggunaan media interaktif secara konsisten menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, baik dari segi skor post-test, retensi, maupun keterlibatan siswa.

Klasifikasi Media Interaktif Berdasarkan Mata Pelajaran Dan Hasil Belajar

Berikut adalah tabel klasifikasi media interaktif berdasarkan mata pelajaran dan hasil belajar:

Tabel 4. klasifikasi media interaktif berdasarkan mata pelajaran dan hasil belajar

Jenis Media	Mata Pelajaran	Metode Penelitian	Hasil Belajar
Game edukasi (RPG, web)	Matematika, IPA, PKn	R&D	Kognitif, motivasi, keterampilan
PowerPoint interaktif	Statistika (Matematika)	Kuantitatif eksperimen	Komputasional, problem solving
Video animasi	IPA, Bahasa Indonesia	Kuantitatif	Hasil belajar, minat, retensi konsep
E-modul & e-book	Bahasa Arab, IPA	Mixed method	Literasi digital, hasil belajar
VR/AR	Budaya, Matematika	Kualitatif dan eksperimen	Literasi, numerasi, kepuasan siswa
Quizizz & Google Sites	Sosial, Bahasa	R&D	Motivasi, minat, evaluasi formatif

Temuan Utama

1. Media interaktif berbasis lokal seperti komik etnomatematika AR dan game budaya Indonesia menunjukkan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.
2. Quiz berbasis web seperti Quizizz terbukti meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam evaluasi pembelajaran.
3. Media VR dan AR memberikan pengalaman belajar imersif, namun masih jarang digunakan karena keterbatasan infrastruktur dan pelatihan guru.
4. Literasi digital menjadi kompetensi yang semakin disorot dalam media interaktif berbasis mobile dan flipped classroom.

Temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi besar dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan efektif di tingkat sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa serta meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Namun demikian, sebagian besar penelitian masih bersifat terbatas pada studi jangka pendek dan belum banyak yang mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan media interaktif terhadap penguatan karakter, kolaborasi, dan literasi kritis siswa. Selain itu, tantangan implementasi seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, dan pelatihan teknologi menjadi isu penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Tinjauan sistematis ini mengungkap bahwa pembelajaran interaktif telah menjadi pendekatan yang semakin relevan dan signifikan dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, terutama dalam dekade terakhir. Melalui analisis terhadap 43 artikel ilmiah yang dipublikasikan antara tahun 2010 hingga 2025, ditemukan bahwa tren penelitian dalam topik ini mengalami peningkatan tajam, terutama setelah tahun 2018, dengan puncak kontribusi akademik terjadi pada periode 2020–2023 yang bertepatan dengan masa percepatan digitalisasi akibat pandemi COVID-19. Studi-studi yang dianalisis menunjukkan dominasi penggunaan game edukatif, video animasi, dan media berbasis web sebagai strategi utama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Media interaktif tersebut terbukti mampu meningkatkan berbagai aspek hasil belajar siswa, terutama dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta turut mendukung penguatan literasi digital dan numerasi. Pendekatan Research and Development (R&D) menjadi metode yang paling banyak digunakan dalam

pengembangan media, menandakan adanya perhatian serius terhadap desain instruksional dan validasi empiris.

Meskipun secara umum media interaktif menunjukkan dampak positif, masih terdapat tantangan implementatif, antara lain keterbatasan infrastruktur digital, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya evaluasi terhadap efek jangka panjang, khususnya dalam pembentukan karakter, kolaborasi, dan literasi kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi berkelanjutan yang mencakup dukungan kebijakan pendidikan, peningkatan kapasitas pendidik, serta investasi teknologi untuk memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran interaktif bukan hanya tren sesaat, melainkan fondasi penting dalam menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21. Kajian ini memberikan kontribusi substantif terhadap pemetaan arah riset ke depan serta menawarkan landasan berbasis bukti untuk pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran yang lebih efektif, inklusif, dan kontekstual di tingkat pendidikan dasar di Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmadi Liftiah, F. T., & Widihastrini, F. (2020). Mobile Learning Media-Jarak, Waktu Dan Kecepatan| As A Medium To Introduce Problem-Solving To Children. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 9, 2. <http://www.ijstr.org>
- Alyusfitri, R., Gistituati, N., Yerizon, Fauzan, A., & Yarman. (2024). The Effectiveness and Relationship of Student Responses toward Learning Outcomes Using Interactive Multimedia-Based E-Modules in Elementary Schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(5), 573–584. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.354>
- Amalin Ulfah, W., Santoso, N., Putranto, D., & Ramadan, G. (2025). Application of video animation to increase students' interest and physical skills in primary school physical education. 6, 766–772. <https://doi.org/10.47197/retos.v66.113>
- Bahar, & soegiarto. (2020). Development Of Instructional Media Based On Mobile Technology To Enriching Teaching Material For Primary School Students In Indonesia Post-Learning In The Classrooms. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 9, 1. <http://www.ijstr.org>
- Dewi, C., Soetjipto, B. E., Utaya, S., Suhartadi, S., & Rohmanurmeta, F. M. (2025). The urgency of flipped classroom learning by integrating android-based multimedia to support digital literacy skills of elementary school students. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(4), 2610–2624. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i4.6610>

- Erviana, V. Y., Wijaya, O., Sulisworo, D., & Umar, R. (2025). Virtual Reality for Traffic Safety Education in Elementary Schools. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 8(2), 98–108. <https://doi.org/10.56338/mppki.v8i2.6598>
- Hadi, W., Yuksafa, R., Yarmi, G., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Sudrajat, A., & Iskandar, R. (2022). Enhancement of Students' Learning Outcomes through Interactive Multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 82–98. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25825>
- Hanif, A., Mudinillah, A., & Windi Lailatur Rahmi, P. (2023). Development of the Quizizz Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah Ibtidaiyah. *Dalam International Journal of Membrane Science and Technology* (Vol. 10, Nomor 2).
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-er.8.4.1245>
- Iasha, V., Japar, M., Maksun, A., & Setiawan, B. (2023). Let's Go On A Virtual Reality Trip!: The Effect on the Students' Literacy, Interest, and Satisfaction in Cultural Learning. *TEM Journal*, 12(4), 2488–2499. <https://doi.org/10.18421/TEM124-61>
- Mayen, M. S. A., Nisha, S. N., Afrin, S., Ahammed, T., Chowdhury, M. A. B., & Uddin, M. J. (2024). Evaluating the current methodological practices and issues in existing literature in pooling complex surveys: a systematic review. *BMC Medical Research Methodology*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s12874-024-02400-5>
- Nur, L., Yusuf Muslihin, H., Hidayat, T., Hamdu, G., Purwati, P., Amrulloh, A., Wijaya, A., & Malik, A. A. (2025). Development And Validation Of Tactical Games Learning Models Based On Digital Technology. *Dalam Journal of Engineering Science and Technology Special Issue on* (Vol. 20, Nomor 3).
- Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., Mcdonald, S., ... Mckenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: Updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. *Dalam The BMJ* (Vol. 372). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Pramulia, P., Yustitia, V., Kusmaharti, D., Fanny, A. M., & Oktavia, I. A. (2025). Ethnomathematics of Al Akbar Mosque Surabaya: Augmented reality comics to improve elementary school students' literacy and numeracy. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(6). <https://doi.org/10.31893/multiscience.2025277>
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rethlefsen, M. L., Kirtley, S., Waffenschmidt, S., Ayala, A. P., Moher, D., Page, M. J., Koffel, J. B., Blunt, H., Brigham, T., Chang, S., Clark, J., Conway, A., Couban, R., de Kock, S., Farrah, K., Fehrmann, P., Foster, M., Fowler, S. A., Glanville, J.,

- ... Young, S. (2021). PRISMA-S: an extension to the PRISMA Statement for Reporting Literature Searches in Systematic Reviews. *Systematic Reviews*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01542-z>
- Saputra, A., Cahyati, D., & Shabira, Q. (2025). Tren Pemetaan Pendidikan Inklusif di Sekolah Menengah Atas Tinjauan Bibliometrik 2019 hingga 2023 . *action research journal indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.61227>
- Saputra, A., Hijriyah, U., Romlah, L. S., Susanti, A., Sunarto, & Shabira, Q. (2025). Trends and Developments in Gamification for Science Education: A Bibliometric Review from 2019 to 2023. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 30–44. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.10169>
- Saputra, A., Suparti, S. Bin, & Hamizah Binti Mohammad Latip, N. (2025). Menyingkap Tren Pemetaan Pendidikan Inklusif SMA di Dunia Melalui Analisis Bibliometrik Tahun 2019 Hingga 2023. *Action Research Journal indonesia (ARJI)*, 7(2). <https://doi.org/10.61227>
- Saputra, D., Haryani, Meilinda, E., & Sidauruk, J. (2024). Rpg Based Educational Game On Basic Arithmetic Using The Mdlc Method. *Journal of Engineering and Technology for Industrial Applications*, 10(47), 115–123. <https://doi.org/10.5935/jetia.v10i47.1112>
- Suryanti, S., Widodo, W., & Yermiandhoko, Y. (2021). Gadget-Based Interactive Multimedia on Socio-Scientific Issues to Improve Elementary Students' Scientific Literacy. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(1), 56–69. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V15I01.13675>
- Susanto, H. A., Suswandari, M., Kusumaningsih, D., & Mulyati, S. (2021). Implementation Of Lesson Study Through Zoom Meetings In Match Learning For Teachers' Competence.
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J.-B. (2024). Motivation In Elementary Schools: Innovation With Interactive Learning Videos Based On Problem Based Learnig. *JPII*, 13(3), 504–513. <https://doi.org/10.15294/jpii.v13i3.6049>
- Yang, L., Zhang, H., Shen, H., Huang, X., Zhou, X., Rong, G., & Shao, D. (2021). Quality Assessment in Systematic Literature Reviews: A Software Engineering Perspective. *Dalam Information and Software Technology (Vol. 130)*. Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2020.106397>