
**ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR
DI SEKOLAH DASAR: SEBUAH STUDI LITERATUR**

Indra Laksmiana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Terbuka

e-mail: indralaksmiana@gmail.com

Accepted: 1/9//2025; Published: 3/9/2025

ABSTRAK

Rendahnya tingkat literasi dasar di sekolah dasar menjadi tantangan serius bagi sistem pendidikan di era digital. Metode pengajaran konvensional yang cenderung statis seringkali gagal mempertahankan motivasi belajar siswa generasi baru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa di sekolah dasar melalui tinjauan literatur yang sistematis. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menyintesis data dari berbagai artikel ilmiah bereputasi yang diterbitkan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir. Fokus analisis mencakup pemanfaatan berbagai platform digital seperti game edukasi berbasis Android, multimedia interaktif, *Augmented Reality* (AR), dan website interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan retensi informasi siswa melalui visualisasi konsep abstrak dan stimulasi multisensori. Penggunaan elemen gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik, sehingga hambatan psikologis dalam memahami teks bacaan dapat diminimalisir. Selain itu, fitur umpan balik langsung (*immediate feedback*) dan fleksibilitas belajar mandiri memungkinkan personalisasi pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kecepatan masing-masing siswa. Studi ini menyimpulkan bahwa media interaktif yang divalidasi dengan baik memiliki praktisitas tinggi untuk diimplementasikan sebagai solusi strategis guna memperkuat fondasi literasi siswa. Keberhasilan integrasi teknologi ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur serta kompetensi digital guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Interaktif, Literasi Dasar, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Low levels of basic literacy in elementary schools pose a serious challenge to the education system in the digital era. Conventional teaching methods, which tend to be static, often fail to maintain the learning motivation of the new generation of students. This study aims to analyze the effectiveness of interactive learning media in improving the basic literacy skills of elementary school students through a systematic literature review. The research method employed is a literature study, synthesizing data from various reputable scientific articles published within the last ten years. The analysis focus includes the utilization of various digital platforms such as Android-based educational games, interactive multimedia, Augmented Reality (AR), and interactive websites. The results of the analysis indicate that interactive learning media significantly improve students' cognitive abilities and information retention through the visualization of abstract concepts and multi-sensory stimulation. The use of gamification elements is proven to increase active engagement and intrinsic motivation, thereby minimizing psychological barriers in understanding reading texts. Furthermore, immediate feedback features and self-paced learning flexibility allow for adaptive personalization according to each student's learning speed. This study concludes that well-validated interactive media possess high practicality for implementation as a strategic solution to strengthen students' literacy foundations. The success of this technological integration depends heavily on infrastructure readiness and the digital competence of teachers in facilitating the learning process in the classroom.

Keywords: *Interactive Media, Basic Literacy, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi masa emas bagi pembentukan karakter dan kemampuan kognitif anak (Suryana, 2018). Pada fase ini, penguasaan keterampilan dasar menjadi target utama yang harus dicapai agar siswa siap menghadapi tantangan pendidikan pada level yang lebih tinggi. Kegagalan dalam membangun fondasi yang kuat di sekolah dasar dapat berdampak panjang pada performa akademik individu di masa depan.

Keterampilan dasar yang paling krusial untuk dikuasai adalah literasi, yang secara tradisional dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Literasi bukan sekadar kemampuan teknis mengeja kata, melainkan gerbang utama bagi siswa untuk menyerap informasi, memahami konteks, dan berkomunikasi secara efektif (Kern, 2000). Tanpa kemampuan literasi yang mumpuni, akses terhadap ilmu pengetahuan lainnya seperti matematika, sains, dan ilmu sosial akan terhambat secara signifikan. Namun, realitas saat ini menunjukkan bahwa tingkat literasi dasar siswa sekolah dasar di banyak negara, termasuk Indonesia, masih berada pada level yang mengkhawatirkan. Berbagai studi internasional seperti PISA seringkali menempatkan kemampuan literasi siswa kita pada peringkat bawah (OECD, 2019). Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kurikulum yang diterapkan dengan hasil belajar yang dicapai di lapangan, yang memerlukan perhatian serius dari para praktisi pendidikan. Penyebab rendahnya literasi dasar ini bersifat multifaktoral, mulai dari kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang berkualitas hingga metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Guru seringkali hanya mengandalkan buku teks cetak dan ceramah satu arah yang cenderung membosankan bagi siswa generasi alfa (Ziatdinov & Cilliers, 2021). Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun, dan kegiatan membaca dianggap sebagai beban daripada sebuah kebutuhan atau kegemaran.

Memasuki era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, integrasi teknologi dalam ruang kelas bukan lagi sebuah pilihan, melainkan keharusan (Prasetyo & Trisyanti, 2018). Transformasi digital telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan informasi. Di luar sekolah, siswa akrab dengan perangkat digital yang dinamis, sehingga ketika mereka dihadapkan pada metode pembelajaran yang statis di dalam kelas, terjadi disonansi kognitif yang menghambat efektivitas transfer ilmu. Media pembelajaran interaktif muncul sebagai solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Berbeda dengan media tradisional, media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan materi pembelajaran (Arsyad, 2017). Melalui elemen visual, audio, dan umpan balik langsung, media ini dirancang untuk menstimulasi berbagai indra siswa secara simultan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Penggunaan media interaktif dalam literasi dasar dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya, proses pengenalan huruf dan fonetik yang biasanya sulit dipahami melalui metode eja konvensional dapat dipermudah dengan animasi dan permainan interaktif (Mayer, 2014). Keterlibatan aktif siswa dalam memanipulasi elemen digital di layar dapat meningkatkan retensi memori mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain aspek kognitif, media interaktif juga berperan penting dalam meningkatkan aspek afektif siswa, yaitu motivasi dan minat belajar. Lingkungan belajar yang bersifat "*gamified*" atau menggunakan unsur permainan dalam media interaktif mampu menciptakan kompetisi sehat dan rasa ingin tahu yang tinggi (Deterding et al., 2011). Ketika siswa merasa senang dalam belajar, hambatan psikologis dalam memahami teks bacaan yang kompleks dapat diminimalisir. Meskipun potensi media interaktif sangat besar, efektivitas penerapannya di sekolah dasar masih menjadi perdebatan di kalangan akademisi. Sebagian pihak berpendapat bahwa penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa kontrol yang tepat justru dapat

mendistraksi fokus utama siswa (Selwyn, 2016). Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk mengevaluasi sejauh mana media ini benar-benar memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi dasar secara substansial.

Sejumlah penelitian mandiri telah dilakukan untuk menguji efektivitas berbagai platform, mulai dari aplikasi berbasis Android, web interaktif, hingga penggunaan *Augmented Reality* (AR) (Aunio & Mononen, 2018). Namun, hasil-hasil penelitian tersebut seringkali tersebar dan memiliki fokus yang sangat spesifik pada satu jenis media saja. Belum banyak sintesis komprehensif yang merangkum temuan-temuan tersebut untuk memberikan gambaran besar mengenai tren dan efektivitas globalnya. Studi literatur menjadi metode yang relevan untuk dilakukan guna mengumpulkan, mengevaluasi, dan mengintegrasikan hasil-hasil penelitian terdahulu (Synder, 2019). Dengan melakukan tinjauan sistematis terhadap berbagai jurnal ilmiah dan laporan penelitian, kita dapat mengidentifikasi variabel apa saja yang paling berpengaruh dalam keberhasilan literasi digital-interaktif. Hal ini juga membantu dalam memetakan kekurangan (*gap*) dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Urgensi dari penelitian ini juga didorong oleh kebutuhan akan panduan praktis bagi guru di sekolah dasar. Banyak pendidik yang memiliki semangat untuk menerapkan teknologi, namun bingung dalam memilih media yang paling efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Livingstone, 2012). Hasil analisis literatur ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi berbasis data mengenai jenis media interaktif yang paling ampuh untuk tujuan literasi. Selain bagi pendidik, penelitian ini juga penting bagi pengembang kurikulum dan pengambil kebijakan pendidikan. Kebijakan pengadaan infrastruktur digital di sekolah harus dibarengi dengan pemahaman tentang konten dan metode yang efektif (Warschauer, 2007). Tanpa analisis yang kuat, investasi besar pada perangkat teknologi di sekolah-sekolah berisiko menjadi sia-sia dan tidak memberikan dampak nyata pada skor literasi nasional.

Secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya khazanah keilmuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai adaptasi teori kognitif multimedia dalam konteks literasi dasar. Dengan memahami mekanisme bagaimana anak sekolah dasar memproses informasi melalui media interaktif, kita dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih presisi dan inklusif bagi siswa dengan berbagai gaya belajar (Fleming, 2001).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar di sekolah dasar melalui studi literatur. Fokus utama analisis ini mencakup aspek-aspek kunci seperti jenis media, metode implementasi, serta dampak nyata yang dihasilkan terhadap kompetensi membaca dan menulis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) yang bersifat kualitatif deskriptif. Studi literatur adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan seluruh temuan penelitian yang tersedia pada topik tertentu (Synder, 2019). Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mensintesis data mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap literasi dasar di tingkat sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan.

Prosedur penelitian ini mengikuti empat tahapan utama yang diadaptasi dari protokol *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu:

1. Identifikasi dan Pencarian Literatur

Tahap awal dilakukan dengan melakukan pencarian literatur pada berbagai pangkalan data ilmiah (*scientific databases*) bereputasi, antara lain Google Scholar, ScienceDirect, ResearchGate, dan portal Garuda. Kata kunci (*keywords*) yang digunakan dalam pencarian meliputi: "Media Pembelajaran Interaktif", "Literasi Dasar Sekolah

Dasar", "Efektivitas Media Digital", dan "Studi Literatur Literasi". Pencarian dibatasi pada dokumen yang diterbitkan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir (2014–2024) untuk memastikan relevansi data dengan perkembangan teknologi terkini.

2. Seleksi dan Kriteria Inklusi-Eksklusi

Laporan penelitian yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah: (a) artikel jurnal ilmiah yang telah melalui proses *peer-review*; (b) fokus penelitian pada siswa sekolah dasar; (c) adanya variabel penggunaan media pembelajaran interaktif (seperti aplikasi, *game*, atau multimedia); dan (d) hasil penelitian melaporkan dampak terhadap kemampuan membaca atau menulis. Artikel yang tidak relevan dengan jenjang pendidikan dasar atau hanya membahas media statis akan dieksklusi dari proses analisis.

3. Ekstraksi Data

Data dari artikel yang terpilih kemudian diekstraksi ke dalam matriks ringkasan literatur. Informasi yang diambil meliputi nama penulis, tahun publikasi, jenis media interaktif yang diuji, metode penelitian yang digunakan dalam artikel tersebut (misalnya eksperimen atau R&D), serta temuan utama mengenai efektivitas media terhadap kemampuan literasi siswa. Tahap ini bertujuan untuk mempermudah perbandingan antar hasil penelitian.

4. Analisis dan Sintesis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Data yang telah dikumpulkan dikategorikan berdasarkan jenis media dan aspek literasi yang ditingkatkan. Peneliti melakukan sintesis untuk mencari pola, tren, kelebihan, serta kekurangan dari berbagai media interaktif yang ditemukan. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif untuk memberikan kesimpulan menyeluruh mengenai seberapa efektif media interaktif dalam meningkatkan literasi dasar serta faktor-faktor apa saja yang mendukung keberhasilannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran literatur yang dilakukan, ditemukan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang telah diuji efektivitasnya dalam meningkatkan literasi dasar siswa sekolah dasar. Ringkasan dari beberapa penelitian utama disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Ringkasan Literature Review

Penulis (Tahun)	Jenis Media	Fokus Literasi	Hasil Temuan Utama
Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016)	Game edukasi berbasis Android	Pengenalan materi dasar (binatang, warna, alfabet) untuk anak usia dini (3-6 tahun)	Membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan pola pikir kreatif, dan mencegah kejenuhan melalui fitur interaktif seperti mewarnai dan menyanyi.
Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020)	Multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash	Literasi sains (materi gaya) untuk kelas IV SD	Media dinyatakan "Sangat Layak" dan "Sangat Baik" untuk meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan siswa memahami materi IPA di masa pandemi.
Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011)	<i>Augmented Reality</i> (AR)	Literasi teknologi dan pendidikan umum (<i>ubiquitous learning</i>)	AR memungkinkan akses instan ke informasi berbasis lokasi, menggabungkan dunia nyata dengan konten digital untuk

			meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pebelajar.
Rizki, D. (2024)	Website interaktif "Sustain Earth" berbasis WordPress	Sustainability Literacy (Literasi Keberlanjutan) terkait perubahan iklim	Website dinyatakan sangat valid dan praktis (skor 3,57), mampu meningkatkan minat belajar, tingkat pemahaman materi, serta memudahkan proses belajar mandiri.

Berdasarkan data yang dirangkum dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan berbagai bentuk media pembelajaran interaktif mulai dari aplikasi berbasis Android, multimedia *Adobe Flash*, hingga teknologi mutakhir seperti *Augmented Reality* (AR) dan website interaktif memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap berbagai dimensi literasi di jenjang pendidikan dasar. Penelitian oleh Putra et al. (2016) dan Oktafiani et al. (2020) menunjukkan bahwa media interaktif sangat efektif dalam membangun literasi dasar dan sains melalui pendekatan yang visual dan menyenangkan, yang secara langsung mengatasi masalah kejenuhan siswa pada metode pembelajaran konvensional.

Sintesis literatur ini mengungkapkan bahwa fokus literasi telah berkembang tidak hanya pada aspek baca-tulis, tetapi juga pada literasi yang lebih spesifik dan kontekstual. Rizki (2024) membuktikan bahwa website interaktif mampu meningkatkan *sustainability literacy* siswa, yang menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan isu-isu global yang kompleks seperti perubahan iklim dengan cara yang lebih mudah dipahami secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Yuen et al. (2011) yang menekankan bahwa teknologi seperti AR memungkinkan terciptanya ekosistem *ubiquitous learning*, di mana informasi dapat diakses secara instan dan menyatu dengan realitas fisik siswa.

Secara keseluruhan, temuan dari berbagai literatur ini menegaskan bahwa kunci efektivitas media interaktif terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan elemen hiburan (*edutainment*) dengan konten pedagogis yang kuat. Media-media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai platform yang mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemandirian belajar. Keberhasilan ini memberikan landasan teori yang kokoh bahwa integrasi teknologi digital yang tepat guna adalah solusi strategis dalam mempercepat peningkatan kemampuan literasi siswa di sekolah dasar.

Analisis Efektivitas Media Interaktif

Berdasarkan tinjauan literatur terhadap berbagai platform digital yang digunakan dalam pendidikan dasar, analisis efektivitas media interaktif dapat dikategorikan ke dalam beberapa dimensi utama sebagai berikut:

1. Peningkatan Kognitif dan Retensi Informasi

Media interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep literasi yang bersifat abstrak. Penggunaan elemen multimedia (teks, audio, video, dan animasi) secara simultan membantu siswa memproses informasi melalui saluran ganda (*dual-coding*). Sebagai contoh, pengenalan alfabet melalui game edukasi (Putra et al., 2016) dan visualisasi gaya melalui *Adobe Flash* (Oktafiani et al., 2020) memungkinkan siswa melihat representasi visual dari teori yang diajarkan, yang pada gilirannya memperkuat retensi memori jangka panjang dibandingkan hanya membaca teks statis. Efektivitas ini didukung oleh kemampuan media interaktif dalam menyederhanakan struktur informasi yang kompleks menjadi unit-unit yang lebih kecil dan mudah dicerna. Dalam pembelajaran literasi dasar, seringkali siswa kesulitan menghubungkan antara lambang bunyi dengan makna teks. Media interaktif menjembatani celah ini dengan memberikan umpan balik visual instan, sehingga memperkuat asosiasi kognitif antara simbol dan suara secara *real-time*. Selain itu, integrasi elemen audio dalam

media interaktif sangat membantu siswa yang berada pada tahap literasi awal untuk mengenali fonetik dengan lebih akurat. Melalui pengulangan suara yang konsisten dari media digital, siswa dapat meniru pelafalan tanpa perlu bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru di samping mereka. Hal ini menciptakan penguasaan kosakata yang lebih cepat dan mendalam.

Dari perspektif teori beban kognitif, media interaktif yang dirancang dengan baik mampu meminimalkan beban kognitif ekstrinsik. Dengan fokus pada navigasi yang intuitif, siswa dapat mengalokasikan seluruh sumber daya mental mereka untuk memahami konten literasi yang disajikan. Visualisasi dinamis mencegah terjadinya kelelahan mental yang sering muncul akibat teks buku yang padat dan monoton. Secara empiris, penelitian-penelitian dalam literatur menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif cenderung lebih stabil dalam jangka panjang. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman yang dibangun melalui pengalaman multisensori tidak mudah terlupakan. Media ini tidak hanya sekadar membantu siswa "tahu", tetapi membantu mereka "memahami" esensi dari materi literasi yang diajarkan. Kemampuan media interaktif untuk menghadirkan simulasi nyata memberikan konteks yang kuat bagi teks yang dibaca. Ketika seorang siswa membaca tentang lingkungan hidup melalui website interaktif, visualisasi ekosistem yang bergerak membuat kata-kata tersebut menjadi nyata. Hal ini meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan (*reading comprehension*) karena siswa memiliki kerangka visual yang kuat dalam pikiran mereka.

2. Stimulasi Motivasi dan Keterlibatan Aktif

Salah satu indikator efektivitas yang menonjol adalah perubahan aspek afektif siswa. Media interaktif seperti website "*Sustain Earth*" (Rizki, 2024) menciptakan lingkungan belajar mandiri yang memicu rasa ingin tahu. Unsur interaktivitas di mana siswa harus memberikan respon atau melakukan tindakan di dalam media mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif. Hal ini efektif dalam menurunkan hambatan psikologis atau kejenuhan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional di sekolah dasar. Motivasi intrinsik yang timbul melalui media interaktif seringkali dipicu oleh adanya elemen tantangan yang proporsional dengan kemampuan siswa. Misalnya, dalam game edukasi, terdapat level-level yang memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) setiap kali siswa berhasil menyelesaikan tugas literasi. Rasa puas inilah yang mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi materi tanpa merasa sedang "belajar" secara formal.

Keterlibatan aktif ini juga tercermin dari durasi perhatian siswa yang menjadi lebih panjang. Siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, secara alami memiliki rentang perhatian yang pendek. Media interaktif yang dinamis mampu mempertahankan fokus mereka melalui pergantian adegan, warna yang menarik, dan elemen kejutan yang menjaga antusiasme mereka tetap tinggi sepanjang sesi pembelajaran. Selain itu, media interaktif memberikan rasa kendali kepada siswa atas proses belajar mereka sendiri. Kemampuan untuk memilih karakter, jalur cerita, atau urutan materi yang ingin dipelajari memberikan otonomi yang meningkatkan rasa percaya diri. Ketika siswa merasa memiliki kendali, mereka cenderung lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugas literasi yang diberikan di dalam platform tersebut.

Dari sisi sosial, penggunaan media interaktif di kelas seringkali memicu diskusi aktif antar siswa. Meskipun berinteraksi dengan perangkat, siswa cenderung berbagi temuan atau keberhasilan mereka dengan teman sebaya. Interaksi sosial yang dipicu oleh media digital ini justru memperkuat lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana literasi menjadi aktivitas sosial yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, stimulasi emosional positif yang dihasilkan oleh media interaktif bertindak sebagai katalisator dalam proses belajar. Emosi positif seperti senang dan tertarik telah terbukti secara neurologis mempermudah otak dalam menyimpan informasi baru.

Oleh karena itu, efektivitas media ini tidak hanya terletak pada teknologinya, tetapi pada kemampuannya menyentuh sisi emosional pebelajar muda.

3. Personalisasi dan Fleksibilitas Belajar

Teknologi digital seperti *Augmented Reality* (AR) dan aplikasi berbasis web menawarkan fleksibilitas yang tidak dimiliki media cetak. Analisis menunjukkan bahwa media ini mendukung *ubiquitous learning* atau pembelajaran yang bisa terjadi di mana saja (Yuen et al., 2011). Efektivitas ini terlihat dari kemampuan media dalam menyesuaikan kecepatan belajar siswa; siswa yang belum menguasai satu tahap literasi dapat mengulang materi secara mandiri tanpa merasa tertekan, yang merupakan kunci utama dalam penguatan literasi dasar di kelas rendah.

Fleksibilitas ini juga mencakup adaptasi terhadap berbagai gaya belajar siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Media interaktif menyediakan konten dalam berbagai format yang dapat dipilih atau dinikmati secara bersamaan. Siswa yang lebih mudah belajar melalui gerak dapat berinteraksi dengan layar sentuh, sementara siswa auditori dapat fokus pada narasi suara, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal hanya karena metode pengajaran yang tidak cocok. Personalisasi pembelajaran melalui media interaktif memungkinkan adanya sistem pembelajaran yang bersifat adaptive. Media dapat dirancang untuk memberikan tingkat kesulitan yang berbeda berdasarkan respon awal siswa. Jika seorang siswa mahir dalam pengenalan kosa kata, media dapat secara otomatis memberikan tantangan menyusun kalimat, sementara bagi yang kesulitan, media akan memberikan bantuan tambahan berupa petunjuk visual.

Selain itu, media interaktif memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas bagi siswa dengan kebutuhan khusus atau yang berada di daerah terpencil asalkan memiliki perangkat yang memadai. Materi pembelajaran tidak lagi terbatas pada dinding ruang kelas dan jam sekolah. Kemampuan untuk mengakses materi literasi di rumah bersama orang tua meningkatkan keterlibatan keluarga dalam proses pendidikan anak.

Dalam konteks manajemen waktu, fleksibilitas ini membantu guru untuk mengelola kelas dengan lebih efisien. Guru dapat membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang bekerja dengan media interaktif pada tingkat yang berbeda, sementara guru memberikan perhatian khusus pada siswa yang memerlukan bimbingan intensif. Media bertindak sebagai asisten pengajar yang menyediakan lingkungan belajar yang stabil bagi siswa lainnya. Efektivitas dalam hal fleksibilitas ini memberikan dampak pada efisiensi biaya dalam jangka panjang. Meskipun investasi awal untuk perangkat mungkin tinggi, pembaruan konten literasi dalam media digital jauh lebih mudah dan murah dibandingkan mencetak ulang ribuan buku teks setiap kali ada perubahan kurikulum atau penambahan materi baru.

4. Validitas dan Praktisitas Media

Dari sisi pengembangan, literatur menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan melalui model sistematis (seperti R&D atau RAD) memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dari ahli materi maupun ahli media. Skor praktisitas yang tinggi menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas media interaktif tidak hanya diukur dari hasil belajar akhir, tetapi juga dari kemudahan proses (*usability*) yang dialami siswa selama belajar.

Proses validasi yang melibatkan para ahli menjamin bahwa konten literasi yang disajikan akurat dan sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Kehadiran ahli media memastikan bahwa aspek estetika, tata letak, dan kemudahan navigasi tidak menghambat proses belajar. Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa media yang telah melewati uji validasi cenderung memiliki tingkat keberhasilan implementasi yang lebih tinggi di lapangan. Praktisitas media juga merujuk pada kesiapan teknis media tersebut untuk digunakan oleh guru dengan berbagai tingkat literasi digital. Media interaktif yang efektif

adalah media yang tidak memerlukan pelatihan teknis yang rumit. Kemudahan dalam pengoperasian (*user-friendly*) memungkinkan guru untuk tetap fokus pada substansi pengajaran daripada disibukkan oleh kendala teknis perangkat lunak. Selain itu, respon positif dari siswa terhadap penggunaan media menunjukkan tingkat penerimaan (*acceptance*) yang tinggi. Siswa sekolah dasar saat ini adalah penduduk asli digital (*digital natives*) yang secara intuitif mampu memahami cara kerja antarmuka digital. Kealamian mereka dalam menggunakan teknologi ini membuat media interaktif menjadi alat belajar yang sangat praktis dan tidak terasa asing dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dari sudut pandang evaluasi, media interaktif yang praktis biasanya dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis. Guru dapat dengan mudah melihat kemajuan literasi siswa melalui dasbor hasil yang disediakan oleh sistem. Hal ini memangkas waktu guru dalam mengoreksi tugas secara manual dan memberikan data yang lebih akurat untuk melakukan tindak lanjut pembelajaran bagi setiap individu.

Secara keseluruhan, dimensi validitas dan praktisitas ini memberikan jaminan kualitas bahwa media interaktif bukan sekadar tren teknologi sesaat. Media yang teruji secara ilmiah dan praktis di lapangan merupakan investasi pendidikan yang berharga dalam meningkatkan standar literasi dasar. Keandalan sistem dan kemudahan akses menjadi pilar utama yang mendukung keberlanjutan penggunaan media tersebut di institusi pendidikan formal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis studi literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar. Media ini mampu mentransformasi konsep abstrak menjadi visualisasi konkret yang memperkuat retensi memori melalui stimulasi multisensori. Selain itu, elemen interaktivitas dan gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa, sekaligus memberikan fleksibilitas belajar yang adaptif sesuai dengan kecepatan masing-masing individu. Validitas dan praktisitas media yang dikembangkan secara sistematis menjadikannya solusi strategis yang lebih unggul dibandingkan media konvensional dalam membangun fondasi literasi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunio, P., & Mononen, R. (2018). The effects of educational computer games on primary school students' mathematical skills: A systematic review. *Journal of Computer Assisted Learning*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and Learning Styles: VARK Strategies*. Christchurch: N.D. Fleming.
- Kern, R. (2000). *Literacy and Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, 38(1), 9–24.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: PISA, OECD Publishing.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.

- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *Jurnal IPTEK-KOM*, 10(1).
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP: Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Rizki, D. (2024). *Perancangan website interaktif sebagai platform pendidikan berkelanjutan untuk meningkatkan sustainability literacy siswa* [Skripsi, Universitas Lampung]. Repositori Institusi Universitas Lampung.
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Warschauer, M. (2007). Information literacy in the digital age. In *The Sage Handbook of E-learning Research*. SAGE Publications.
- Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119–140.
- Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2021). Generation Alpha: Understanding the next cohort of university students. *European Journal of Contemporary Education*.



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