



Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Hardian Muhammad^{1*}, Intan Putri Lusita², Intan Yumeriza³, Kartila Pri Malti⁴,
Meiliana Fitria Ningrum⁵, Salsabila Zorin⁶, Nana Fauzana Azima⁷

¹⁻⁷Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang,
Sumatera Barat 25171

Korespondensi penulis: kartrillaprimalti@gmail.com*

Abstract. Mathematics is often viewed by many elementary school students as a difficult subject. This is because if it is only taught in the lecture method, the material is abstract and not very interesting. To overcome this, the use of interactive learning media is a promising solution. The purpose of this study was to determine the extent to which interactive media affects mathematics learning outcomes in elementary school and what factors support its success. The method used is literature study research by collecting and analyzing various related research findings. The findings of this study indicate that interactive media such as animation, educational applications, digital games and other visual media can help to better understand the material, increase enthusiasm for learning, and promote active participation in the learning process. In addition, most of the studies analyzed showed an increase in students' academic reviews after using interactive media compared to traditional learning methods. The success of using this media is also greatly influenced by teacher motivation, institutions available at school, and the suitability of the media to student needs. Therefore, it is important for teachers to choose the right media and remain innovative. This will make the mathematics learning process more interesting and easier for students.

Keywords: Elementary School, Interactive Media, Learning Outcomes, Literature Study, Mathematics.

Abstrak. Matematika sering dipandang oleh banyak siswa SD sebagai mata pelajaran yang sulit. Ini karena jika hanya diajarkan dalam metode ceramah, materi abstrak dan tidak terlalu menarik. Untuk mengatasi ini, penggunaan media pembelajaran interaktif adalah solusi yang menjanjikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan sejauh mana media interaktif memengaruhi hasil pembelajaran matematika di SD dan faktor-faktor apa yang mendukung keberhasilannya. Metode yang digunakan adalah penelitian studi literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai temuan penelitian terkait. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti animasi, aplikasi pendidikan, game digital dan media visual lainnya dapat membantu untuk lebih memahami materi, meningkatkan antusiasme untuk belajar, dan mempromosikan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar studi yang dianalisis menunjukkan peningkatan ulasan akademik siswa setelah menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Keberhasilan menggunakan media ini juga sangat dipengaruhi oleh motivasi guru, lembaga yang tersedia di sekolah, dan kesesuaian media dengan kebutuhan siswa. Maka dari itu, penting bagi guru untuk memilih media yang tepat dan tetap inovatif. Ini akan membuat proses pembelajaran matematika lebih menarik dan lebih mudah bagi siswa.

Kata kunci: Media Interaktif, Matematika, Sekolah Dasar, Hasil Belajar, Studi Pustaka

1. LATAR BELAKANG

Matematika adalah disiplin ilmu yang mengkaji tentang struktur, pola, serta hubungan antara angka dan bentuk. Di tingkat sekolah dasar, tujuan dari pelajaran matematika adalah untuk menciptakan pola pikir yang logis, analitis, runtut, kritis, kreatif, serta mengoptimalkan keterampilan kolaboratif siswa (Fitri, 2023). Penguasaan konsep matematika yang kuat tidak hanya membantu siswa menyelesaikan soal-soal matematika, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di jenjang pendidikan

yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pendidikan matematika di SD memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Proses pembelajaran adalah upaya pendidik untuk berkomunikasi, mengatur, menyesuaikan, dan menciptakan suasana belajar dengan berbagai metode yang efektif dan efisien untuk memastikan bahwa siswa mencapai hasil maksimal (Firmansyah et al., 2020). Selain menyediakan sumber daya, guru SD juga harus menyediakan lingkungan belajar yang praktis dan menarik bagi siswa untuk mempelajari matematika. Selain itu, pendidik berperan dalam mendukung siswa mengembangkan keterampilan berpikir yang logis, kritis dan kreatif untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, berbagai strategi dapat digunakan, seperti: Penggunaan alat peraga konkret dan teknologi tertentu. Penggunaan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah kunci kunci yang membantu siswa memahami konsep matematika detail dan kontekstual.

Media pembelajaran memiliki berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran. Media ini memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi dari guru secara tepat dan menarik, sehingga mampu membentuk persepsi serta memengaruhi sikap siswa terhadap proses belajar (Negeri et al., 2024). Salah satu bentuk media yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif yang semakin banyak digunakan saat ini. Media ini menawarkan elemen-elemen seperti animasi, simulasi, dan pertanyaan digital yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Telah dibuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif yang selaras dengan kepribadian siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar setinggi mungkin (Iskandar et al., 2023).

Pembelajaran matematika di tingkat SD kerap sering kali dinilai sulit oleh siswa karena memiliki sifat yang abstrak. Jika proses belajar masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal tanpa dukungan media yang menarik, siswa cenderung kehilangan minat dan hasil belajar menjadi kurang optimal. Salah satu solusi yang dinilai lebih efektif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media ini tak hanya memperjelas materi bagi siswa, tetapi juga menumbuhkan antusiasme belajar dan keikutsertaan mereka dalam pembelajaran. (Negeri et al., 2024). Penelitian ini dilakukan untuk menelaah peran media interaktif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Hal ini penting karena masih diperlukan kajian

lebih lanjut terkait efektivitas media interaktif dalam konteks pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih tepat guna.

Tidak seperti penelitian terdahulu yang cenderung menyoroiti efektivitas satu dari berbagai bentuk media interaktif untuk mendukung pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, studi ini berupaya mengeksplorasi berbagai macam media interaktif secara bersamaan. Meski pendekatan sebelumnya tetap memiliki nilai dan kontribusi, namun belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana keberagaman media interaktif dapat secara optimal mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan karena kita tengah menjalani kehidupan di era perkembangan digital yang pesat, di mana guru perlu terus berinovasi dan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang efektif dan bisa menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa. Dengan memahami lebih dalam tentang apa saja yang membuat penggunaan media interaktif berhasil, guru bisa memilih dan menerapkannya dengan lebih tepat dan berdampak besar di kelas.

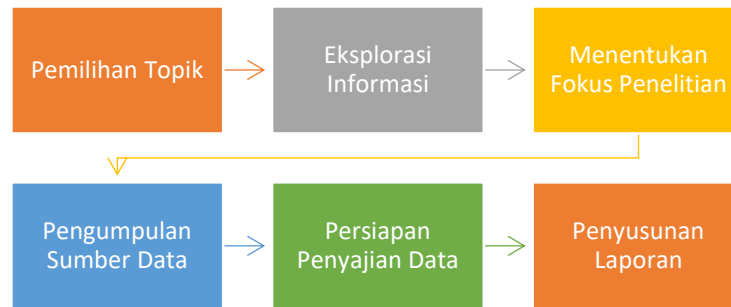
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana beragam media interaktif dapat berkontribusi terhadap peningkatan proses pembelajaran matematika di sekolah dasar, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dapat menyumbangkan sesuatu yang bermanfaat dalam aspek teori maupun praktik, khususnya dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sebagai pendekatan utama. Menurut Handayani dalam (Visia Eka Putri & Sutriyani, 2022) menyatakan bahwa studi kasus atau *literatur riview* adalah salah satu teknik mengumpulkan data yang berfungsi sebagai referensi. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih dari penelitian-penelitian yang relevan dengan membaca, mempelajari, dan mendalami literatur yang tersedia. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat oleh Mardalis dalam (Visia Eka Putri & Sutriyani, 2022) bahwa studi pustaka atau *literatur review* adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun berbagai referensi dari penelitian sebelumnya, kemudian mengompilasinya untuk memperoleh kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa studi pustaka atau *literatur review* adalah jenis penelitian yang mengharuskan peneliti untuk membaca, mengkaji, dan menganalisis

berbagai penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam merumuskan kesimpulan.

Alur studi pustaka dalam penelitian ini mengacu pada tahapan penelitian kepustakaan sebagaimana dijelaskan oleh Khulthau dalam (Sari & Asmendri, 2020) diantaranya:



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Penjelasan mengenai alur studi pustaka tersebut diantaranya:

a. Pemilihan topik

Pada tahap pertama ini, peneliti memilih topik penelitian berdasarkan masalah yang sedang dibicarakan di dunia pendidikan, khususnya terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. eberapa masalah dengan menggunakan media interaktif termasuk seberapa efektif mereka meningkatkan hasil belajar siswa, seberapa siap pendidik, dan seberapa mudah mereka mendapatkan akses ke teknologi.

b. Eksplorasi Informasi

Pada tahap eksplorasi, peneliti menelusuri informasi dari beragam sumber, seperti buku dan situs daring maupun internet. Informasi yang mereka peroleh harus terkait dengan topik yang telah dipilih sebelumnya.

c. Menentukan Fokus

Fokus penelitian ini adalah bagaimana media interaktif membantu siswa SD belajar matematika lebih baik. Karena itu, peneliti hanya akan membahas topik ini dengan mengacu pada berbagai sumber.

d. Pengumpulan Sumber Data

Pada tahap ini, berbagai sumber dikumpulkan peneliti untuk mendukung penelitian mereka. Sumber-sumber ini dapat berasal dari buku, jurnal, dan referensi lainnya.

e. Persiapan Penyajian Data

Peneliti harus membaca, menganalisis, dan mempelajari data yang dikumpulkan dari tahap sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan hasil dan pembahasan yang memenuhi topik yang ditentukan.

f. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan secara sistematis dengan mengikuti format penulisan yang baik dan benar adalah tahap akhir dari penelitian ini. Laporan harus disusun mulai dari judul hingga kesimpulan, tetap berfokus pada konteks topik dan fokus penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil telaah dari berbagai studi terdahulu menunjukkan beberapa temuan penting mengenai efektivitas dari penggunaan media interaktif dalam pengajaran matematika di SD.

Tabel 1. Hasil Penelitian Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Peneliti	Jurnal	Hasil Penelitian
(Rahmadanti et al., 2024)	Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar	Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmadanti dan rekan-rekan (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Wordwall berdampak positif terhadap pencapaian belajar matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cigombong 02, kelas IV B yang menjadi kelompok eksperimen dan menggunakan media Wordwall menunjukkan rata-rata nilai posttest sebesar 76,95. Sementara itu, kelompok kontrol di kelas IV A yang belajar menggunakan metode konvensional hanya memperoleh rata-rata nilai sebesar 68,87. Perbedaan tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji Kruskal-Wallis, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,027 ($p < 0,05$). Hasil ini mengarah

		<p>pada temuan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok yang menggunakan media interaktif dan yang tidak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan materi matematika siswa dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.</p>
<p>(Visia Eka Putri & Sutriyani, 2022)</p>	<p>Jurnal Pendidikan Matematika</p>	<p>Pada penelitian yang dilakukan oleh Visia dan kawan-kawan pada tahun 2022 mengemukakan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran matematika di SD berdampak positif pada hasil belajar siswa. Media seperti animasi, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif memiliki kemampuan menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang sifatnya abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif juga berperan dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa sepanjang proses belajar. Meski demikian, tingkat keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan sarana pendukung, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa.</p>
<p>(Sukmawati et al., 2024)</p>	<p>Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar</p>	<p>Pada penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati dan kawan-kawan pada tahun 2024 untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi Lektora Inspire terhadap hasil</p>

		<p>belajar matematika siswa kelas IV di SDN Tugu Selatan 02, Kabupaten Bogor. Hasil akhir yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif ini memiliki dampak pada pencapaian belajar siswa. Penemuan ini diperoleh dari analisis sig uji t pada sampel yang independen, di mana nilai 2-tailed sebesar 0,032 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.</p>
(Ilmu et al., 2023)	Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar	<p>Dalam penelitian oleh Muin dan Hajar (2023) Untuk mengkaji dampak penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Makassar, maka disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil dan pencapaian belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Kesimpulan ini didapatkan dari rata-rata nilai yang diperoleh responden yang mencapai 76,67%, di mana persentase nilai rata-rata tersebut melebihi 75%, yang membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran Powtoon dapat dianggap efektif.</p>
(Pendidikan & Sorong, 2025)	Jurnal PETISI	<p>Dalam penelitian yang dilakukan oleh Laimeheriwa pada tahun 2025 di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong” ditemukan bahwa penggunaan media pelajaran yang interaktif dengan cara ini berkontribusi pada peningkatan yang berarti terhadap hasil belajar siswa, khususnya di kelas matematika tingkat SD.</p>

(Wardani & Subekti, 2022)	Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan	Pada penelitian yang dilakukan Pamula & Eko (2022) yang mengkaji efektivitas media interaktif dalam pembelajaran matematika melalui tinjauan pustaka sistematis mendapatkan hasil akhir bahwa efektivitas media interaktif ini sangat potensial untuk mendukung keberhasilan pelajaran matematika di sekolah.
(Hikma & Hafidzah, 2024)	Jurnal Arjuna Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika	Pada penelitian yang dilakukan oleh Alfian, dkk (2024) yang mengkaji menunjukkan efektivitas penggunaan media Wordwall interaktif untuk mengajarkan siswa kelas 3 tentang bulat, disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai post-test siswa yang naik dibandingkan dengan nilai pre-test mereka.
(Nur, 2022)	Jurnal BASICEDU	Dalam studi yang dilakukan oleh Yulistina pada tahun 2022 mengenai efektivitas media pembelajaran yang interaktif seperti PowerPoint pada pembelajaran tatap muka terbatas di SD, ditemukan kesimpulan akhir bahwa media interaktif PowerPoint efektif digunakan dalam proses belajar. Temuan ini berdasarkan skor angket yang diperoleh dari siswa yang mencapai 67%, yang menandakan bahwa penggunaan media PowerPoint sangat efisien selama proses belajar mengajar secara langsung.
(Pokhrel, 2024)	Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar (JTPD)	Dalam penelitian yang dilakukan oleh Marsyani & Yuni (2024) mengenai

	<p>pengaruh penggunaan media ajar audiovisual dalam proses belajar matematika di tingkat sekolah dasar, diperoleh bahwa penerapan media audio visual dalam pengajaran matematika sangat berpengaruh positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran serta kemajuan belajar siswa. Hasil studi ini juga menunjukkan adanya selisih pada rata-rata capaian belajar antara kelas yang memanfaatkan media audio visual, dengan perbedaan nilai yang bervariasi antara 3 hingga 16 poin.</p>
--	--

Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif secara umum Mempunyai pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar matematika siswa di tingkat SD. Media interaktif ini mencakup berbagai jenis, seperti aplikasi dengan elemen animasi (contohnya Powtoon), PowerPoint yang interaktif, permainan edukasi seperti Wordwall, serta media audio visual. Semua format media ini memiliki satu kesamaan, yaitu dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.

Dalam pembelajaran matematika, siswa sering mengalami kesulitan karena banyak materi yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan, terutama jika hanya diajarkan melalui metode konvensional seperti ceramah atau latihan soal biasa. Media interaktif hadir untuk menjembatani hal tersebut dengan menghadirkan tampilan visual dan fitur interaktif yang membuat siswa bisa langsung terlibat dalam proses belajar. Misalnya, siswa bisa langsung mencoba soal, melihat animasi penjelasan, atau bermain kuis interaktif.

Dalam penelitian oleh (Rahmadanti et al., 2024), penerapan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang signifikan. Siswa yang mengaplikasikan Wordwall memiliki nilai rata-rata posttest sebesar (76,95) sementara siswa yang menggunakan metode konvensional (68,87). Uji Kruskal-Wallis Menampilkan selisih yang signifikan antara kedua kelompok berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,027 ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa Wordwall dapat mengoptimalkan pemahaman siswa pada konsep matematika dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar

mereka. Hasil ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menyebutkan bahwa media interaktif mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Penelitian oleh (Visia Eka Putri & Sutriyani, 2022) juga mendukung studi ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan berbagai jenis media interaktif, contohnya animasi, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif, dapat menunjang proses pemahaman siswa terhadap konsep dan materi matematika dengan cara yang lebih visual dan menarik. Media interaktif juga memiliki peran penting dalam membangkitkan motivasi dan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Namun, keberhasilan penerapan media ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, dan kecocokan media dengan karakteristik siswa. Hal ini menegaskan bahwa pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang tepat memerlukan perencanaan yang cermat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sukmawati et al., 2024) mengenai penggunaan aplikasi Lectora Inspire menunjukkan hasil yang serupa. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini terbukti memberikan dampak positif pada prestasi belajar matematika siswa kelas IV. Analisis hasil uji-t mengungkapkan perbedaan yang berarti dalam hasil belajar antara kelompok yang mengaplikasikan media interaktif dan yang tidak mengaplikasikannya, dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Lectora Inspire efektif dalam menunjang proses pembelajaran matematika.

Selain itu, penelitian oleh Muin dan Hajar dalam (Ilmu et al., 2023) yang mengevaluasi penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran matematika juga menghasilkan hasil positif. Berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa, penggunaan Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar mereka sebesar 76,67%. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis Powtoon juga layak dinilai efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar matematika siswa.

Kajian yang dilakukan oleh Laimeheriwa dalam (Pendidikan & Sorong, 2025) di SD Muhammadiyah Aimas, Kabupaten Sorong, juga mengonfirmasi penggunaan media interaktif terbukti memiliki pengaruh signifikan untuk meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat diimplementasikan dengan efektif di berbagai SD, baik di daerah perkotaan maupun pedesaan.

Penelitian oleh Pamula & Eko dalam (Wardani & Subekti, 2022) yang menelaah efektivitas media interaktif dalam pembelajaran matematika melalui tinjauan pustaka sistematis juga menyimpulkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar untuk

mendukung keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah. Temuan ini semakin memperkuat argumen bahwa penggunaan media interaktif dengan berbagai variasinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian oleh Alfian dkk. dalam (Rasyid et al., 2021) juga menemukan bahwa pengaplikasian media Wordwall dalam pelajaran matematika mengenai pembagian bilangan bulat untuk siswa kelas 3 SD berhasil mengoptimalkan pencapaian belajar siswa. Nilai rata-rata post-test siswa lebih besar dibandingkan nilai pre-test mereka, yang mengindikasikan efektivitas media Wordwall dalam memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran..

Penelitian Yulistina (Nur, 2022) juga mengkaji penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran tatap muka terbatas. Berdasarkan skor angket yang mencapai 67%, penggunaan PowerPoint terbukti meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.

Terakhir, penelitian oleh Marsyani & Yuni dalam (Pokhrel, 2024) mengenai media audio-visual juga menunjukkan bahwa penerapan media ini memberikan pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan prestasi belajar matematika. Perbedaan nilai rata-rata diantara kelas yang mengaplikasikan media audio-visual menunjukkan bahwa media ini dapat membantu memperbaiki kualitas pengajaran matematika di tingkat SD.

Berdasarkan pembahasam hasil penelitian diatas mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif baik yang berbasis aplikasi, video, animasi, atau audio visual berpengaruh positif yang besar dalam mendorong hasil belajar matematika siswa. Namun, efektivitas media pembelajaran ini sangat bergantung pada faktor-faktor lain seperti kesiapan guru, kesesuaian media dengan materi dan karakteristik siswa, serta ketersediaan fasilitas pendukung. Karena itu, sangat penting bagi pendidik memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai supaya proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menarik bagi siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pencapaian belajar matematika secara signifikan di kalangan siswa SD. Pemanfaatan media ini dapat menjadikan materi pelajaran lebih mudah dimengerti, lebih menarik bagi siswa, dan turut merangsang keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Media interaktif terbukti meningkatkan nilai akademik siswa dan membuat belajar lebih menyenangkan. Media ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak jika diterapkan dengan tepat.

Namun, efektifitas media interaktif sangat bergantung pada kesiapan guru untuk menggunakannya, ketersediaan alat dan fasilitas di sekolah, dan pemilihan media yang sesuai dengan siswa. Oleh karena itu, adalah hal krusial bagi pendidik untuk terus meningkatkan pengetahuan dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka dengan kemajuan teknologi demi mencapai pembelajaran yang lebih optimal dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. [*Nama Jurnal*], 2(4), 342–351.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika untuk kelas 5 sekolah dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>
- Fitri, A. (2023). Inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Hikma, N. A., & Hafidzah, Z. M. (2024). Efektivitas penggunaan media interaktif Wordwall pada pembelajaran matematika pembagian bilangan cacah kelas 3 di sekolah dasar. [*NAMA JURNAL*], 6, [halaman belum lengkap].
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Nur, Y. (2022). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6190–6196. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Pokhrel, S. (2024). No title. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Putri, A. V. E., & Sutriyani, W. (2022). Peran media interaktif pada materi matematika SD terhadap hasil belajar peserta didik. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 36–45.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>

- Rasyid, R., Lakat, M. S., & Takumansang, E. D. (2021). Sentra industri kerajinan tangan Toraja Utara arsitektur neo vernakuler. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 10(2), 4–6. <https://www.neliti.com/id/publications/373675/sentra-industri-kerajinan-tangan-toraja-utara-arsitektur-neo-vernakuler>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Sukmawati, R., Amril, L. O., & Erlina, E. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Lektora Inspire terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 95–104. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1085>
- Universitas Negeri Padang, Jati, S. G., & Adzkie, U. (2024). Research urgency: Based on literature review of basic concepts of science and sources of knowledge. [*Nama Jurnal*], 12(2), 166–176.
- Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. [*Nama Jurnal*], 6(1), 70–75.
- Wardani, T. P., & Subekti, F. E. (2022). Systematic literature review: Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(Juli), 394–403.