



INOVASI MEDIA GAMBAR INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Aris Deby Nur Azizah¹, Basuki², Nanik Herawati³

Universitas Widyadharma^{1,2,3}

e-mail: arisdeby.deby@gmail.com

Diterima: 06/05/2026; Direvisi: 18/05/2026; Diterbitkan: 24/05/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran gambar interaktif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen melalui model pretest dan posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran gambar interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang mengukur pemahaman isi teks, kemampuan menjawab soal, kemampuan menceritakan kembali, dan kemampuan menyimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 88,11 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 84,12. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan media gambar interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena adanya tampilan visual yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Gambar Interaktif, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of interactive image learning media on improving Indonesian language learning outcomes among elementary school students. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design through a pretest and posttest control group model. The research subjects consisted of 28 fourth-grade students divided into two groups, namely the experimental group using interactive image learning media and the control group using conventional learning methods. The research instrument was a learning achievement test that measured text comprehension, ability to answer questions, retelling skills, and drawing conclusions. The results showed that the average posttest score of the experimental group was 88.11, which was higher than the control group's score of 84.12. This finding indicates that interactive image learning media is more effective in improving Indonesian language learning outcomes. In addition, the use of interactive image media was able to increase students' attention, motivation, and active participation during the learning process. Students found it easier to understand the material because of the attractive and interactive visual displays. Therefore, the use of interactive learning media is recommended as an alternative learning strategy to improve the quality of instruction and student learning outcomes, especially in Indonesian language subjects at the elementary school level.

Keywords: *Interactive Images, Indonesian Language, Elementary School*



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi dan tuntutan kompetensi abad ke-21 (Hidayah et al., 2025; Maisarah et al., 2022; Prihatini, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar berfokus pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi pembelajaran Bahasa Indonesia kini diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, serta literasi digital (Afifah et al., 2022; Dewi & Saputra, 2025; Husaeni et al., 2023; Maisarah et al., 2022; Solih & Julianto, 2025; Yani, 2025). Hal ini menjadikan Bahasa Indonesia sebagai sarana penting dalam membangun kemampuan akademik dan sosial peserta didik (Maryam, 2025). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam memperkuat identitas nasional, menanamkan nilai budaya, serta meningkatkan kemampuan memahami berbagai informasi di era globalisasi (Bangun et al., 2024; Rahayu, 2023; Rahmawati et al., 2022). Oleh karena itu, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini (Afifah et al., 2022; Hafiedz & Nurhamidah, 2023; Kanaya, 2024; Suarmini & Nurjaya, 2023)

Siswa sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik belajar visual dan membutuhkan media yang menarik agar perhatian belajar tetap terjaga. Pada usia sekolah dasar, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan melalui gambar, warna, animasi, dan aktivitas interaktif dibandingkan dengan penyampaian materi secara verbal semata. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan media gambar interaktif dinilai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran melalui multimedia memiliki berbagai keunggulan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Ayu & Manuaba, 2021; Hanafi & Rohaemi, 2024; Kamila et al., 2024; Kiuk et al., 2025). Multimedia mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Kamila et al., 2024; Khairunnisa, 2022; Kiuk et al., 2025). Dengan adanya kombinasi tersebut, siswa dapat menerima informasi melalui berbagai indera sekaligus, yang berdampak pada peningkatan daya ingat dan pemahaman konsep. Selain itu, pembelajaran multimedia juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan permainan edukatif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton (Fitrianto, 2024; Yu et al., 2022). Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas dalam akses pembelajaran, di mana siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, serta menyesuaikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, penggunaan multimedia menjadi salah satu strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa (Afifah et al., 2022; Yu et al., 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek motivasi belajar atau pengembangan media pembelajaran. Penelitian yang secara khusus menganalisis pengaruh media gambar interaktif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar melalui desain kuasi-eksperimen masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang mengukur hasil belajar berdasarkan indikator pemahaman isi teks, kemampuan menjawab soal, kemampuan menceritakan kembali, dan kemampuan menyimpulkan juga belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk



memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media gambar interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menjadi penting karena pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan masih menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan siswa, penggunaan metode yang kurang variatif, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Danar et al., 2022; Kolin et al., 2025; Maisarah et al., 2022; Setyaningsih, 2023). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik masa kini yang lebih visual, interaktif, dan digital-oriented. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran gambar interaktif menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keunikan (*state of the art*) penelitian ini terletak pada integrasi antara penggunaan media pembelajaran gambar interaktif dengan menggunakan lima indikator, yaitu kemenarikan media, kejelasan tampilan gambar, kemudahan memahami materi, interaktivitas media, dan peningkatan motivasi belajar dalam satu model analisis terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Perbedaan lain dalam penelitian ini adalah penggunaan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pretest dan posttest untuk memperoleh gambaran peningkatan hasil belajar yang lebih akurat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen melalui desain *pretest and posttest control group*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Pucang, Tulung, Klaten, Jawa Tengah, dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media gambar interaktif berbasis multimedia, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan penugasan.

Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilakukan dengan memanfaatkan gambar interaktif, animasi, video pembelajaran, serta kuis digital yang ditampilkan melalui perangkat elektronik. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan mengamati gambar, menjawab pertanyaan interaktif, berdiskusi, dan menyimpulkan isi materi pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran pada kelompok kontrol lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*) melalui kegiatan membaca teks, mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, dan mengerjakan soal latihan. Terdapat empat indikator penilaian, yaitu pemahaman isi teks, kemampuan menjawab soal, kemampuan menceritakan kembali, dan kemampuan menyimpulkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dan *posttest*. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan daftar nilai siswa. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata, median, modus, nilai minimum, maksimum, serta standar deviasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pretest dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan teks bacaan sederhana yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar kelas IV. Teks tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami isi bacaan, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali, dan menyimpulkan isi teks sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Berikut hasil pretest dari 28 siswa yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest

Indikator	Mean	Standar Deviasi
Pemahaman Isi Teks	82,25	3,76
Kemampuan Menjawab Soal	82,82	3,98
Kemampuan Menceritakan Kembali	83,64	3,41
Kemampuan Menyimpulkan	83,75	3,21
Rata-rata Keseluruhan	83,12	2,31

Hasil statistik deskriptif pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa berada pada kategori baik dengan rata-rata keseluruhan sebesar 83,12. Aspek dengan rata-rata tertinggi terdapat pada kemampuan menyimpulkan sebesar 83,75, sedangkan rata-rata terendah terdapat pada pemahaman isi teks sebesar 82,25. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa sebaran data cukup homogen dan kemampuan siswa antarresponden tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh.

Langkah selanjutnya adalah melakukan posttest pada kedua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Posttest ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia setelah proses pembelajaran berlangsung. Kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional, sedangkan kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media gambar interaktif. Masing-masing kelompok terdiri dari 14 siswa. Hasil posttest ini kemudian digunakan untuk membandingkan efektivitas kedua metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil perolehan nilai posttest pada masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Posttest Kelompok Pembelajaran Interaktif

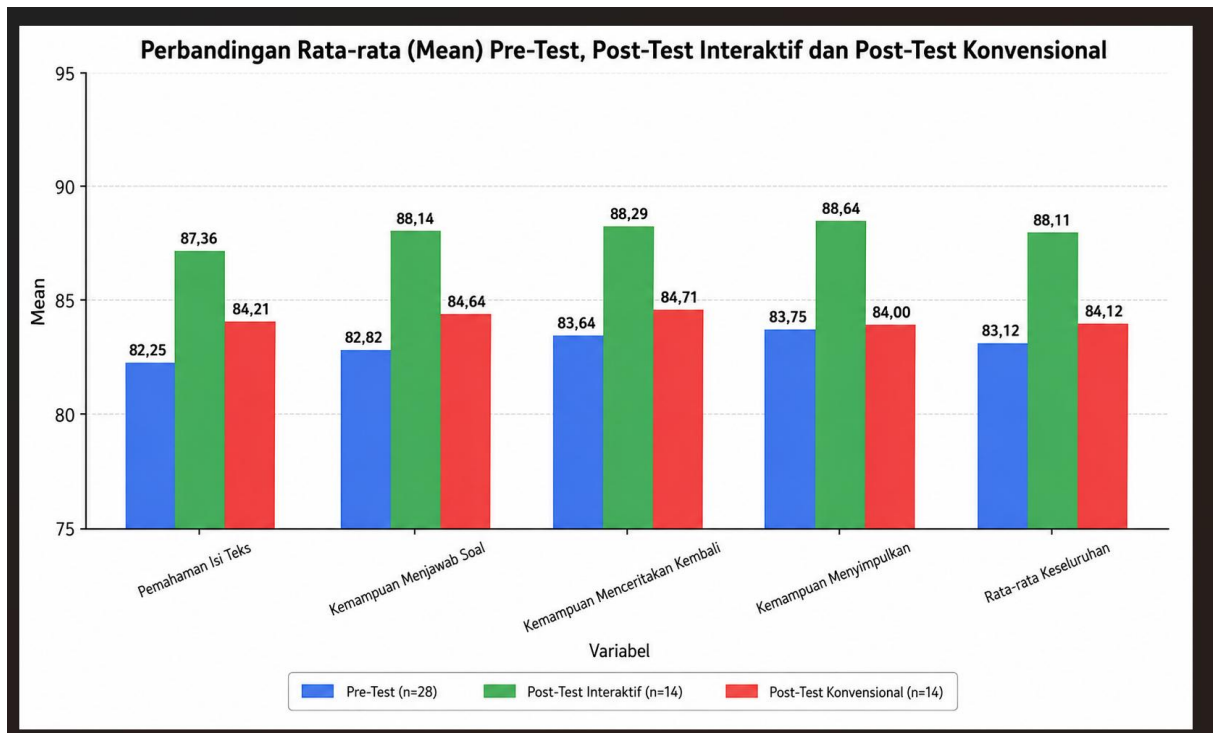
Indikator	Mean	Standar Deviasi
Pemahaman Isi Teks	87,36	1,88
Kemampuan Menjawab Soal	88,14	1,88
Kemampuan Menceritakan Kembali	88,29	1,81
Kemampuan Menyimpulkan	88,64	2,21
Rata-rata Keseluruhan	88,11	1,54

Hasil statistik deskriptif posttest pembelajaran interaktif pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa pada seluruh aspek pembelajaran. Nilai rata-rata keseluruhan mencapai 88,11 yang berada pada kategori sangat baik. Aspek dengan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada kemampuan menyimpulkan sebesar 88,64, sedangkan aspek pemahaman isi teks memperoleh rata-rata terendah sebesar 87,36. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa data cenderung homogen dan kemampuan siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata.

Tabel 3. Hasil Post Test Kelompok Pembelajaran Konvensional

Indikator	Mean	Standar Deviasi
Pemahaman Isi Teks	84,21	1,55
Kemampuan Menjawab Soal	84,64	1,21
Kemampuan Menceritakan Kembali	84,71	1,60
Kemampuan Menyimpulkan	84,00	1,15
Rata-rata Keseluruhan	84,12	1,08

Hasil statistik deskriptif posttest kelompok pembelajaran konvensional pada Tabel 3 menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 84,12. Aspek kemampuan menceritakan kembali memiliki rata-rata tertinggi sebesar 84,71, sedangkan kemampuan menyimpulkan memperoleh rata-rata terendah sebesar 84,00. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa sebaran data cukup homogen sehingga kemampuan siswa antar responden tidak berbeda secara mencolok. Hasil rata-rata pretest dan posttest disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Interaktif dan Konvensional

Berdasarkan Gambar 1, histogram menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada seluruh aspek kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Nilai rata-rata pretest berada pada rentang 82,25–83,75, sedangkan pada posttest kelompok interaktif meningkat menjadi 87,36–88,64. Sementara itu, kelompok konvensional juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelompok interaktif, yaitu berada pada rentang 84,00–84,71.

Peningkatan tertinggi terlihat pada kelompok posttest interaktif, khususnya pada kemampuan menyimpulkan dengan nilai rata-rata 88,64. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan



kemampuan siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, rata-rata keseluruhan kelompok interaktif mencapai 88,11, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok konvensional sebesar 84,12 dan pretest sebesar 83,12. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media gambar interaktif dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 88,11, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 84,12. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Pada indikator pemahaman isi teks, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,36, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 84,21. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gambar interaktif membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret dan sistematis. Media visual yang disajikan melalui gambar, animasi, dan tampilan interaktif mampu membantu siswa memusatkan perhatian pada materi pembelajaran sehingga proses memahami isi teks menjadi lebih mudah. Selain itu, penggunaan media interaktif juga membantu siswa menghubungkan informasi yang dibaca dengan visualisasi materi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih optimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Afifah et al. (2022), Kamila et al. (2024), dan Khairunnisa (2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi visual dan aktivitas pembelajaran yang menarik.

Pada indikator kemampuan menjawab soal, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,14, sedangkan kelompok kontrol sebesar 84,64. Tingginya hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media gambar interaktif mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga informasi yang diterima dapat tersimpan lebih baik dalam memori siswa. Selain itu, penggunaan kuis interaktif dan aktivitas pembelajaran berbasis multimedia juga membantu siswa lebih aktif dalam berpikir dan menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan penelitian Hanafi dan Rohaemi (2024) serta Yu et al. (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Pada indikator kemampuan menceritakan kembali, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,29, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai sebesar 84,71. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media gambar interaktif membantu siswa dalam menyusun kembali informasi yang diperoleh dari materi pembelajaran. Gambar dan animasi yang ditampilkan mampu membantu siswa mengingat urutan isi teks sehingga siswa lebih mudah menyampaikan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri. Selain itu, pembelajaran interaktif juga mendorong siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Pada indikator kemampuan menyimpulkan, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 88,64 dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 84,00. Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar interaktif mampu membantu siswa memahami inti materi pembelajaran secara lebih mendalam. Penyajian materi dalam bentuk visual dan interaktif membantu siswa mengidentifikasi gagasan utama dan hubungan antar informasi sehingga siswa lebih mudah menyusun kesimpulan. Selain itu, penggunaan media interaktif juga mendorong siswa berpikir lebih kritis dalam memahami isi teks. Temuan ini sejalan dengan pendapat Yani (2025) serta Dewi dan Saputra (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi siswa.

Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih terbatas. Selain itu, penggunaan metode ceramah dan membaca teks tanpa dukungan media visual menyebabkan siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Sumiati et al. (2023) dan Syam et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan multimedia lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media gambar interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) juga membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan media gambar interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman isi teks, kemampuan menjawab soal, kemampuan menceritakan kembali, serta kemampuan menyimpulkan secara lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media gambar interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gambar interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu sebesar 88,11 berbanding 82,66. Selain itu, peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen juga terjadi secara merata pada seluruh indikator, meliputi pemahaman isi teks, kemampuan menjawab soal, kemampuan menceritakan kembali, dan kemampuan menyimpulkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa



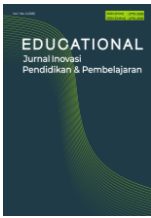
sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif disarankan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media pembelajaran Zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Bangun, M. A., Nasution, M. F. A., Sinaga, N. R., Sastra, S. F. D., & Khairani, W. (2024). Analisis pengaruh media sosial terhadap perkembangan bahasa Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2646>
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Dewi, A. C., & Saputra, E. E. (2025). Model pembelajaran menulis Bahasa Indonesia yang berorientasi pada kompetensi literasi. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 71–82. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.284>
- Fitrianto, I. (2024). Innovation and technology in Arabic language learning in Indonesia: Trends and implications. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 134–150. <https://doi.org/10.59944/postaxial.v2i3.375>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hanafi, H., & Rohaemi, R. (2024). Peningkatan Motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui multimedia. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 144–154. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v5i1.134>
- Hidayah, R., Susanti, D., Sumardjoko, B., & Narimo, S. (2025). Transformasi Proses pembelajaran Menuju Kurikulum Merdeka Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.51878/educational.v5i4.9207>
- Husaeni, A. S., Hidayat, R., & Khadijah, I. (2023). Peran literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8913–8918. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2697>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>



- Kanaya, K. (2024). Pengaruh penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 49–55. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i1.139>
- Khairunnisa, K. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kiuk, R., Rahim, R., & Haslinda, H. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Efata, Kabupaten Kupang. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 426–437. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i2.1314>
- Kolin, D. A., Ishak, M. I., & Watomakin, D. B. (2025). Implementasi Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus: SMPN 1 Adonara Barat). *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 4814–4822. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2659>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–75. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Maryam, M. (2025). Bahasa Indonesia dengan Berbagai Ragamnya Dipandang Sebagai Sarana Ilmu Pengetahuan. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 5(1), 12–19. <https://doi.org/10.55642/taveij.v5i1.943>
- Prihatini, A. (2023). Perkembangan penelitian pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua: Analisis bibliometrik. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 56–75. <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.23216>
- Rahayu, W. (2023). Penggunaan dan pemaknaan bahasa Indonesia pada era globalisasi: Globalisasi, bahasa Indonesia, bahasa asing. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 158–162. <https://doi.org/10.58705/jpm.v2i1.117>
- Rahmawati, K. D., Yulianeta, Y., Hardini, T. I., Sunendar, D., & Fasya, M. (2022). Xenoglosifilia: Ancaman terhadap pergeseran bahasa Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(2), 168–181. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i2.48110>
- Setyaningsih, Y. (2023). Multimodalitas linguistis-visual dalam morfologi bahasa Indonesia: persepsi pemaduan dalam pengembangan desain pembelajaran. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 971–990. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.725>
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi literasi digital pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(1), 35–39. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.17>
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>



- Sumiati, T., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V (Studi Pre-Eksperimen di SDN Margalaksana). *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74735>
- Syam, I., Soleha, I., Devi, I. S., Fhajri, J., & Saefina, K. N. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Konvensional terhadap Keaktifan serta Pemahaman Siswa di SMPI Az-Zahiriyyah Cikarang. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, 2(1), 185–196. <https://jurnal.qolamuna.id/index.php/JQ/article/view/170>
- Yani, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kemampuan Literasi dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7. D), 493–501. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12818>
- Yu, Z., Yu, L., Xu, Q., Xu, W., & Wu, P. (2022). Effects of mobile learning technologies and social media tools on student engagement and learning outcomes of English learning. *Technology, Pedagogy and Education*, 31(3), 381–398. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2022.2045215>