



---

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR:  
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**

**Nurul Fatimah Asyikin<sup>1</sup>, Ramlan Mahmud<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: [nurulfatihah994@gmail.com](mailto:nurulfatihah994@gmail.com)

<sup>2</sup> PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: [ramlan.mm@unm.ac.id](mailto:ramlan.mm@unm.ac.id)

---

| Artikel info                                                                                                             | Abstrak                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Received: 26-11-2025</i><br><i>Revised: 22-12-2025</i><br><i>Accepted: 22-01-2026</i><br><i>Published: 23-02-2026</i> | <p>Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Artikel yang dianalisis berjumlah 11 jurnal ilmiah yang diperoleh dari Google Scholar dan jurnal pendidikan nasional pada rentang tahun 2021–2026.</p> <p>Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif, seperti Canva, flipbook, multimedia interaktif, game edukasi, dan komik digital, mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika. Penggunaan media tersebut membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika.</p> <p>Meskipun demikian, penerapan media digital dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kemampuan penggunaan media digital di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif di sekolah dasar.</p> |

---

---

**Key words:**

*Media digital interaktif,  
pembelajaran  
matematika, sekolah dasar,  
systematic literature  
review.*

artikel global teacher professionl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC  
BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi salah satu bagian penting dalam proses pendidikan karena mampu melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa tidak hanya mempelajari angka dan perhitungan, tetapi juga belajar memahami konsep, memecahkan masalah, serta menghubungkan materi dengan situasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut perlu dibangun sejak dini agar siswa memiliki dasar berpikir yang baik untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya. Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa sekolah dasar.

Kesulitan siswa dalam memahami materi matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran yang masih cenderung monoton. Penyampaian materi yang terlalu berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya hasil belajar siswa. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak juga membuat siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran digital mulai banyak diterapkan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran digital interaktif mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur gambar, animasi, audio, video, warna, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Kehadiran media digital juga membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Menurut Yulianti (2024), penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Berbagai jenis media pembelajaran digital interaktif telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis Canva. Penggunaan Canva dinilai mampu membantu guru membuat materi pembelajaran yang lebih menarik secara visual sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Tristina et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Selain Canva, penggunaan e-modul interaktif juga mulai diterapkan dalam pembelajaran matematika karena mampu membantu siswa mempelajari materi secara lebih mandiri. Puspitadewi dan Japa (2022) menyatakan bahwa e-modul interaktif

pada materi bangun datar membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan terstruktur.

Selain e-modul dan Canva, berbagai media digital lainnya juga mulai digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, seperti multimedia interaktif, game edukasi, flipbook, serta komik digital. Penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena siswa dapat belajar sambil bermain. Penelitian Wildan et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi pada materi bangun ruang memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media digital flipbook juga membantu siswa memahami materi matematika secara lebih menarik karena materi disajikan dalam bentuk visual yang interaktif. Angelia et al. (2024) menjelaskan bahwa media digital flipbook berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan pecahan.

Media pembelajaran digital interaktif tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memengaruhi minat dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital cenderung membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas. Maulidia dan Muthi (2025) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran digital juga membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual, gambar, maupun animasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Penggunaan media komik digital pada materi pecahan juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan dampak positif penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, hasil penelitian tersebut masih tersebar dalam berbagai fokus pembahasan yang berbeda. Sebagian penelitian membahas pengembangan media pembelajaran, sementara penelitian lainnya lebih berfokus pada pengaruh media digital terhadap hasil belajar, minat belajar, maupun keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih menyeluruh untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis berbagai penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai jenis media digital yang digunakan, manfaat media dalam proses pembelajaran, serta berbagai kendala yang ditemukan dalam penerapannya di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji berbagai penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Metode Systematic Literature Review digunakan karena mampu membantu peneliti mengumpulkan, menganalisis, dan menyusun

berbagai hasil penelitian secara sistematis sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai topik yang diteliti. Melalui metode ini, berbagai penelitian yang memiliki fokus serupa dapat dibandingkan dan dianalisis untuk menemukan pola, manfaat, serta kendala penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel ilmiah melalui Google Scholar dan beberapa jurnal pendidikan nasional yang relevan dengan topik penelitian. Penelusuran artikel dilakukan menggunakan beberapa kata kunci, seperti “media pembelajaran digital interaktif”, “pembelajaran matematika sekolah dasar”, “Canva”, “flipbook”, “game edukasi”, “multimedia interaktif”, dan “e-modul matematika SD”. Artikel yang digunakan merupakan artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2021–2026 agar data yang diperoleh tetap relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

Pada tahap awal penelusuran, ditemukan sejumlah artikel yang berkaitan dengan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, tujuan penelitian, dan hasil penelitian. Setelah dilakukan proses penyaringan, diperoleh 11 artikel ilmiah yang sesuai dengan fokus penelitian dan digunakan sebagai sumber utama dalam kajian ini.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel membahas penggunaan atau pengembangan media pembelajaran digital interaktif pada pembelajaran matematika sekolah dasar, (2) artikel dipublikasikan dalam jurnal ilmiah nasional, (3) artikel tersedia dalam bentuk full text, dan (4) artikel memiliki pembahasan yang relevan dengan tujuan penelitian. Sementara itu, artikel yang tidak membahas pembelajaran matematika sekolah dasar atau tidak berkaitan dengan media pembelajaran digital interaktif tidak digunakan dalam penelitian ini.

Data dari setiap artikel kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi fokus penelitian, metode penelitian, jenis media pembelajaran yang digunakan, serta hasil utama dari masing-masing artikel. Artikel yang memiliki pembahasan serupa kemudian dikelompokkan berdasarkan tema penelitian untuk mempermudah proses analisis data.

Tahap selanjutnya dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian dari setiap artikel untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital interaktif terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Analisis juga dilakukan untuk mengetahui manfaat media pembelajaran digital terhadap hasil belajar, minat belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai kendala yang ditemukan dalam penerapan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Penelitian ini mengkaji 11 artikel ilmiah yang membahas penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut

diperoleh melalui proses penelusuran dan seleksi berdasarkan kesesuaian topik penelitian, tujuan penelitian, serta hasil penelitian yang relevan dengan fokus kajian. Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar penelitian membahas pengembangan media pembelajaran digital, pengaruh media digital terhadap hasil belajar matematika, serta penggunaan teknologi interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran digital yang ditemukan dalam penelitian meliputi media berbasis Canva, e-modul interaktif, game edukasi, multimedia interaktif, flipbook digital, hingga komik digital. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, media digital juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Berikut karakteristik dan temuan utama dari artikel yang dianalisis dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Karakteristik dan Temuan Utama Artikel Penelitian**

| <b>No.</b> | <b>Penulis dan Tahun</b>   | <b>Metode Penelitian</b>       | <b>Fokus Penelitian</b>                                  | <b>Temuan Utama</b>                                                                                 |
|------------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1          | Tristina et al. (2025)     | Eksperimen                     | Media interaktif berbasis Canva                          | Penggunaan Canva membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.                |
| 2          | Puspitadewi & Japa (2022)  | Research and Development (R&D) | E-modul interaktif materi bangun datar                   | E-modul interaktif membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan terstruktur.               |
| 3          | Wildan et al. (2023)       | Research and Development (R&D) | Game edukasi Wordwall                                    | Game edukasi meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika berlangsung.            |
| 4          | Athoillah et al. (2025)    | Eksperimen                     | Penggunaan media flashcard                               | Media flashcard memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.                |
| 5          | Khoirunisa et al. (2022)   | Deskriptif Kualitatif          | Pembelajaran berbasis teknologi model drill and practice | Pembelajaran berbasis teknologi membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. |
| 6          | Rahmawati & Nurafni (2024) | Research and Development (R&D) | Media interaktif berbasis Canva                          | Media pembelajaran berbasis Canva membantu meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa.        |
| 7          | Angelia et al. (2024)      | Eksperimen                     | Media digital flipbook                                   | Flipbook digital memberikan pengaruh terhadap hasil belajar                                         |

|    |                               |                                |                                               |                                                                                                     |
|----|-------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                               |                                |                                               | matematika materi pecahan.                                                                          |
| 8  | Maulidia & Muthi (2025)       | Deskriptif Kualitatif          | Multimedia interaktif                         | Multimedia interaktif meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.                    |
| 9  | Yulianti (2024)               | Studi Literatur                | Peran teknologi dalam pembelajaran matematika | Teknologi pembelajaran membantu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik  |
| 10 | Febriyandani & Kowiyah (2021) | Research and Development (R&D) | Media komik digital materi pecahan            | Komik digital membantu siswa memahami materi matematika secara lebih menarik.                       |
| 11 | Zulaeha et al. (2026)         | Deskriptif Kualitatif          | Efektivitas media digital interaktif          | Media digital interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar. |

Berdasarkan hasil analisis terhadap 11 artikel penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar memberikan pengaruh yang cukup positif terhadap proses pembelajaran. Sebagian besar penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, minat belajar, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran digital juga membantu guru menyampaikan materi matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki berbagai bentuk dan karakteristik yang berbeda. Penggunaan Canva, game edukasi, multimedia interaktif, e-modul, maupun flipbook memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Namun, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan penggunaan media digital di lingkungan sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil analisis dari artikel yang dikaji, penggunaan media pembelajaran digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku cetak. Kehadiran media pembelajaran yang interaktif

membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva menjadi salah satu media digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Media ini dinilai mampu membantu guru menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik melalui kombinasi gambar, warna, animasi, dan desain visual yang lebih variatif. Penelitian Tristina et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Tampilan media yang menarik membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain Canva, penggunaan e-modul interaktif juga memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. E-modul memungkinkan siswa mempelajari materi secara lebih mandiri karena materi dapat diakses kembali di luar jam pembelajaran. Puspitadewi dan Japa (2022) menjelaskan bahwa e-modul interaktif pada materi bangun datar membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih terstruktur. Penggunaan media digital seperti e-modul membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing.

Media digital interaktif lainnya seperti flipbook digital juga menunjukkan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar matematika siswa. Flipbook membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan gambar, animasi, dan susunan materi yang lebih sederhana membuat siswa lebih mudah memahami materi matematika, khususnya pada materi pecahan. Penelitian Angelia et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital flipbook memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi bilangan pecahan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital mampu membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran matematika juga memberikan dampak yang cukup positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan edukatif membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Wildan et al. (2023) menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Ketika siswa merasa tertarik terhadap media yang digunakan, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan guru.

Selain meningkatkan hasil belajar, media digital interaktif juga membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan visual, gambar, animasi, maupun simulasi pembelajaran membantu siswa melihat bentuk dan proses penyelesaian materi secara lebih jelas. Kondisi tersebut membuat siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep dasar dari materi yang dipelajari. Rahmawati dan Nurafni (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva membantu meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih efektif dan tidak

monoton. Siswa menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif memiliki potensi yang baik untuk mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

### **Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa**

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar tidak hanya memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga berdampak pada minat dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran matematika yang biasanya dianggap sulit dan membosankan dapat menjadi lebih menarik ketika guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan variatif. Kehadiran media digital membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi matematika karena pembelajaran tidak hanya disampaikan melalui teks dan penjelasan lisan, tetapi juga melalui gambar, warna, animasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Maulidia dan Muthi (2025) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selain multimedia interaktif, penggunaan game edukasi juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih santai dan tidak tertekan saat mempelajari materi matematika. Kondisi tersebut membantu siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Penelitian Wildan et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Tampilan media yang menarik membuat siswa lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru. Selain itu, penggunaan desain visual yang lebih kreatif membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah. Ketika siswa merasa tertarik terhadap media pembelajaran yang digunakan, mereka cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran dan tidak cepat merasa bosan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Media digital interaktif juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar matematika. Materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif membuat siswa lebih mudah memahami langkah-langkah penyelesaian soal. Hal tersebut membantu mengurangi anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.



Penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih berani mencoba menyelesaikan soal dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain itu, penggunaan media digital membantu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia dalam media pembelajaran. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah mempertahankan fokus belajar selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar matematika di sekolah dasar.

### **Kepraktisan dan Efektivitas Media Pembelajaran Digital Interaktif**

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dinilai memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang cukup baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, sederhana, dan mudah dipahami siswa. Selain itu, media pembelajaran digital juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran baik di sekolah maupun di luar jam belajar.

Kepraktisan media pembelajaran digital terlihat dari kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi digital untuk membuat materi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Penggunaan Canva, misalnya, membantu guru menyusun materi pembelajaran dengan tampilan visual yang lebih menarik tanpa memerlukan kemampuan desain yang terlalu rumit. Rahmawati dan Nurafni (2024) menjelaskan bahwa media interaktif berbasis Canva dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran matematika dan membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar.

Selain Canva, penggunaan e-modul interaktif juga dinilai cukup praktis dalam pembelajaran matematika. E-modul memungkinkan siswa mempelajari materi secara lebih mandiri karena dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam maupun laptop. Materi pembelajaran yang tersusun secara sistematis membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara bertahap. Penelitian Puspitadewi dan Japa (2022) menunjukkan bahwa e-modul interaktif membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat mempelajari materi kapan saja sesuai kebutuhan belajar masing-masing.

Media digital interaktif juga dinilai efektif karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton. Penggunaan gambar, animasi, video, maupun permainan edukatif membantu siswa lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih menarik ketika dikombinasikan dengan media digital yang interaktif. Zulaeha et al. (2026) menjelaskan bahwa media digital interaktif memberikan

dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media pembelajaran digital juga terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti aktivitas pembelajaran yang diberikan guru. Penggunaan game edukasi dan multimedia interaktif membuat siswa merasa lebih nyaman dan tertarik mengikuti pembelajaran matematika. Kondisi tersebut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Selain membantu siswa, penggunaan media digital interaktif juga memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru menjadi lebih mudah menjelaskan materi yang bersifat abstrak melalui bantuan visual dan animasi yang tersedia dalam media pembelajaran digital. Penggunaan media digital membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif tidak hanya mendukung aktivitas belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis, dapat diketahui bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang baik dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penggunaan media digital membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### **Kendala Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar**

Meskipun penggunaan media pembelajaran digital interaktif memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala di lingkungan pendidikan. Kendala tersebut berasal dari berbagai faktor, mulai dari keterbatasan fasilitas teknologi, kemampuan penggunaan media digital, hingga kondisi lingkungan belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital belum sepenuhnya dapat diterapkan secara optimal di semua sekolah dasar.

Salah satu kendala utama dalam penggunaan media pembelajaran digital adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah. Tidak semua sekolah memiliki perangkat pendukung seperti komputer, proyektor, atau jaringan internet yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran digital. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan media pembelajaran digital belum dapat diterapkan secara maksimal, khususnya di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi. Selain itu, beberapa siswa juga belum memiliki perangkat belajar pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran digital di luar sekolah.

Kendala lainnya adalah kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Perkembangan teknologi pendidikan yang cukup cepat menuntut guru untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran digital. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam

mengoperasikan teknologi pembelajaran. Yulianti (2024) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan kesiapan guru agar media digital dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran matematika. Guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi cenderung mengalami kesulitan dalam membuat maupun menerapkan media pembelajaran digital di kelas.

Selain kemampuan guru, keterbatasan waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran juga menjadi salah satu hambatan dalam penggunaan media digital interaktif. Pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif membutuhkan waktu, kreativitas, serta keterampilan tertentu. Guru perlu menyesuaikan materi pembelajaran dengan desain media yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kondisi tersebut membuat sebagian guru masih memilih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dianggap lebih praktis dan mudah diterapkan di kelas.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika juga dipengaruhi oleh kondisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan perangkat digital. Beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media digital yang terlalu berlebihan juga dapat membuat siswa lebih fokus pada tampilan media dibandingkan materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu mengatur penggunaan media digital secara seimbang agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif.

Kendala jaringan internet juga menjadi faktor yang cukup memengaruhi penggunaan media pembelajaran digital. Beberapa media pembelajaran interaktif memerlukan akses internet untuk dapat digunakan secara optimal. Ketika jaringan internet tidak stabil, proses pembelajaran menjadi terganggu dan penggunaan media digital tidak dapat berjalan dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital masih sangat bergantung pada kesiapan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah maupun lingkungan belajar siswa.

Meskipun terdapat berbagai kendala dalam penerapannya, media pembelajaran digital interaktif tetap memiliki potensi yang baik untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kendala yang ditemukan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah maupun guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Dengan dukungan fasilitas yang memadai serta peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, penggunaan media digital interaktif dapat diterapkan secara lebih optimal dan efektif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Systematic Literature Review” dengan baik. Proses penyusunan artikel ini memberikan banyak pengalaman, pengetahuan, serta pembelajaran yang berharga bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan artikel ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan artikel ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan artikel berlangsung.
3. Teman-teman dan sahabat seperjuangan yang telah memberikan bantuan, semangat, serta dukungan selama proses penyelesaian artikel ini.
4. Penulis turut berterima kasih kepada seseorang yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, penyemangat, dan pendukung dalam setiap proses penyusunan artikel ini.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga artikel penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa artikel penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan penelitian di masa mendatang. Penulis berharap artikel ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran digital interaktif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menunjukkan banyak manfaat terhadap proses belajar siswa. Berbagai media digital yang digunakan dalam penelitian, seperti Canva, e-modul interaktif, game edukasi, multimedia interaktif, flipbook, dan komik digital, mampu membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Kehadiran media digital membuat siswa lebih mudah memahami materi matematika serta lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran digital juga memberikan dampak terhadap meningkatnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Materi yang disajikan melalui tampilan visual, animasi, maupun aktivitas interaktif membantu siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Selain itu, media digital membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Di sisi lain, penerapan media pembelajaran digital interaktif masih menghadapi beberapa hambatan, terutama terkait fasilitas teknologi dan kemampuan penggunaan media digital di lingkungan sekolah dasar. Tidak semua sekolah memiliki sarana pendukung yang memadai sehingga penggunaan media digital belum dapat diterapkan secara maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan dukungan dari sekolah serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi agar pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lebih optimal.

Melalui hasil kajian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki peluang yang baik untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penggunaan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa diharapkan mampu membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

## SARAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru  
Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif secara lebih kreatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan media digital yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi pembelajaran. Guru juga perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan serta karakteristik siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.
2. Bagi Sekolah  
Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat pembelajaran dan akses internet yang baik. Dukungan tersebut penting agar proses pembelajaran berbasis digital dapat diterapkan secara optimal di lingkungan sekolah dasar.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Penelitian mengenai media pembelajaran digital interaktif masih dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas dan sumber penelitian yang lebih beragam. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji penggunaan media digital pada materi matematika tertentu atau pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angelia, R. A., Surbakti, N. V. B., Batubara, A., & Syahrial, S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital flipbook terhadap hasil belajar siswa kelas V materi bilangan pecahan matematika sekolah dasar. *Katalis*, 1(2). <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.315>
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 sekolah dasar. *JH*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Khoirunisa, K., Prastowo, A., & Fatimah, S. (2022). Pembelajaran berbasis teknologi model drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i8.372>
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SD. *Mutiara*, 3(4). <https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2624>
- Puspitadewi, N. L. G. C., & Japa, I. G. N. (2022). E-modul interaktif pada materi bangun datar kelas III di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47641>
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Tristina, D., Haryani, P., Dewi, A. N. K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *JHUSE*, 1(10). <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.521>

- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan media GAULL (game edukasi Wordwall) pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Yulianti, Y. (2024). Peran teknologi dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *International Journal of Innovative Education Exploration*, 4(1). <https://doi.org/10.28918/ijiee.v4i1.2312>
- Zulaeha, O., Hasan, S., & Muhlis, S. (2026). Efektivitas media digital interaktif terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar kurikulum merdeka. *JIMAT*, 7(1). <https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1252>