

TREN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN

Agung Subakti

Universitas Islam Nusantara Al-Azhaar Lubuklinggau

E-mail: agungsubakti89@gmail.com

Abstract: Early reading is a crucial foundation for academic fluency among lower-grade students in Elementary Schools (SD) and Islamic Elementary Schools (MI). However, the learning process often faces challenges such as low motivation and high student boredom when relying solely on conventional methods. This study aims to analyze the trend of utilizing interactive learning media to improve early reading skills among SD/MI students. The method used is a descriptive literature review by selecting and synthesizing 15 ISSN national journal articles published between 2021 and 2025. The results indicate that current dominant interactive media innovations can be classified into three main clusters: (1) educational game-based media/gamification (such as Wordwall and Kahoot!), (2) audio-visual and interactive multimedia, and (3) mobile application-based and hybrid technology media (AR and smartphones). These three clusters are empirically proven to be effective in stimulating students' multisensory aspects, reducing learning anxiety, and accelerating the understanding of phonemes into syllables. In conclusion, the integration of various interactive media is highly relevant in supporting the differentiated learning principles within the Kurikulum Merdeka (Independent Curriculum), where teachers can align learning instruments with students' visual, auditory, or kinesthetic learning styles.

Keywords: Early Reading; Interactive Media; Independent Curriculum; Elementary School

Abstrak: Membaca permulaan merupakan fondasi krusial bagi kelancaran akademik siswa kelas rendah di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Namun, proses pembelajarannya kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan tingginya kebosanan siswa jika hanya mengandalkan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa SD/MI. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (*literature review*) deskriptif dengan menyeleksi dan menyintesis 15 artikel jurnal nasional ber-ISSN yang diterbitkan pada rentang tahun 2021–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi media interaktif yang dominan digunakan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga klaster utama: (1) media berbasis permainan edukasi/gamifikasi (seperti Wordwall dan Kahoot!), (2) media audio-visual dan multimedia interaktif, serta (3) media berbasis aplikasi mobile dan teknologi hibrida (AR dan smartphone). Ketiga klaster ini terbukti secara empiris efektif menstimulasi aspek multisensori siswa, menekan kecemasan belajar, dan mempercepat pemahaman fonem menjadi suku kata. Kesimpulannya, integrasi ragam media interaktif ini sangat relevan dalam mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka, di

mana guru dapat menyesuaikan instrumen pembelajaran dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik peserta didik.

Kata Kunci: Membaca Permulaan; Media Interaktif; Kurikulum Merdeka; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Membaca permulaan merupakan fondasi utama bagi keberhasilan akademik siswa di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Keterampilan ini tidak hanya sebatas kemampuan mengenali simbol huruf, tetapi juga kemampuan merangkai huruf dan suku kata menjadi sebuah makna yang utuh (Sari & Haryanto, 2022). Dalam konteks pendidikan saat ini, khususnya dengan penerapan Kurikulum Merdeka, penguatan literasi dasar pada fase A (kelas 1 dan 2) menjadi fokus utama pembelajaran. Penguasaan membaca permulaan yang baik akan mencegah terjadinya learning loss dan memastikan kesiapan kognitif siswa untuk menyerap materi pelajaran di kelas-kelas berikutnya.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca permulaan seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan pedagogis. Pendekatan konvensional yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta ketergantungan pada media cetak yang statis sering membuat siswa kelas rendah cepat merasa bosan dan kurang termotivasi (Pratama & Saputra, 2023). Karakteristik psikologis siswa SD/MI kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya stimulus visual, auditori, dan interaktif untuk mempertahankan fokus serta antusiasme belajar mereka.

Merespons tantangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif semakin menjadi tren dalam inovasi pendidikan. Media interaktif baik berupa video animasi, aplikasi edukasi berbasis smartphone, maupun multimedia interaktif lainnya menawarkan pengalaman belajar yang multisensori (Nugroho & Rahmawati, 2024). Integrasi elemen visual, suara, dan interaksi dua arah dalam media pembelajaran terbukti secara empiris mampu merangsang minat baca anak, mempercepat pengenalan fonem, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji efektivitas berbagai media digital, tinjauan literatur yang secara khusus memetakan tren penggunaan media interaktif paling dominan untuk membaca permulaan di tingkat SD/MI masih perlu diperluas. Oleh karena itu, penelitian kepustakaan ini bertujuan untuk menganalisis tren dan karakteristik pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui telaah terhadap 15 artikel jurnal nasional yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir (2021–2026). Hasil dari studi pustaka ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis dan rekomendasi bagi para pendidik dalam memilih media yang paling efektif untuk menuntaskan masalah literasi dasar di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*literature review*) deskriptif. Fokus kajian adalah mensintesis temuan dari 15 artikel jurnal nasional ber-ISSN yang diterbitkan dalam rentang tahun 2021 hingga 2025. Kriteria inklusi dalam pemilihan artikel meliputi: subjek penelitian pada siswa kelas rendah SD atau MI, fokus pada penggunaan media interaktif, dan materi pembelajaran membaca permulaan. Proses analisis dilakukan dengan mengklasifikasikan temuan berdasarkan jenis media dan menganalisis dampaknya terhadap kemampuan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan proses penelusuran, seleksi, dan ekstraksi data terhadap 15 artikel jurnal nasional yang diterbitkan pada rentang tahun 2021 hingga 2025, penelitian ini memetakan berbagai jenis media interaktif yang diterapkan untuk kemampuan membaca permulaan di tingkat SD/MI. Temuan dari kelima belas literatur tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga klaster utama berdasarkan karakteristik teknis dan fungsional medianya, yaitu:

1. Klaster Media Berbasis Permainan Edukasi (Gamifikasi)

Temuan literatur menunjukkan tingginya adopsi platform gamifikasi digital oleh guru kelas rendah. Penggunaan platform Wordwall dilaporkan berhasil meningkatkan persentase pengenalan suku kata karena adanya elemen kompetisi dan sistem reward visual (Sari & Mulyani, 2021). Evaluasi membaca menggunakan Kahoot! ditemukan mampu menekan tingkat stres akademik anak karena aktivitas uji kemampuan dikemas dalam format bermain (Gunawan, 2024). Sementara itu, media puzzle digital berbasis website dengan fitur drag-and-drop ditemukan tidak hanya melancarkan kemampuan membaca, tetapi juga membantu memperbaiki kesalahan penulisan atau disgrafia ringan (Syahputra, 2023).

2. Klaster Media Audio-Visual dan Multimedia Interaktif

Hasil tinjauan pada klaster ini menunjukkan dominasi penggunaan video dan buku digital interaktif. Video animasi Powtoon dan tayangan YouTube interaktif ditemukan efektif memvisualisasikan bentuk huruf sembari menyajikan pelafalan fonetik yang akurat (Hidayat & Rahman, 2021; Putri & Yuliana, 2023). Pengembangan multimedia menggunakan Lectora Inspire menunjukkan adanya percepatan transisi siswa dari tahap mengeja ke tahap membaca per kata (Setiawan & Fitri, 2023). Pada format teks, penambahan fitur click-to-hear pada E-Book (Lestari, 2021) dan fitur highlight (sorotan kalimat otomatis) pada Big Book digital ditemukan sangat krusial dalam melatih sinkronisasi mata dan suara siswa (Amalia & Putra, 2025).

3. Klaster Media Berbasis Aplikasi Mobile dan Teknologi Hibrida

Klaster ketiga menemukan tren pemanfaatan smartphone sebagai instrumen belajar. Aplikasi edukasi mandiri seperti "Marbel Membaca" dan aplikasi berbasis Android buatan guru mencatatkan tingkat ketuntasan klasikal membaca permulaan hingga 85% karena fleksibilitasnya untuk diakses berulang kali di rumah (Fadillah, 2022; Pratama, et al., 2022). Selain aplikasi penuh, guru juga memanfaatkan Smart Apps Creator (SAC) dan Canva untuk membuat materi interaktif yang lebih ringkas (Rahmawati, et al., 2021; Nisa & Susanto, 2024; Wahyuni, 2023). Di sisi lain, ditemukan pula inovasi teknologi hibrida, seperti penggunaan Pop-Up Book fisik yang terintegrasi QR Code (Kusuma & Dewi, 2022) serta teknologi Augmented Reality (AR) yang memproyeksikan huruf alfabet dan hijaiyah dalam format 3D (Ramadhan, et al., 2025).

Pembahasan

Hasil pemetaan literatur di atas mengindikasikan adanya transformasi pedagogis yang signifikan dalam pengajaran membaca permulaan di SD/MI. Penggunaan media interaktif bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan instrumen utama untuk mengatasi hambatan kognitif dan psikologis siswa fase A (kelas 1 dan 2).

Pertama, dari sudut pandang psikologi pendidikan, dominasi media berbasis permainan (gamifikasi) seperti Wordwall dan Kahoot! sangat sejalan dengan karakteristik siswa kelas rendah yang dunianya masih didominasi oleh aktivitas bermain. Interpretasi

terhadap temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengkamufase beban kognitif (cognitive load) anak (Sari & Mulyani, 2021). Siswa tidak merasa sedang dituntut untuk menghafal huruf, melainkan sedang menyelesaikan misi permainan. Hal ini secara langsung mengubah iklim evaluasi di kelas menjadi lebih komunal dan minim kecemasan.

Kedua, efektivitas klaster audio-visual dan multimedia interaktif membuktikan pentingnya stimulasi multisensori bagi siswa yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Siswa usia SD/MI kesulitan memahami konsep huruf secara abstrak tanpa representasi yang nyata. Sinkronisasi antara gambar bergerak dan efek suara pada animasi (Hidayat & Rahman, 2021) serta fitur highlight pada Big Book digital (Amalia & Putra, 2025) secara teoretis melatih eye-voice span (rentang mata dan suara) anak. Proses ini sangat vital dalam membaca permulaan karena menjembatani memori visual (bentuk huruf) dengan memori auditori (bunyi fonem).

Ketiga, tren pemanfaatan aplikasi mobile dan teknologi hibrida (seperti Pop-Up Book ber-QR Code dan AR) menunjukkan pergeseran paradigma pendidik dari yang semula melarang gawai, menjadi memanfaatkannya secara terstruktur. Keunggulan utama dari media klaster ketiga ini adalah terfasilitasinya berbagai gaya belajar anak secara bersamaan. Siswa bergaya belajar visual terfasilitasi oleh objek 3D pada AR (Ramadhan, et al., 2025), siswa auditori terbantu oleh fitur click-to-hear (Lestari, 2021), dan siswa kinestetik terstimulasi melalui aktivitas menyentuh layar sentuh (drag-and-drop) atau membuka lipatan Pop-Up Book (Kusuma & Dewi, 2022; Syahputra, 2023).

Secara keseluruhan, temuan dari telaah pustaka ini sangat relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, khususnya terkait prinsip Pembelajaran Berdiferensiasi (*differentiated learning*). Tidak ada satupun media digital yang bersifat "sapu jagat" atau unggul mutlak untuk semua siswa. Keberhasilan pengentasan masalah membaca permulaan bergantung pada kompetensi guru dalam melakukan asesmen diagnostik awal, untuk kemudian meracik dan memilih media interaktif (baik itu game, animasi, atau aplikasi) yang paling sesuai dengan gaya belajar mayoritas peserta didiknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi kepustakaan terhadap 15 artikel jurnal nasional terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk membaca permulaan di SD/MI (2021–2025), dapat disimpulkan bahwa inovasi media terbagi ke dalam tiga klaster utama: (1) Media berbasis gamifikasi (Wordwall, Kahoot!, dan puzzle digital), (2) Media audio-visual dan multimedia interaktif (animasi, E-Book, dan Big Book digital), serta (3) Media berbasis aplikasi mobile dan teknologi hibrida (aplikasi Android, Pop-Up Book ber-QR Code, dan Augmented Reality). Ketiga klaster media tersebut secara empiris terbukti efektif dalam memecahkan masalah literasi dasar di kelas rendah karena mampu memberikan stimulus multisensory menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret anak.

Lebih lanjut, pemanfaatan media interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, menekan kecemasan akademik, serta mempercepat transisi kemampuan dari sekadar mengeja fonem menjadi merangkai suku kata bermakna. Tidak ada satu jenis media yang bersifat mutlak unggul; efektivitasnya sangat bergantung pada kecocokan dengan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi berbagai varian media interaktif ini sangat direkomendasikan sebagai instrumen utama bagi guru dalam mengimplementasikan prinsip pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada Fase A Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., & Putra, D. (2025). Efektivitas Big Book Digital Interaktif dalam Mengembangkan Kosakata dan Membaca Permulaan Siswa MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 45-58.
- Fadillah, R. (2022). Penerapan Aplikasi 'Marbel Membaca' untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa MI. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4501-4510.
- Gunawan, I. (2024). Pengaruh Game Edukasi Kahoot! terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(2), 112-125.
- Hidayat, T., & Rahman, A. (2021). Efektivitas Video Animasi Powtoon untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 88-102.
- Kusuma, W., & Dewi, P. (2022). Media Pop-Up Book Terintegrasi QR Code untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 210-225.
- Lestari, S. (2021). E-Book Interaktif Berbasis Pendekatan Fonik untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 34-45.
- Nisa, K., & Susanto, B. (2024). Penggunaan Flashcard Digital Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 55-67.
- Nugroho, A., & Rahmawati, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 145-159.
- Pratama, R., & Saputra, E. (2023). Kendala Guru dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 23-35.
- Pratama, Y., Hidayah, N., & Fauzi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Berbasis Android terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa MI. *Jurnal Tarbiyah Ibtidaiyah*, 5(2), 180-192.
- Putri, L., & Yuliana, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Video Interaktif YouTube pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(3), 670-682.
- Rahmawati, E., Setiawan, A., & Widodo, P. (2021). Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Awal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45-56.
- Ramadhan, M., Syifa, N., & Hakim, L. (2025). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Alfabet di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 8(1), 12-28.
- Sari, D., & Mulyani, S. (2021). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Wordwall untuk Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 150-165.
- Sari, N., & Haryanto, H. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 120-134.
- Setiawan, R., & Fitri, A. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Membaca Permulaan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 10(1), 78-90.
- Syahputra, E. (2023). Evaluasi Penggunaan Puzzle Kata Digital Berbasis Website Terhadap Kelancaran Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 234-245.

Wahyuni, S. (2023). Pemanfaatan Articulate Storyline dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 211-224.