
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.13207

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.13207

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.13207

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Effect of Interactive Learning Media on Elementary School Students' Reading and Viewing Abilities: Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca dan Memirsa Siswa Sekolah Dasar

Aris Widi Purnomo Purnomo, axlrise86@gmail.com (*)

Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Ana Fitrotun Nisa, axlrise86@gmail.com

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Akbar Al Masjid, axlrise86@gmail.com

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Elyas Djufri, axlrise86@gmail.com

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Multimodal literacy is essential for elementary students in technology-rich learning environments. **Specific Background** Reading and viewing abilities remain limited when classroom learning relies on conventional media that are less interactive and less connected to students' cultural context. **Knowledge Gap** Previous studies have mostly examined digital learning media for general cognitive outcomes, while research on reading and viewing abilities through interactive media integrated with local values remains limited. **Aims** This study analyzed the use of interactive learning media integrated with local values for elementary students' reading and viewing abilities. **Results** The experimental class increased from a pretest mean score of 63.50 to a posttest mean score of 81.50, while the control class increased from 63.00 to 70.25. The experimental class recorded a 28.30% increase, compared with 11.50% in the control class. The independent t-test showed a significant difference between groups, with $t = 4.62$ and $p = 0.000 < 0.05$. **Novelty** The study combines interactive learning media with local values in reading and viewing learning. **Implications** The findings provide practical guidance for teachers in designing meaningful, technology-based, and culturally relevant literacy learning.

Highlights

- The treatment class reached a posttest mean score of 81.50.
- Statistical testing showed $t = 4.62$ and $p = 0.000$.
- Learning activities involved video, animation, narration, quizzes, and evaluation tasks.

Keywords

Interactive Learning Media; Reading And Viewing; Multimodal Literacy; Local Values; Elementary Students

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.13207

Published date: 2026-05-12

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada cara siswa berinteraksi dengan sumber belajar. Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memiliki kemampuan literasi yang lebih luas, salah satunya adalah kemampuan membaca memirsa (reading-viewing), yakni kemampuan memahami makna dari teks multimodal yang menggabungkan unsur visual, verbal, dan audio. Kemampuan ini menjadi dasar bagi penguasaan literasi digital dan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Kemdikbud, 2022). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan media konvensional yang kurang interaktif dan belum kontekstual dengan kehidupan serta budaya siswa (Rahmawati & Hadi, 2021). Akibatnya, keterampilan membaca memirsa siswa belum berkembang secara optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Putri dan Widodo (2020) menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa hingga 30%. Demikian pula, Siregar dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman teks visual siswa secara signifikan. Meskipun demikian, kebanyakan penelitian tersebut belum mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam pengembangan media pembelajaran, padahal unsur lokal berperan penting dalam membangun karakter, identitas, dan kedekatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari (Wulandari, 2022). Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa masih perlu dikembangkan. Media interaktif yang memuat nilai-nilai lokal dapat membantu siswa memahami budaya daerah dan sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.

Kajian mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar terus mengalami perkembangan. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif secara umum. Penelitian yang secara khusus membahas kemampuan membaca memirsa masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam aspek pengembangan dan penerapan media interaktif berbasis nilai lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca memirsa dalam konteks literasi multimodal di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media interaktif terintegrasi nilai-nilai lokal terhadap peningkatan kemampuan membaca memirsa pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan konteks budaya, serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran literasi yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi-experimental research*). Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Desain penelitian ini dipilih karena kondisi kelas tidak memungkinkan dilakukannya pengacakan subjek secara murni (randomized). Meskipun demikian, desain tersebut tetap dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten X, pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V yang berjumlah 56 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik akademik antar kelas. Kelas VA terdiri atas 28 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VB yang berjumlah 28 siswa dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes dalam bentuk pilihan ganda. Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator literasi multimodal. Indikator tersebut meliputi kemampuan memahami teks visual, menafsirkan informasi dari gabungan teks dan gambar, dan memahami pesan audiovisual. Instrumen diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui uji validitas oleh ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian isi dengan indikator yang diukur dan uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun hasilnya menunjukkan bahwa instrumen valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Analisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Untuk mengetahui peningkatan rata-rata skor kemampuan membaca memirsa pada masing-masing kelompok digunakan analisis deskriptif. Sedangkan analisis inferensial untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan uji *t independent*. Sebelum dilakukan uji *t*, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan homogenitas dengan uji Levene. Seluruh pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05 menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan

membaca memirsasiswa sekolah dasar. Data kemampuan membaca memirsadiperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *posttest*

Kelompok	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan (%)
Eksperimen	28	63,50	81,50	28,3
Kontrol	28	63,00	70,25	11,5

Berdasarkan tabel 1, rata-rata skor *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 63,50 dan pada kelas kontrol 63,00. Perbedaan yang relatif kecil menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok berada pada kondisi yang setara sebelum diberi perlakuan. Setelah proses pembelajaran, rata-rata skor *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81,50, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 70,25. Jika ditinjau dari persentase peningkatan, kelas eksperimen mengalami peningkatan 28,30%, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 11,50%. Selisih peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berdampak lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca memirsasiswa sekolah dasar. Sebelum dilakukan uji t, data diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) menunjukkan bahwa data terdistribusi normal ($p = 0,200 > 0,05$), dan hasil uji Levene menunjukkan data homogen ($p = 0,356 > 0,05$). Selanjutnya dilakukan uji t independen terhadap nilai *posttest*.

Tabel 2. Hasil uji t independen

Kelompok	N	Rata-rata	t hitung	t tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	28	81,50	4,62	2,00	0,000	Signifikan
Kontrol	28	70,25				

Hasil uji yang disajikan tabel 2 menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 4,62 lebih besar dari t tabel (2,00) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca memirsasiswa sekolah dasar. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui dua aspek, yaitu interaktivitas media dan aspek kontekstual.

Dari sisi interaktivitas, media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui video, animasi, narasi, kuis yang menarik, dan mengerjakan soal evaluasi. Kondisi ini mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian Putri dan Widodo (2020) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, media interaktif juga membantu siswa memahami pesan multimodal melalui penyajian teks dan gambar yang lebih jelas (Siregar dkk., 2021).

Dari sisi kontekstual, penggunaan nilai-nilai lokal pada media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih bermakna bagi siswa. Materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena dikaitkan dengan lingkungan dan budaya sekitar mereka seperti tradisi daerah, cerita rakyat, dan simbol budaya lokal. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wulandari (2022) yang menegaskan bahwa nilai-nilai lokal mampu memperkuat karakter, rasa memiliki, dan pemahaman siswa terhadap identitas budaya bangsa.

Kombinasi dari kedua aspek tersebut menjadikan media interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca memirsasiswa, karena siswa tidak hanya belajar memahami isi teks, tetapi juga belajar menginterpretasikan makna melalui elemen visual dan budaya. Selain mampu meningkatkan hasil belajar, penggunaan media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan kontekstual (Santoso & Pratiwi, 2023).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, durasi perlakuan yang relatif singkat memungkinkan belum terlihatnya dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran interaktif. Ketiga, penelitian ini hanya menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga belum menggali secara mendalam pengalaman belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang. Selain itu, penggunaan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan juga perlu dipertimbangkan agar hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi multimodal siswa sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif yang tidak hanya menekankan aspek teknologi, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai lokal sebagai bagian dari konteks pembelajaran literasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca memirsas siswa sekolah dasar. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata peningkatan skor *posttest* sebesar 28,3% pada kelas eksperimen dan hasil uji *t* independen yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Efektivitas media ini dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu interaktivitas media dan integrasi nilai lokal. Media pembelajaran interaktif membuat siswa lebih aktif belajar melalui gambar, teks, audio, dan video. Sementara itu, nilai-nilai lokal membantu siswa memahami materi yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran literasi multimodal yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terintegrasi dengan nilai-nilai lokal. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mendukung pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran.

Penelitian berikutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, beragam, dan menggunakan waktu penelitian yang lebih panjang. Selain itu, untuk menggali lebih dalam pengalaman belajar siswa dan efektivitas media dari aspek kualitatif dapat digunakan pendekatan campuran (*mixed methods*).

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian, khususnya kepala sekolah dan guru kelas atas kerja sama dan keterbukaan selama proses pengumpulan data. Penulis memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dan penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan sejawat serta berbagai pihak yang telah memberikan masukan, pendampingan akademik, dan bantuan teknis dalam pengembangan media interaktif maupun penyempurnaan naskah penelitian. Dukungan tersebut memberikan kontribusi yang besar terhadap kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

References

- [1] Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- [2] R. Hayes, G. Pisano, D. Upton, and S. Wheelwright, *Operations, Strategy, and Technology: Pursuing the competitive edge*. Hoboken, NJ: Wiley, 2005.
- [3] Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmenjar). (2023). *Laporan Nasional Hasil Asesmen Kompetensi Minimum Sekolah Dasar 2023*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- [4] Putri, A. D., & Widodo, S. (2020). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(2), 115–126.
- [5] Putri, A., & Widodo, T. (2020). Pengaruh Media Interaktif terhadap Kemampuan Literasi Visual Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–120.
- [6] Rahmawati, D., & Hadi, A. (2021). Analisis efektivitas media pembelajaran konvensional terhadap kemampuan literasi digital siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–55
- [7] Santoso, R., & Pratiwi, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(3), 210–220.
- [8] Siregar, M., Lestari, R., & Handayani, S. (2021). Implementasi Articulate Storyline dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 88–98. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.36142>
- [9] Wulandari, I. (2022). Integrasi nilai kearifan lokal dalam media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Daerah*, 9(2), 133–142.
Wulandari, S. (2022). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Literasi. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 8(3), 201–212.