

Integrasi Media Pembelajaran Digital Interaktif dan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi serta Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Kuntum Fadiyah Nur Azizah *¹

Resti Rahmadani ²

Nur Azmi Alwi ³

Salmainsyafitri Syam ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang, Indonesia

*e-mail: kuntumfadiyah0@gmail.com¹, rahmadaniresti104@gmail.com², nurazmialwi@fip.unp.ac.id³, salmainsyafitri@fip.unp.ac.id⁴

Abstrak

Pada zaman digital ini inovasi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan terutama untuk membangun keterlibatan siswa secara aktif dan mendalam terhadap materi ajar. Literasi dalam konteks pembelajaran modern bukan hanya fokus pada kegiatan membaca dan menuli saja namun, juga mencakup kemampuan dalam memahami informasi digital, visual serta literasi digital. Pendekatan kontekstual diterapkan untuk menghubungkan konten pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga mereka mampu mengerti isi pembelajaran dengan lebih mendalam. Sementara itu, media digital interaktif seperti video edukatif, simulasi digital, dan aplikasi permainan edukatif digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh integritas media pembelajaran digital interaktif dengan pendekatan kontekstual terhadap peningkatan literasi dan prestasi akademik murid sekolah dasar. Penemuan penelitian menunjukkan peningkatan yang bermakna pada skor literasi dan nilai belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok pembanding. Selain itu, siswa menunjukkan tingkat semangat belajar yang, meningkat serta partisipasi yang lebih aktif dan keterlibatan aktif yang lebih baik selama proses pembelajar. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung pemanfaatan teknologi digital secara pedagogis serta pelatihan pendidik dalam menciptakan media ajar kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: hasil belajar, media pembelajaran digital, pembelajaran interaktif, pendekatan kontekstual, literasi siswa,, sekolah dasar.

Abstract

In this digital era, innovation in the learning process is a must, especially to build active and in-depth student involvement in learning materials. Literacy in the context of modern learning is not only focused on reading and writing activities but also includes the ability to understand digital information, visuals and digital literacy. A contextual approach is applied to connect learning content with students' real-life situations, so that they are able to understand the learning content more deeply. At the same time, interactive digital media such as educational videos, digital simulations, and educational game applications are utilized to foster a dynamic and engaging learning environment. This research aims to examine the impact of integrating interactive digital learning media with a contextual approach on enhancing elementary students' literacy skills and academic performance. The results revealed a notable improvement in both literacy and academic scores among students in the experimental group compared to those in the control group. Additionally, students demonstrated greater enthusiasm, increased participation, and more active engagement throughout the learning process. These findings suggest the need for educational policies that promote the pedagogical integration of digital technology and emphasize training for educators in developing contextual, student-centered teaching media.

Keywords: digital learning media, interactive learning, contextual approach, learning outcomes, elementary school.

PENDAHULUAN

Cara paling mudah untuk menulis di JPPI adalah dengan mengedit langsung paper template ini dengan mengisikan paper dari penulis. Jumlah halaman minimal di JPPI adalah 10 halaman termasuk daftar pustaka.

Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan melalui pengembangan dan pemanfaatan sumber daya pengajaran yang inovatif di lingkungan kelas. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman materi, menawarkan rangsangan belajar, membantu memunculkan tanggapan dari siswa, memberikan umpan balik, serta menyampaikan instruksi yang lebih terarah.

Di era digital seperti sekarang, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Generasi saat ini tumbuh dengan akses yang tak terbatas ke media digital, yang tidak hanya mengubah cara belajar mereka, tetapi juga cara mereka berinteraksi dengan dunia. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Pendidikan, video interaktif, dan platform online lainnya semakin banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkat, termasuk di sekolah dasar. Integrasi media digital ini bertujuan untuk mendukung literasi siswa melalui metode yang lebih menarik dan dinamis, Literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis semata, melainkan mencakup keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, menganalisis, serta mengolah berbagai informasi digital secara kritis dan efektif. Namun, meskipun implementasi teknologi di sekolah dasar telah diintegrasikan ke dalam banyak aspek kehidupan Pendidikan, tantangan besar tentu masih ada dalam pemanfaatannya di ruang kelas, terutama di sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan media digital, masih banyak sekolah yang menghadapi kendala dalam mengakses teknologi, serta guru yang belum sepenuhnya terlatih dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran yang efektif. Hal ini menjadi perhatian utama dalam penelitian ini, yaitu bagaimana cara untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital dengan pendekatan yang kontekstual untuk meningkatkan literasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu, penting juga untuk memahami bagaimana media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajarannya pada Tingkat sekolah dasar.

Penelitian terdahulu banyak menunjukkan hasil yang positif dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran literasi pada anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Clinton-Lisell, V., Strouse, G., & Langowski, A. M. (2024) menemukan bahwa penggunaan e-book di kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik. Penelitian oleh Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoo, A. (2024) juga menunjukkan bahwa e-book dengan fitur interaktif dapat meningkatkan keterampilan literasi anak-anak prasekolah. Namun, beberapa penelitian juga menyoroti tantangan yang perlu diperhatikan. Penelitian oleh Suárez, A. S., & Colmenero, M. R. (2024) mengindikasikan bahwa Meskipun media digital memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran, keberhasilan penerapannya sangat ditentukan oleh sejauh mana teknologi tersebut diintegrasikan secara tepat ke dalam kurikulum, serta bagaimana pendidik mampu memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa guru memiliki kompetensi dan pengetahuan yang memadai dalam penggunaan media digital secara efektif dan pedagogis di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana integrasi media digital berbasis pendekatan kontekstual dapat berkontribusi terhadap peningkatan literasi dan capaian belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Secara lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pemanfaatan media digital, seperti e-book interaktif, aplikasi pembelajaran, dan video animasi, terhadap kemampuan memahami bacaan, pengembangan kreativitas, serta apresiasi siswa terhadap karya sastra anak. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada upaya mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi dalam proses integrasi media digital dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar, serta merumuskan strategi dan pendekatan yang efektif guna mengatasi tantangan tersebut. Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terkait potensi dan

hambatan integrasi media digital dalam pembelajaran literasi sastra anak di lingkungan sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan, sekaligus mendukung peningkatan literasi sastra di kalangan peserta didik usia sekolah dasar.

METODE

Studi ini dilakukan melalui pendekatan kajian literature atau studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topic media pembelajaran digital dan pendekatan kontekstual guna menunjang peningkatan literasi dan pencapaian belajar murid sekolah dasar. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini meliputi jurnal karya ilmiah, buku akademik, laporan penelitian, serta artikel yang membahas media pembelajaran digital interaktif dan pendekatan kontekstual.

Pendekatan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, di mana data yang diperoleh tidak berbentuk angka, tetapi berupa konsep dan teori, dan hasil peneliti sebelumnya. Analisis dilakukan dengan membandingkan berbagai temuan dari penelitian terdahulu untuk mendapatkan pemahaman secara lebih rinci berkaitan dengan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan strategi pembelajaran kontekstual dalam rangka mendorong peningkatan literasi serta prestasi belajar siswa SD.

Informasi dikumpulkan dengan menelusuri literature melalui beragam basis data ilmiah dan referensi yang kredibel. Karena kriteria pemilihan didasarkan pada relevansi dengan topik dan validasi sumber. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi pola, hubungan, dan temuan utama dalam literatur yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran digital kini diakui sebagai inovasi yang krusial dalam meningkatkan literasi siswa di tingkat sekolah dasar. Literasi yang dimaksud tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam mencari, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital dengan bijaksana dan efektif. Saat ini, media digital tetap digunakan walaupun pandemi telah berlalu. Melalui media digital, siswa bisa lebih mudah memahami konsep-konsep pembelajaran yang sebelumnya terasa abstrak. Pertanyaannya, seberapa besar peran media digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa disekolah?. Kemampuan literasi dapat ditingkatkan melalui media digital seperti HP, komputer, dan laptop yang merupakan alat elektronik yang sering digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Kehadiran media digital memberikan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, di mana metode pembelajaran konvensional yang cenderung kaku dan monoton mulai digantikan dengan pendekatan yang lebih praktis, fleksibel, dan dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu. Dengan begitu, siswa tidak hanya lebih mandiri dalam mengakses pengetahuan, tetapi juga terlatih untuk berpikir kritis dalam mengolah informasi yang mereka temukan.

Berikut ini beberapa contoh pemanfaatan dari media pembelajaran digital di sekolah dasar :

1. Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Merupakan sebuah platform daring yang menyediakan beragam video, yang memungkinkan penggunanya untuk menonton, mengunggah, serta berbagi video. YouTube dikenal sebagai salah satu media digital yang sangat populer di kalangan pengguna internet. Tidak hanya peserta didik, guru-guru pun banyak menggunakan Youtube untuk memperluas pengetahuan mereka. Peserta didik menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi dalam membuat video maupun presentasi video ketika diberikan tugas oleh guru. YouTube membantu siswa untuk lebih fokus dalam mempelajari materi yang disajikan melalui video yang menarik dan interaktif. Dengan pemanfaatan YouTube, proses pembelajaran menjadi lebih praktis, efisien, dan menyenangkan.

2. Video Kartun Atau Film kartun

Merupakan salah satu sarana pembelajaran berbasis digital. Materi yang disajikan melalui media ini mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dan memberikan motivasi melalui video yang menarik. Selain itu, penggunaan media ini juga berpotensi untuk memperluas kosakata, meningkatkan pengetahuan, serta mendorong peserta didik untuk berimajinasi melalui tontonan video animasi yang ditampilkan.

3. Video Pembelajaran

Penyajian video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyajikan materi. Video pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit, seperti proses pencernaan atau konsep ilmiah lainnya, karena dapat menggambarkan secara visual. Selain itu, video juga dapat meningkatkan interaktivitas dan daya tarik dalam pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam proses belajar.

4. Penerapan Media QR Code (Barcode)

Penggunaan Kode QR dalam pembelajaran merupakan bagian dari proses digitalisasi yang memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar berbasis digital yang sesuai dengan gaya belajar siswa di era teknologi. Sebagai generasi pembelajar abad ke-21, siswa cenderung lebih memilih mode pembelajaran yang lebih mandiri dan terbiasa dengan teknologi, dengan akses informasi yang dapat diperoleh hanya dengan satu klik atau ketukan. Dengan penerapan kode QR di kelas, siswa dapat dengan mudah mengakses sumber informasi yang akurat dan konten pembelajaran yang berkualitas, cukup dengan melakukan pemindaian. Selain itu, integrasi kode QR dalam proses pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru dengan mengurangi beban kerja mereka dalam aktivitas sehari-hari.

5. Canva Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang inovatif, yang memanfaatkan aplikasi digital yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan teknologi terkini. Aplikasi Canva memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar di kalangan siswa sekolah dasar. Biasanya siswa menggunakan canva untuk membuat PPT, atau untuk tulisan-tulisan lain seperti pembuatan mading, poster, brosur, dan lain sebagainya. Di samping youtube yang sering digunakan, canva sangat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Mereka seringkali menggunakan canva dalam mempresentasikan dan juga dalam pembuatan video.

Dalam pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh melalui proses penemuan mandiri, bukan hanya diberikan oleh guru. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara alami melalui aktivitas siswa yang terus-menerus terlibat dalam kegiatan praktis dan pengalaman langsung. Dengan kata lain, siswa diposisikan sebagai individu yang membutuhkan bekal untuk kehidupan mereka di masa depan, karena mereka akan mempelajari hal-hal yang bermanfaat bagi diri mereka dan berusaha mencapainya. Peran guru dalam pendekatan ini adalah merancang strategi pembelajaran, membantu menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru, serta memfasilitasi proses pembelajaran. Guru harus meninggalkan model pembelajaran tradisional, di mana guru berperan sebagai aktor utama di depan kelas sementara siswa hanya menjadi penonton, dan beralih ke peran sebagai fasilitator yang membimbing siswa yang aktif bekerja dan belajar. Menurut Nurhadi (2001:1), pendekatan kontekstual (CTL) adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, serta mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Selanjutnya, Nurhadi (2001:5) mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep yang memungkinkan guru untuk mengaitkan materi ajar dengan konteks kehidupan nyata siswa, serta mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini melibatkan tujuh komponen utama dalam pembelajaran efektif, yaitu: konstruktivisme, bertanya, penemuan, komunitas belajar, pemodelan, dan penilaian autentik.

Dalam bahasa Indonesia, kata "meningkatkan" mengacu pada usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya. Hasil belajar, menurut Wetherington (1998), merujuk pada "perubahan dalam kepribadian seseorang yang tercermin sebagai pola baru dalam reaksi yang meliputi kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau pemahaman." Berdasarkan hal ini, penulis berpendapat bahwa yang dimaksud dengan meningkatkan hasil belajar adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pengalaman pengetahuan kepada siswa, dengan tujuan agar pengetahuan tersebut dapat dikuasai atau dimiliki oleh siswa. Sementara itu, hasil belajar menurut penulis merupakan sejumlah pencapaian yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang teramati selama proses belajar berlangsung

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital kini menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan literasi informasi siswa sekolah dasar. Literasi saat ini bukan sekedar mencakup aktivitas membaca dan menulis saja, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Penggunaan media digital seperti YouTube, video pembelajaran, film kartun, QR Code, dan aplikasi Canva menyuguhkan pengalaman belajar yang lebih atraktif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Media digital ini mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sekaligus membutuhkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pendekatan pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning), guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal tersebut sesuai dengan orientasi pendidikan abad ke-21, yaitu membentuk siswa yang aktif, mandiri, dan dapat mengaplikasikan ilmunya dalam aktivitas keseharian. Dengan memanfaatkan media digital secara tepat, dapat berpotensi meningkatkan pencapaian belajar siswa secara menyeluruh, seperti aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Ghofur. (2020). Pengembangan media pembelajaran scan barcode berbasis Android dalam pembelajaran IPS. *Eduteach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Alwi, Nur Azmi, et al. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Kamus Digital) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD." *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah* 13.1 (2023): 143-152.
- Alwi, Nur Azmi, and Putri Lestari Agustia. "Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2.3 (2024): 183-190.
- Alwi, Nur Azmi. "Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD." *EDU RESEARCH* 5.4 (2024): 257-261.
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754-8765.
- Khairiyah, N., Rahmi, A. F., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(2), 225-236.
- Puspita, T. I., Novianti, T., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Hubungan Pengoptimalisasian Teknologi Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 281-291.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.

- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9-16.
- Hidayat, M. S. (2012). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 17(2).
- Hapidah Dedeh. (2016). Penggunaan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Materi Bagian-Bagian Utama Tubuh Hewan Dan Kegunaannya Di Kelas 2 SDN Kolor 1 Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(1), 14-21
- Putri, M. F., & Wirawati, D. (2022). Penerapan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 285-300.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Ramina Ayu, A., Maulana, M., & Kurniadi, Y. (2016). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Koneksi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keliling dan Luas Persegipanjang dan Segitiga. *Pena Ilmiah*, 1(1), 221230.