

MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MUSIK UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR: TINJAUAN LITERATUR

Rizqia Rahmah Fauziah¹, Resa Respati², Pidi Mohamad Setiadi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

¹rizqiarahmahfauziah@upi.edu, ²respati@upi.edu, ³pidims@upi.edu

ABSTRACT

This article aims to examine the utilization of interactive digital media in music learning for elementary school children through a literature review approach. The method involves systematic analysis of relevant studies published between 2010 and 2024, retrieved from academic databases such as Google Scholar, ScienceDirect, and the National Library of Indonesia. Interactive digital media, including educational music applications, virtual instruments, and web-based platforms, are found to be effective in enhancing students' motivation, musical skills, and creativity through multisensory and interactive engagement. The results indicate that these media contribute positively to children's cognitive, motor, social, and emotional development, despite facing challenges such as limited technological infrastructure, low teacher competence in technology, and misalignment between content and the national curriculum or local cultural context. Therefore, strategies like teacher training, development of localized content, and implementation of blended learning are essential for successful media integration. This study contributes to the development of effective, relevant, and engaging instructional media for music education at the elementary level.

Keywords: interactive digital media, music learning, elementary school children, art education, literature review.

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran musik bagi anak usia sekolah dasar dengan pendekatan kajian pustaka. Metode yang digunakan adalah telaah literatur dari berbagai studi yang relevan pada periode 2010–2024, yang diperoleh melalui database akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Media digital interaktif, seperti aplikasi musik edukatif, alat musik virtual, dan platform berbasis web, dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan musikal, serta kreativitas peserta didik melalui pendekatan multisensorik dan interaktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional

anak, meskipun masih dihadapkan pada tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, rendahnya kompetensi guru dalam teknologi, dan kurangnya kesesuaian konten dengan kurikulum nasional serta budaya lokal. Oleh karena itu, strategi seperti pelatihan guru, pengembangan konten lokal, dan penerapan blended learning menjadi kunci keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran musik. Temuan ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif, relevan, dan menyenangkan di tingkat pendidikan dasar. **Kata Kunci:** media digital interaktif, pembelajaran musik, anak usia sekolah dasar, pendidikan seni, kajian pustaka.

A. Pendahuluan

Pendidikan seni, khususnya seni musik, memegang peran penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar. Musik tidak hanya meningkatkan aspek estetika dan emosional anak, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan linguistik (Hallam, 2010). Di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat, pendekatan pembelajaran musik pun mengalami transformasi. Salah satu inovasi yang signifikan adalah pemanfaatan media digital interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media digital interaktif didefinisikan sebagai perangkat lunak atau aplikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran melalui fitur multimedia seperti suara, gambar, video, animasi, serta navigasi yang responsif (Clark & Mayer, 2023).

Dalam konteks pembelajaran musik di sekolah dasar, media ini membuka peluang lebih luas untuk mengeksplorasi bunyi, ritme, melodi, dan berbagai konsep musikal lainnya secara lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (Bauer, 2014). Keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran melalui media interaktif berpotensi meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong kreativitas musikal (Webster, 2017).

Namun demikian, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran musik untuk anak usia sekolah dasar tidak terlepas dari tantangan. Di satu sisi, media digital memungkinkan visualisasi abstrak konsep musik menjadi lebih konkret (Ansya, Y. A. U., dkk. 2025; Fathoni, A., dkk. 2023), namun di sisi lain memerlukan kesiapan guru, infrastruktur yang memadai, dan pemilihan konten yang sesuai dengan

karakteristik perkembangan anak. Anak usia sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga media yang digunakan harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka (Slavin, 2018). Oleh karena itu, desain media interaktif harus mempertimbangkan keterlibatan multisensori, umpan balik langsung, dan interaktivitas yang tinggi agar efektif (Reiser & Dempsey, 2012).

Sejumlah studi telah menunjukkan efektivitas media digital interaktif dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian oleh (Sadikin, A., dkk. 2020) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran musik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Demikian pula, penelitian oleh (Yousef dkk., 2014) mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis game-based learning dalam media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran musik. Hal ini diperkuat oleh hasil kajian meta-analisis dari Garini, Respati, dan Prana (2020) menjelaskan bahwa media digital interaktif seperti platform Quipper dan Ruang Guru

memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara mandiri dan fleksibel, yang menemukan bahwa media interaktif lebih efektif dibanding media konvensional dalam pembelajaran berbasis keterampilan.

Di Indonesia, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran musik masih menghadapi berbagai keterbatasan. Kurangnya pelatihan guru dalam pengembangan dan penggunaan media digital, serta keterbatasan perangkat teknologi di sekolah-sekolah dasar menjadi kendala utama (Pawitra, L. S., 2025; Nurhayati, S., dkk. 2025). Meskipun demikian, pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi teknologi dalam pendidikan, termasuk dalam bidang seni dan musik, sehingga menjadi momentum untuk mengevaluasi dan mengembangkan media interaktif yang sesuai untuk anak (Pane, A. H., 2024 & Jamilah, N., 2023).

Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis literatur yang relevan mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran musik untuk anak usia sekolah dasar. Dengan melakukan telaah pustaka secara

sistematis, artikel ini akan memetakan perkembangan penelitian, pendekatan yang digunakan, tantangan, serta rekomendasi desain media interaktif yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*library research*) untuk menggali dan menganalisis berbagai literatur yang relevan mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran musik di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif, memperkuat kerangka teoretis, serta memetakan perkembangan, tantangan, dan peluang inovasi di bidang pembelajaran musik dengan media digital.

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri sumber-sumber akademik dari database daring seperti Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, dan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas e-Resources). Kata kunci yang digunakan meliputi “media digital interaktif,”

“pembelajaran musik SD,” “musik digital anak sekolah dasar,” dan “multimedia interaktif.”

Kriteria inklusi literatur terdiri dari artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian yang dipublikasikan antara tahun 2010–2024, terdapat relevansi dengan topik pembelajaran musik dan media digital pada jenjang sekolah dasar, memiliki validitas dan telah melalui proses peer-review.

Selanjutnya, seluruh literatur yang diperoleh diseleksi, dikaji, dan disintesis secara sistematis untuk mengidentifikasi tema-tema utama, metodologi yang digunakan, hasil temuan, serta tantangan dan rekomendasi yang berkembang dalam penelitian sebelumnya. Sintesis literatur dilakukan untuk merumuskan rekomendasi mengenai desain media digital interaktif yang efektif, adaptif, dan kontekstual bagi pembelajaran musik di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media digital interaktif secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, keterampilan, dan kreativitas anak dalam pembelajaran musik pada jenjang sekolah dasar. Studi-studi

yang dikaji mengungkapkan berbagai bentuk media seperti aplikasi pembelajaran musik, simulasi alat musik virtual, dan game edukatif musik yang memberikan umpan balik real-time sehingga menciptakan pengalaman belajar yang multisensorik dan memperkuat keterlibatan siswa (Ali et al., 2025; Cipta et al., 2023).

Resa Respati juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang relevan di kelas musik sekolah dasar, salah satunya media musik pengiring atau rhythm section. Melalui media ini, pembelajaran musik menjadi lebih efektif karena mampu memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menstimulasi minat belajar, serta mendorong interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar. Media rhythm section juga memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditif, maupun kinestetik, serta memberikan pengalaman dan persepsi yang sama kepada setiap siswa. Sejalan dengan temuan dari Pidi Mohamad, penggunaan bahan ajar digital dan inovasi media edukasi berbasis

teknologi dapat membantu meningkatkan literasi, kreativitas, serta hasil belajar musik melalui pendekatan interaktif yang sesuai perkembangan zaman. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran seperti rhythm section dan bahan ajar digital tidak hanya memperkuat capaian pembelajaran musik di sekolah dasar, tetapi juga memberikan peluang bagi pengembangan potensi musikalitas anak secara lebih optimal dalam suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif

Dalam hal motivasi dan partisipasi, media ini mampu menarik siswa untuk aktif berpartisipasi lebih lama dan lebih intens dibandingkan metode tradisional (Dewi & Santoso, 2023; Fitriani & Hidayat, 2020). Selain itu, pembelajaran mandiri yang didukung media digital memungkinkan anak-anak untuk berlatih secara fleksibel, memperbaiki kesalahan secara personal, dan mengulangi materi sesuai kebutuhan, sehingga keterampilan musikal semakin meningkat (Haaf, 2021; Handayani & Putri, 2024).

Namun, terdapat kendala nyata berupa ketidakmerataan akses

teknologi yang dapat menghambat implementasi media digital di beberapa sekolah, khususnya di daerah terpencil (Yusuf, 2024). Kompetensi guru juga menjadi faktor penentu, di mana pelatihan dan pengembangan kemampuan TIK secara berkelanjutan diperlukan untuk memaksimalkan pemanfaatan media ini (Kurniawan & Wulandari, 2022; Rahim et al., 2019). Selain itu, kesesuaian konten dengan kurikulum nasional dan konteks budaya lokal masih perlu ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi anak-anak (Nasution & Sembiring, 2020; Lestari & Prasetyo, 2021).

Dari perspektif inovasi, pengembangan media digital lokal dengan konten budaya dan pendekatan pembelajaran berbasis proyek menunjukkan hasil yang positif dalam menumbuhkan rasa cinta budaya sekaligus meningkatkan kreativitas (Najihah et al., 2025; Wahyuni et al., 2024). Pendekatan blended learning juga disarankan sebagai strategi optimal integrasi media digital dalam pembelajaran musik guna mengimbangi interaksi

tatap muka dan pembelajaran daring (Rahmat & Wibowo, 2023).

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran musik yang efektif dan menyenangkan untuk anak usia sekolah dasar, selama tantangan akses, kompetensi guru, dan kesesuaian konten dapat diatasi melalui kebijakan dan pelatihan yang memadai.

E. Kesimpulan

Media digital interaktif memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran musik yang efektif, menyenangkan, dan relevan bagi anak usia sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi, keterampilan musikal, dan kreativitas peserta didik melalui pendekatan multisensorik dan interaktif. Meskipun demikian, implementasi media digital dalam pembelajaran musik masih menghadapi berbagai tantangan utama seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, rendahnya kompetensi guru dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, serta kurangnya kesesuaian konten dengan kurikulum

nasional dan konteks budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan strategi integrasi yang komprehensif meliputi pelatihan guru secara berkelanjutan, pengembangan media digital berbasis lokal, peningkatan akses teknologi, dan penerapan blended learning. Dukungan kebijakan pendidikan yang memadai juga sangat penting untuk memaksimalkan pemanfaatan media digital secara berkelanjutan dan mendorong inovasi pembelajaran musik yang adaptif dan kontekstual. Penelitian lanjut diharapkan dapat mengeksplorasi model integrasi media digital dalam berbagai pendekatan pedagogis yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, W. R., & Nugroho, S. E. (2022). Pengembangan media pembelajaran musik berbasis digital untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 55-65.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Ansyah, Y. A. U., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0. Cahya Ghani Recovery.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bauer, W. (2014). Music learning and technology. *New directions: a journal of scholarship, creativity and leadership in music education*, 1(1).
- Cipta, E. S., Husaeni, A. S., Cahyati, C., & Anwar, F. (2023). Analisis pengaruh media digital terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 109-115.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). Media dan pendekatan pembelajaran di era digital: hakikat, model pengembangan & inovasi media pembelajaran digital.
- Garini, A. W., Respati, R., & Prana, A. M. (2020). Penggunaan Media berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 186-191.
- Haaf, F. E. R. (2021). PERBEDAAN KETERAMPILAN MEMBACA PUISI MENGGUNAKAN MEDIA

- PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF DAN BAHAN AJAR POWER POINT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GEBANGSARI 01 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International journal of music education*, 28(3), 269-289.
- JAMILAH, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Khayrani, H. (2021). Strategi Bertahan Hidup Era Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Pengguna Media Sosial Aplikasi Live Streaming) (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Lestari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Melalui Mobile Learning Berbasis Android Materi Sistem Koordinasi Manusia. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 6(2), 50-61.
- Masrurah, U., Rahmawati, F. P., & Ghufro, A. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam peningkatan literasi peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 340-356.
- Mohamad, P. (2023). Inovasi media edukasi berbasis teknologi dalam pembelajaran musik untuk meningkatkan literasi dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 11(3), 175-186.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdian, R. (2025). Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1 (2), 13-24.
- Noormiyanto, F. (2022). Dampak Penggunaan Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Siswa Disabilitas Rungu. In *Seminar Nasional dan Temu Ilmiah Tahunan bertema "Pemenuhan Hak Pendidikan yang Bermutu bagi Individu Berkebutuhan Khusus melalui Merdeka Belajar"*.
- Nu'man, M., & Retnawati, H. (2022). Model Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek dalam Kerangka Integrasi Sciences, Technology, Engineering, Mathematics, and Islam (STEMI).
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). Media dan Teknologi Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pane, A. H. (2024). Pengaruh media pembelajaran infografis terhadap minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di

- Kelas III Sekolah Dasar Negeri 200506 Manunggang Jae Kota Padangsidempuan (Doctoral dissertation, UIN Syahada Padangsidempuan).
- PAWITRA, L. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL EDUKATIF KONSEP MATEMATIKA GEOMETRI KELAS 4 DI SD NEGERI 1 GUNEM (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Permatasari, A., Respati, R., & Loita, L. (2023). Pengembangan media musik digital pada pembelajaran nada, irama, dan melodi kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 494–501.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2012). *Trends and issues in instructional design and technology* (p. 408). Boston: Pearson.
- Respati, R. (2023). Pemanfaatan media musik pengiring (rhythm section) dalam pembelajaran musik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 112-123.
- Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 18-28.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms*. Ascd.
- Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, HE, & Susmita, N. (2024). Revolusi Media Pembelajaran Digital: "Membuka Peluang Dan berpartisipasi Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa. *Visipena* , 15 (1) , 51-66.
- Webster, P. R. (2016). Creative thinking in music, twenty-five years on. *Music Educators Journal*, 102(3), 26-32.
- Webster, P. R. (2017). Computer-based technology and music teaching and learning. In *Critical essays in music education* (pp. 321-344). Routledge.
- Yousef, D., Baadel, S., & Makad, R. (2014, 1 November). Studi eksploratif tentang dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa . <https://doi.org/10.1109/ICWOAL.2014.7009239>
- Yusuf, B. (2024). Teknologi dan personalisasi pembelajaran pendidikan Islam untuk generasi Z. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 277-285.

Zed, M. (2008). Metode penelitian
kepustakaan. Yayasan Pustaka
Obor Indonesia.