



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Saptono Hadi^{1*}, Agus Hermawan²

saptono656@gmail.com^{1*}, agushermawan8992@gmail.com²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Indonesia

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 13 05 2024. Revised: 27 06 2024. Accepted: 06 07 2024.

Abstract : Research Objective The research aims to synthesize the implementation of interactive learning media in enhancing the effectiveness of education. Research Method The method employed is a Systematic Literature Review (SLR), examining primary data, texts, and content from 10 relevant sources related to the research question. The approach used in this study is qualitative descriptive, identifying accurate facts about the implementation of interactive learning media in improving learning effectiveness. Research Results The results of this study indicate that the use of interactive learning media can increase students' interest in learning. However, adequate infrastructure support and training for educators are necessary. Collaboration among various related institutions is essential to achieve effective and meaningful learning in the digital era.

Keywords : Interactive Media, Learning Effectiveness, Learning Motivation.

Abstrak : Tujuan riset mensintesis implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode riset SLR, kajian kepustakaan data primer, teks dan konten 10 sumber relevan dengan rumusan riset. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengidentifikasi fakta-fakta akurat implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil dalam penelitian ini adalah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai bagi pendidik. Kolaborasi antara berbagai lembaga terkait sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna di era digital.

Kata Kunci : Media Interaktif, Efektivitas pembelajaran, Motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di kelas memerlukan strategi yang tepat, termasuk sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kompetensi dan performansi anak didik. Hal ini mempermudah pemahaman materi ajar dan membuat proses pengajaran lebih lancar dan menarik. Pendidikan esensial adalah upaya sadar yang sistematis untuk menciptakan

lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan perilaku baik fisik maupun psikis peserta didik, menuju pengembangan multi keterampilan yang berakhlakul karimah (Pristiwanti, D, dkk., 2022). Pendidikan perlu ditekankan sebagai upaya mendesain karakter kepribadian peserta didik sebagai sumber daya manusia yang mandiri berlandaskan Pancasila. Pemerintah diharapkan serius memberikan ruang kreatif inovatif untuk membentuk sumber daya manusia Indonesia yang berkarakter budaya bangsa (Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E., 2021). Pendidikan merujuk pada upaya mendidik yang memerlukan wawasan luas dan metode serta strategi tepat dari pendidik sebagai aktor, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Hadi, S., 2017).

Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mandiri, kompeten, terlatih, profesional, produktif, inovatif, dan berkepribadian bangsa Indonesia. Hal ini menjadi urgensi untuk meninjau kualitas pendidikan dan revitalisasi elemen-elemen pendidikan agar tujuan pendidikan nasional tercapai. Wati (2021) menyatakan bahwa pemenuhan sarana dan prasarana adalah elemen kunci keberhasilan pendidikan. Ini menunjukkan bahwa fasilitas sekolah di Indonesia masih kurang. Sesuai Pasal 45 UU/Sisdiknas/20/2003, lembaga pendidikan formal dan non-formal harus memenuhi standar sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar (KBM). Pendidikan di Indonesia mengedepankan belajar dan berkembang optimal, berlandaskan keyakinan bahwa pendidikan berkualitas tinggi adalah kunci kemajuan negara. Oleh karena itu, penting untuk menyelaraskan implementasi pendidikan dengan tujuan pendidikan nasional, yang mencakup aktivitas fisik, mental, dan sosial.

Institusi pendidikan formal, seperti sekolah, adalah tempat utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan mendesain kegiatan belajar mengajar yang meningkatkan pengetahuan dan perilaku siswa. Dalam proses KBM, guru harus memotivasi siswa dan memastikan pemahaman mereka terhadap materi serta pencapaian indikator pembelajaran. Guru harus cerdas dalam mendesain ritme pengajaran untuk menciptakan suasana akademis yang kreatif dan inovatif. Sekolah sebagai lembaga formal merujuk pada kurikulum nasional. Tujuan pengajaran tidak hanya mendorong aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa. Guru sebagai fasilitator penting dalam transfer pengetahuan, menciptakan ekosistem belajar yang kondusif, serta memotivasi siswa melalui media pengajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif (Trisiana, 2020). Media yang beragam, baik fisik maupun non-fisik, diharapkan memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran di kelas.

Pengajaran interaktif menciptakan ekosistem pro-peserta didik, di mana guru merancang pembelajaran yang menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi siswa, serta memberikan ruang belajar yang luas dan akses literasi yang mendukung pengetahuan siswa. Hal ini meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas belajar. Interaksi aktif antarsiswa dalam kelompok belajar terstruktur mempercepat pencapaian tujuan pengajaran (Hadi, Sholihah, & Warsiman, 2022). Aminatun et al. (2022) menegaskan bahwa pengajaran interaktif membantu siswa berinteraksi dengan sesama dalam suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran kooperatif dengan kelompok belajar sesuai kemampuan siswa memotivasi dan mendukung eksplorasi potensi diri (Hadi et al., 2023). Secara literal, pendidikan adalah upaya pendidik mengubah kompetensi anak didik pada aspek keilmuan, baik fisik, kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai tujuan pendidikan nasional. Pendidik memberikan bimbingan dan contoh praktis sesuai tumbuh kembang anak didik, sementara keluarga, masyarakat, dan pemerintah juga harus berperan aktif dalam mendukung pendidikan.

Penelitian literatur memberikan landasan teori dan langkah awal riset untuk memahami permasalahan pendidikan. Fatmawati, Sukartiningsih, dan Indarti (2021) menyatakan bahwa media dan metode pengajaran yang tepat meningkatkan keterampilan siswa. Chandra, Irfandi, dan Yuhelman (2023) menunjukkan bahwa teknologi seperti Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik. Akbar, Mulyadi, dan Shandi (2021) mendeskripsikan media grafis untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Resmi (2021) menegaskan bahwa media pengajaran yang menarik seperti komik meningkatkan motivasi dan daya literasi siswa. Merujuk pada konsep-konsep tersebut, penelitian ini berupaya mengidentifikasi alat pembelajaran interaktif media belajar sebagai dasar pengembangan riset lanjutan. Tujuannya adalah mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat siswa. Kajian ini diharapkan membantu riset dalam menerapkan teori dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif.

METODE PENELITIAN

Riset kualitatif yang memanfaatkan studi kepustakaan menjadi dasar utama dalam melaksanakan penelitian ini. Tinjauan literatur untuk memberikan gambaran mengenai temuan, teori, dan komposisi penelitian lain yang diambil dari referensi (Hadi, S., & Chairyadi, E., 2022). Tinjauan literatur mencakup ringkasan dan pemikiran penulis, 10 artikel data primer penerapan media pengajaran, terakreditasi, pada laman *scholar*, dan terpublikasikan 5 tahun terakhir. Penulis sebagai instrumen utama, melakukan identifikasi, mengevaluasi, kemudian

mensintesis atas artikel-artikel hasil riset sekaligus gagasan pemikiran yang telah dirumuskan periset atau praktisi sebelumnya. Riset deskriptif-kualitatif merujuk kajian kepastakaan/*library research*, berupaya mengidentifikasi multiinformasi melalui data primer dan sekunder berbagai sumber karya ilmiah sesuai sudut rumusan riset (Sari, I. N., dkk., 2022). Hasil sebagai upaya memperkuat gagasan-gagasan pengembangan media yang akan ditetapkan secara ilmiah (Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar. Media pembelajaran efektif diterapkan di kelas, baik daring maupun luring, menunjukkan hasil yang beragam. Manurung (2020) menegaskan bahwa multimedia dalam kegiatan belajar mengajar meningkatkan pengetahuan digital siswa, namun memerlukan kontrol dari pendidik dan keluarga. Desain yang tepat guna dan terkontrol penting untuk pengalaman belajar yang konkret. Mahardika, Wiranda, & Pramita (2021) menekankan pentingnya pelatihan digitalisasi teknis bagi pendidik agar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Canva*, yang membantu anak didik mengembangkan diri. Riyanti & Setyawan (2021) menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* memungkinkan siswa mempelajari materi lebih awal, memudahkan desain pengajaran sesuai kemampuan anak.

Wati (2021) menemukan bahwa permainan ular tangga meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan *self-efficacy* dan karakter. Fitri (2021) menyatakan bahwa berbagai media meningkatkan pengalaman belajar dan kualitas diri anak. Pendekatan berbasis proyek nyata (PjBL) mendorong eksplorasi dan penilaian yang kompleks. Purnama (2021) merekomendasikan *Google Slide* berbasis AI untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa. Pratama, Sakti, & Listiadi (2022) menemukan bahwa *Mind-Mapping* mendorong interaksi dan pemahaman mendalam siswa terhadap materi ajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Desain *offline* memudahkan siswa belajar tanpa internet, menunjukkan peningkatan responsifitas dan hasil belajar.

Utomo, F. T. S. (2023) dalam risetnya mendeskripsikan betapa pentingnya diperlukan inovasi-inovasi baru melalui proyek pengembangn berbagai model belajar yang interaktif. Pengembangan media yang efektif, sesuai perkembangan anak didik, berbasis teknologi informasi, berbasis digital sangat diperlukan sebagai taktis literasi digital siswa didik. Perkembangan teknologi informasi di segala aspek bidang kehidupan, tidak terkecuali di

lembaga pendidikan menuntut pendidik sebagai aktor pembentuk sumber daya manusia harus tidak berperilaku masa bodoh. Era digital, literasi digital dengan segala kekompleksitasannya menjadi dasar pendidik dalam upaya mencerdaskan peserta didik. Artinya, pentingnya media pembelajaran yang inovatif untuk mendorong kecerdasan bernalar siswa. Diperlukan *platform-platform* media interaktif tepat guna yang dapat memperkuat cara berpikir, pemahaman konsep, sekaligus desain aplikatif nyata, dan mudah dipergunakan siswa kapan dan di mana saja anak akan belajar.

Aji, A. A. P., (2022) dalam risetnya menegaskan betapa pentingnya mengimplementasikan multimedia berbasis teknologi tersebut di setiap kegiatan belajar mengajar di kelas. Namun demikian, Aji mendeskripsikan bahwa sebaik apapun media digital yang diterapkan di kelas, peran pendidik sangatlah penting dalam aksinya. Maknanya, kontroling sekaligus pengarahan-pengarahan terhadap konten maupun aplikasi yang layak dan tidak layak wajib menjadi batasan nurani. Memberikan pemahaman di level tersebut akan menjadi benteng kesalahan jelajah literasi digital yang terbaik sesuai perkembangan dan pertumbuhan anak didik. Mendasar dalam risetnya, pengarahan yang tepat, media digital yang ditetapkan selaras kurikulum, sekaligus sesuai kemampuan serta sarana prasarana di lingkungan belajar siswa mampu meningkatkan kualitas belajar yang akan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa didik.

Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023) dalam risetnya bahwa produk digital lain yang dapat dikembangkan adalah media interaktif *puzzle*. Media pembelajaran yang terdesain suatu permainan, yang dapat dikembangkan secara mandiri maupun kelompok dengan teknis “bongkar pasang” sehingga menjadi desai gambar sesuai model *puzzle*. Kecerdikan memasang beberapa titik di setiap langkah *puzzle* dengan berbagai kuis unik sesuai fase pertumbuhan dan kemampuan siswa, maka tipe media ini akan menjadikan pembelajaran semakin menarik. Anak secara tidak sadar proaktif berkembang aspek kognitifnya, di lain sisi afektif juga akan meningkat, dan secara psikomotorik koordinasi mata dengan tangan akan meningkatkan desain kepribadian. Artinya, anak terlatih untuk menyikapi apa yang ada di depan matanya dengan respon cepat dan tepat sesuai pemikirannya.,

Sehingga dapat dikatakan bahwa semua hal, apapun itu media atau sarana untuk belajar, jika dimanfaatkan dengan tepat, sesuai keahlian, kemampuan, pengetahuan anak didik serta diberikan dengan bijak oleh seorang pendidik, maka media pembelajaran tersebut akan mampu meningkatkan segala potensi yang dimiliki anak. Anak didik secara efektif, secara tidak sadar pada dirinya terbit kemampuan mengamati, kemudian menguatnya indra perasa, mendapatkan

pengalaman belajar sebagai pemerolehan belajar yang akan menciptakan pengalaman belajar sebagai performansi dirinya. Media pembelajaran ini jika disikapi dengan baik oleh pendidik, akan mempermudah baginya dalam upaya memfasilitasi sekaligus mentransfer keilmuan yang dimiliki pendidik dengan baik. Indikator-indikator sebagai titik tujuan pembelajaran dipastikan akan mudah dalam pencapaiannya. Sudah barang tentu peran guru dalam kontroling, mendampingi, mengarahkan menjadi penting.

Efektivitas media pengajaran interaktif dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana cara agar peserta didik berminat dalam melakukan tindak aktif dalam pembelajaran. Artinya, perkembangan digital pada dunia global sangatlah pesat, berpengaruh kuat pada dunia pendidikan, diperlukan sikap arif bijaksana, sehingga karakter anak yang terobsesi dengan berbagai fitur langsung atau tidak langsung belajar dengan sendiri, melalui *gadget*, diperlukan pemahaman dunia digital bagi pendidik. Pendidik dan pendidikan sangatlah penting sebagai kunci keberhasilan, minat belajar bagi setiap orang saat ini menurun, pembelajaran yang monoton menjadi salah satu hal yang membuat kurangnya minat belajar. Maka dari itu pengembangan media belajar harus selalu ditekankan guna menarik minat orang untuk belajar.

Digitalisasi sekolah adalah konsekuensi logis dari kemajuan zaman di era digital yang terus berkembang. Oleh karena itu, menjadi adaptif untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting (Jamin et al., 2022). Hampir semua aspek kehidupan telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pendidikan. Paradigma pembelajaran telah berubah karena kemajuan teknologi. Merujuk pada stigma tersebut mendorong pendidik lebih berani membuka diri terhadap berbagai aplikasi sebagai upaya tidak ketinggalan informasi, sekaligus mengembangkan diri untuk mendesain pembelajaran yang kreatif inovatif di kelas. Tipe efektifitas pengajaran menjadi tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Di lain sisi berupaya meningkatkan kemampuan-kemampuan siswa, di lain sisi pendidik harus tegas dalam upaya terbentuknya anak didik pada karakter bangsa yang berlandaskan Pancasila.

Maknanya, dunia pendidikan yang mendapatkan imbas perkembangan global, mau tidak mau harus lebih mempercepat diri mengubah sistem belajar yang bersifat konvensional menuju *platform digital* tanpa meninggalkan karakter bangsa sebagai budaya Indonesia. Model pembelajaran interaktif yang mampu membangun diri anak didik, mampu menerbitkan sumber daya manusia Indonesia sesuai nilai-nilai falsafah Pancasila. Sehingga, digitalisasi dalam pendidikan berkarakter ini dikatakan sebagai kemampuan dalam upaya mendesain, melakukan perubahan pola bernalar dalam mengembangkan desain pendidikan berbasis *platform digital* yang tidak meninggalkan karakter-karakter budaya Indonesia (Jamin et al., 2022). Banyak

pendidik dan peneliti telah menarik perhatian untuk dipelajari sebagai kajian-kajian atas keberhasilannya mengembangkan berbagai media ajar. Urgensi bahwa *review* riset menjadi dasar kajian mengembangkan desain pengembangan yang tepat guna. Deskripsi riset terdahulu ini akan memberikan gambaran, perbandingan sebagai upaya menerbitkan sekaligus memperkokoh inspirasi dan dipastikan bagaimana peneliti berani memposisikan dirinya dalam riset riil, orisinal dan kredibel.

Di era digital, terbitnya inovasi pengajaran yang interaktif dengan didukung media tepat guna selaras perkembangan zaman, memiliki potensi besar dalam peningkatan peserta didik, ekosistem pengajaran yang pada akhirnya terdapatnya peningkatan kualitas anak didik dan pembelajarannya. Ada banyak keuntungan dari media interaktif, seperti meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan memahami konsep-konsep nyata, peningkatan peran aktif anak didik, dan semakin meningkatkan pola berpikir yang lebih baik, terarah. Namun, apakah daya bahwa semua impian dan kemampuan yang sudah ada tersebut tidak didukung adanya infrastruktur, peningkatan diklat-diklat, serta sarana prasarana yang lebih baik. Jika hal ini tidak diberikan, sudah dipastikan, tantangan yang sebenarnya menjadi hambatan desai pendidikan digital berkarakter yang efektif menumbuhkan belajar siswa tidak mudah tercapai.

Artinya bahwa desain pembelajaran di era pendidikan berbasis digitalistik menuju pembelajaran yang menyenangkan, penuh ketertarikan, yang meningkatkan sistem belajar yang efektif dan memberikan manfaat pada siswa jika daya dukung tidak diadakan. Momen dan berkomitmen untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif tidak akan terwujud. Keberadaan media interaktif sebagai upaya memungkinkan interaksi dua arah atau lebih antarpengguna, sebagai upaya mendesain anak didik mampu mengambil peran aktif dalam proses belajarnya tidak mudah terwujud. Mendasar diperlukan kerja sama di semua lembaga terkait. Pilihan media interaktif dalam pendidikan tergantung pada konteks, tujuan, dan karakteristik siswa.

Implikasi dan Tindak Lanjut. Konsep digitalistik pendidikan membawa perubahan di semua aspek pengajaran. Artinya, upaya peningkatan pembelajaran melalui perubahan dalam taktis kegiatan belajar mengajar mau tidak mau pendidik melakukan perombakan tidak hanya pada aspek proses pembelajaran, akan tetapi juga pada aspek administrasi civitas sekolah/lembaga, multi-interaksi antarsiswa, pendidik, wali siswa, staf-staf sekaligus manajemen-manajemen yang ditetapkan. Dampak tersebut, digitalisasi teknologi, dimungkinkannya layanan-layanan pendidikan tidak harus selalu bertatap muka secara langsung, akan tetap dapat

melalui daring/*online*. Memang, sistem ini akan meningkatkan efisiensi pada proses pembelajarannya, akan tetapi dampak kesenjangan digital, kemampuan kuota, kemampuan sosialisasi salah satunya menjadi polemik. Artinya, era ini menunjukkan pemerolehan pengetahuan dengan cara yang cepat, sederhana namun tanpa batas ruang dan waktu.

Aksesibilitas meningkat dengan tajam. Artinya, teknologi membuka banyak pintu bagi anak didik membuka akses pembelajaran di mana dulu terbatas dari semua aspek geografis, maupun keterbatasan fisik, keberadaan teknologi bukan menjadi titik alasan lagi. Peran pendidik menjadi bagian terpenting. Aspek pembelajaran di kelas, melalui pengajaran yang bersifat interaktif memberikan ruang kepada siswa mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan, pengajaran yang tepat sesuai fase perkembangan anak didik akan memberikan nilai lebih dalam meningkatkan literasi informasi, termudahkan akses belajar, menemukan kompleksitas materi yang menarik, dan meningkatkan minat belajar.

Penggunaan media belajar dan pembelajaran interaktif memiliki keuntungan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, karena memungkinkan guru berinteraksi secara langsung dengan siswa melalui alat bantu multimedia. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi masalah siswa dan memberikan lebih banyak penjelasan untuk memperjelas materi yang dianggap sulit oleh siswa. Solusi tepat guna adalah pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif memposisikan pendidik sebagai pendamping atau multifasilitator bagi anak didik pada proses belajar dalam pembelajarannya (Utomo, F. T. S., 2023). Meskipun ada banyak cara untuk menggunakan media pembelajaran ini, seorang guru sebagai pendidik juga harus mampu berinovasi kreatif menerapkan multimedia tersebut dengan bijak. Artinya, pendidik harus memperhatikan ekosistem belajar sekaligus kemampuan anak didik serta kapabilitas lingkungan belajar siswa.

Jelas bahwa pencapaian tujuan belajar dan pembelajaran yang berkarakter menjadi urgen untuk diperhatikan. Kesederhanaan kegiatan belajar mengajar berbasis multimedia dengan didukung ketercapaiannya menjadi indikator tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Ini adalah bagian strategi penyampaian yang mencakup pesan yang disampaikan kepada pembelajar, terlepas dari apakah mereka adalah individu, alat, atau bahan. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber informasi materi dan latihan soal serta membantu guru menyampaikan materi dan mengatasi keterbatasan waktu di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting dalam penyebaran materi pembelajaran dengan lebih

efektif. Media pembelajaran ini dirancang untuk membuat penyampaian materi pembelajaran lebih mudah.

Maknanya, media memainkan bahkan menjadi aktor terpenting dalam membentuk nilai karakter pendidikan. Multimedia yang tepat selaras fase pertumbuhan dan perkembangan anak didik, yang didukung eksositem belajar yang baik, dengan sarana prasarana yang mendukung kinerja pembelajaran dipastikan inovasi tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu siswa menyerap informasi. Selain itu, menggunakan media membantu guru lebih mudah menyampaikan pelajaran kepada siswa. Kemajuan teknologi akhir-akhir ini memang berkembang sangat pesat, pendidik harus bisa beradaptasi dan berinovasi dengan media tersebut.

SIMPULAN

Kesimpulannya bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dan pengajaran mampu mendorong anak didik lebih termotivasi, suasana pembelajaran menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbahasa. Lingkungan belajar, pembelajaran dan pengajaran yang diperkuat media yang selaras perkembangan anak sekaligus teknologi akan memberikan dampak positif, dan mendorong pendidik lebih terencana dalam penyusunan teknis pengajaran sesuai karakteristik anak didik. Realitas, media pembelajaran interaktif menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi dan elemen interaktif, pengalaman belajar dapat ditingkatkan dan memotivasi anak didik proaktif dalam KBM. Penyediaan konten belajar interaktif sesuai gaya belajar, meningkatkan retensi informasi, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Efektifitas pembelajaran di kelas menjadi tolok ukur, standardisasi pencapaian visi misi dan tujuan belajar. Maknanya, penerapan multimedia menunjukkan keefektifitasannya jika tata kelola proses pembelajaran berjalan dengan baik, interaksi komunikasi aktif menyenangkan antar anak didik dan pendidik, meningkatnya responsif anak didik pada materi, sehingga aktivitas belajar meningkat, meningkatnya hasil belajar. Ini berarti efektifitas media mampu menciptakan ketercapaian tujuan pengajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Aji, A. A. P., Ifadah, L., & Muanayah, N. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik di SMP Maarif

- Tlogomulyo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2 November), 70-83. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i2.28>
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46-56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66-71. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141>
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42-46. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v4i1.48>
- Fatmawati, F., Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v10i1.9748>
- Fitri, Z., Akbar, M. Z., & Ula, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i1.4857>
- Hadi, S. (2017). Story-telling: Upaya meningkatkan daya simak dalam keterampilan menyimak interaktif berbahasa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 163-177. <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v2i2.42>
- Hadi, S., & Chairyadi, E. (2022). *Bimbingan Teknis Kepenulisan Karya Ilmiah Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Proposal Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Blitar*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(2), 77-86. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v1i2.622>
- Hadi, S., Chairyadi, E., Fatria, N. A. E., Hermawan, A., Narendra, R., Swastika, G. T., ... & Sa'diyah, L. (2023). *Bimtek: Otomasi Format Kepenulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Meningkatkan "Learn To Do" (Studi Abdi: Menulis Ilmiah Mahasiswa-Mahasiswa Unu Blitar)*. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(2), 228-236. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i2.208>
- Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W. (2022). *Pembelajaran Inovatif Pendidikan Karakter Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Meningkatkan Kualitas Sikap, Minat, dan Hasil*

- Belajar Siswa. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(4), 905-921.
<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1148>
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58-78.
<https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol2.Iss1.40>
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Pratama, D. P. A., Sakti, N. C., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Mapping pada Era Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(1), 146-159.
<http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v14i1.47710>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440-2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Resmi, W. S. S. (2021). Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76-83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.
<http://dx.doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Riyanti, R., & Setyawan, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Media Pembelajaran Vidio Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman

- Konsep Biologi Mahasiswa. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(2), 316.
<http://dx.doi.org/10.20527/quantum.v12i2.11224>
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., ... & Sulistiana, D. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Unisma Press.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
<http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Utomo, F. T. S. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar*. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728>