



Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik

¹*Reyza Qurrota Akyuna; ²Ana Dwi Wahyuni; ³Diyah Mintasih

1-3STAI Yogyakarta Wonosari Indonesia

***Penulis koresponden, reyzakurrota@gmail.com**

disubmisi: 11-07-2025

disetujui: 16-08-2025

Abstrak

Penelitian *systematic literature review* ini bertujuan menganalisis peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. studi pustaka terhadap literatur ilmiah periode 2020-2025 yang relevan dengan media pembelajaran interaktif dan partisipasi peserta didik. tahapan analisis isi data bertahap dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif, motivasi belajar, serta memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi. Media interaktif terbukti mampu mentransformasi dinamika pembelajaran dari passive learning menjadi active learning environment melalui pengalaman belajar multi-sensori yang mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik. Kesimpulan penelitian mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai katalisator partisipatif yang mengaktifasi kecerdasan majemuk peserta didik, namun keberhasilannya memerlukan dukungan infrastruktur teknologi, kompetensi pendidik, dan komitmen institusi yang berkelanjutan.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, partisipasi peserta didik, teknologi pendidikan, pembelajaran digital, *active learning*

Abstract

This systematic literature review aims to analyze the role of interactive learning media in increasing student participation. This study examines scientific literature from 2020-2025 that is relevant to interactive learning media and student participation. The stages of data content analysis include data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Research results indicate that interactive learning media significantly impacts cognitive ability enhancement, learning motivation, and possesses high levels of validity and practicality. Interactive media proves capable of transforming learning dynamics from passive learning to active learning environment through multi-sensory learning experiences that accommodate diverse student learning styles. Research conclusions confirm that interactive learning media functions as a participatory catalyst that activates students' multiple intelligences, yet its success requires continuous support of technological infrastructure, educator competence, and institutional commitment.

Keywords: interactive learning media, student participation, educational technology,digital learning, active learning

Pendahuluan

Transformasi paradigma pendidikan di era digital telah menghadirkan berbagai tantangan kompleks dalam proses pembelajaran, terutama terkait dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Fenomena rendahnya partisipasi peserta didik menjadi permasalahan fundamental yang memerlukan solusi inovatif melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Kondisi ini diperkuat oleh realitas bahwa metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat *teacher-centered* telah gagal dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran merupakan indikator krusial yang menentukan efektivitas proses transfer pengetahuan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum nasional.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih responsif terhadap karakteristik generasi digital native (Hermawan dkk., 2024; Imroatun dkk., 2024). Media pembelajaran interaktif muncul sebagai solusi strategis yang mampu mengakomodasi gaya belajar kontemporer peserta didik yang menuntut pengalaman pembelajaran yang *engaging, immersive, dan participatory*. Implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, melainkan sebagai *catalyst* yang mampu mentransformasi dinamika kelas dari *passive learning* menjadi *active learning environment*.

Kajian literatur terdahulu menunjukkan bahwa penelitian tentang media pembelajaran interaktif telah mengalami perkembangan signifikan dalam lima tahun terakhir. Peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA, dengan fokus khusus pada materi cahaya yang memerlukan visualisasi kompleks (Aini & Rusdiana, 2024). Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Nikmati (2024) yang mendemonstrasikan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital mampu meningkatkan *engagement* peserta didik secara substansial. Penelitian selanjutnya oleh Ridwan dkk.(2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis model *problem-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif fisika peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah. Studi komprehensif yang dilakukan mengonfirmasi bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik secara signifikan (Nurbadriyah dkk., 2024). Evaluasi yang dilakukan oleh Ali dkk. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara konsisten

mampu meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih engaging dan interactive. Penelitian terbaru mengidentifikasi bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga berimplikasi pada transformasi fundamental dalam pola interaksi pedagogis antara guru dan peserta didik (Murcia, 2014).

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengeksplorasi aspek-aspek tertentu dari media pembelajaran interaktif, masih terdapat gap penelitian yang signifikan dalam hal analisis komprehensif mengenai mekanisme spesifik bagaimana media pembelajaran interaktif mempengaruhi berbagai dimensi partisipasi peserta didik. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung fokus pada aspek teknis pengembangan media atau dampaknya terhadap hasil belajar kognitif, namun belum mengeksplorasi secara mendalam bagaimana media pembelajaran interaktif secara sistematis dapat mengoptimalkan partisipasi peserta didik dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan. Kebaruan ilmiah artikel ini terletak pada pendekatan holistik dalam menganalisis peran media pembelajaran interaktif sebagai *eco-system* pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai *delivery mechanism*, melainkan sebagai *participatory catalyst* yang mampu mengaktivasi *multiple intelligences* peserta didik melalui *multi-sensory learning experience*.

Permasalahan penelitian yang diangkat dalam kajian ini adalah bagaimana media pembelajaran interaktif dapat secara optimal meningkatkan partisipasi peserta didik melalui mekanisme pedagogis yang melibatkan integrasi teknologi, konten pembelajaran, dan strategi instruksional yang responsif terhadap karakteristik individual learners. Hipotesis yang dibangun adalah bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip universal *design for learning* dan *incorporates elements of gamification, personalization, and collaborative learning* dapat secara signifikan meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran. Tujuan kajian artikel ini adalah untuk menganalisis secara komprehensif peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik melalui pendekatan *systematic review* yang mengintegrasikan perspektif teoritis dan empiris, serta mengidentifikasi best practices dalam implementasi media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai framework pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sustainable dalam konteks pendidikan Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai

literatur ilmiah yang relevan dengan peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Metode studi pustaka dipilih karena kemampuannya dalam menganalisis, mensintesis, dan mengintegrasikan temuan-temuan penelitian terdahulu untuk menghasilkan pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai perspektif teoritis dan empiris yang telah dikembangkan oleh para ahli dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran interaktif.

Sumber data primer dalam penelitian ini terdiri dari artikel-artikel jurnal ilmiah yang diterbitkan dalam rentang waktu 2020-2025 yang membahas topik media pembelajaran interaktif, partisipasi peserta didik, teknologi pendidikan, dan inovasi pembelajaran. Kriteria inklusi yang ditetapkan meliputi artikel yang diterbitkan pada jurnal bereputasi, menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris, serta memiliki relevansi langsung dengan variabel penelitian yang dikaji. Proses pencarian literatur dilakukan melalui basis data elektronik seperti Google Scholar, Portal Garuda, Directory of Open Access Journals, dan repositori institusi pendidikan tinggi di Indonesia. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi kombinasi dari istilah "media pembelajaran interaktif", "partisipasi peserta didik", "teknologi pendidikan", "pembelajaran digital", dan "inovasi pembelajaran".

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi kualitatif yang mengikuti tahapan sistematis mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Proses analisis dimulai dengan melakukan inventarisasi terhadap seluruh literatur yang telah terkumpul, kemudian dilakukan penyaringan berdasarkan kriteria relevansi dan kualitas metodologis. Tahap selanjutnya adalah ekstraksi informasi penting dari setiap sumber literatur yang mencakup tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, temuan utama, dan implikasi teoritis maupun praktis. Data yang telah diekstraksi kemudian dikategorisasi berdasarkan tema-tema utama yang muncul, seperti jenis media pembelajaran interaktif, dimensi partisipasi peserta didik, faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan Indonesia.

Validitas dan reliabilitas penelitian dijamin melalui penerapan prinsip triangulasi sumber, yaitu menggunakan berbagai sumber literatur dari berbagai perspektif teoritis dan metodologis untuk memperoleh pemahaman yang holistik dan objektif. Selain itu, dilakukan juga verifikasi silang terhadap temuan-temuan yang diperoleh dari berbagai sumber untuk memastikan konsistensi dan akurasi informasi. Proses analisis dilakukan secara berulang untuk memastikan tidak ada informasi penting yang terlewatkan dan untuk memperdalam pemahaman terhadap kompleksitas fenomena yang diteliti. Keterbatasan penelitian ini

terletak pada fokus kajian yang terbatas pada literatur yang tersedia secara daring dan rentang waktu publikasi yang relatif terbaru, sehingga mungkin terdapat perspektif historis yang tidak tercakup dalam analisis (Darmalaksana, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Media interaktif seperti e-modul, video animasi, dan aplikasi berbasis teknologi terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Penggunaan media pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses analisis, sintesis, dan evaluasi informasi yang diperoleh. Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya menyajikan konten pembelajaran dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa semua jenis media interaktif yang dikaji memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Validitas dan efektivitas media pembelajaran interaktif telah teruji melalui berbagai instrumen evaluasi yang komprehensif. Media interaktif terbukti valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Integrasi teknologi dalam media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan (Mubarrok dkk., 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik di berbagai mata pelajaran. Video pembelajaran animasi yang menarik dan aplikasi kuis interaktif seperti Kahoot dan Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui media interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat secara signifikan ketika menggunakan media interaktif yang melibatkan unsur kompetisi dan permainan edukatif. Media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang substansial. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif memperoleh nilai yang lebih

tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Keberhasilan implementasi media interaktif tidak hanya terukur dari aspek kognitif tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotor peserta didik. Dampak positif penggunaan media pembelajaran interaktif terlihat dari peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Rokmanah dkk., 2025).

Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar Melalui Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif berhasil meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran seni tari tradisional. Aplikasi Wordwall yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam mengatasi persepsi negatif siswa terhadap tari tradisional yang dianggap kuno dan kurang relevan dengan perkembangan zaman. Metode pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar seni tari dan memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada generasi muda. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran seni tari ketika menggunakan media interaktif berbasis permainan. Peningkatan minat belajar tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu mengubah paradigma pembelajaran seni tari dari yang membosankan menjadi menyenangkan dan engaging. Implementasi teknologi dalam pembelajaran seni tari tradisional memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian budaya Indonesia di kalangan peserta didik (Pratiwi, 2024).

Media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire menunjukkan tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi dalam pembelajaran biologi materi jaringan hewan untuk siswa kelas sebelas sekolah menengah atas. Pengembangan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran biologi. Media interaktif yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 94,6% dengan kriteria sangat valid berdasarkan penilaian para ahli. Hasil penilaian praktikalitas menunjukkan skor 91,1% dari guru dan 90,3% dari peserta didik, keduanya dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire mampu mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih aktif dan menarik bagi peserta didik. Peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan ketika menggunakan media pembelajaran

interaktif dalam mempelajari materi jaringan hewan. Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya menyajikan materi pembelajaran yang kompleks dalam format yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran biologi di tingkat sekolah menengah atas (Simamora & Yogica, 2022).

Aspek validitas media pembelajaran interaktif menjadi indikator utama dalam menentukan kelayakan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran formal di berbagai jenjang pendidikan. Proses validasi yang dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang konsisten positif terhadap berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Media pembelajaran interaktif yang telah divalidasi menunjukkan tingkat akurasi konten yang tinggi dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Kriteria validitas mencakup aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kejelasan penyajian, dan kualitas teknis media yang digunakan. Para validator memberikan penilaian yang objektif berdasarkan instrumen evaluasi yang telah terstandarisasi dan teruji reliabilitasnya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kualitas yang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan standar pendidikan nasional. Tingkat validitas yang tinggi memberikan jaminan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Proses validasi yang komprehensif menjadi dasar kepercayaan bagi pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran (Rosa dkk., 2023).

Efektivitas media pembelajaran interaktif terbukti melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran interaktif menunjukkan tren peningkatan yang konsisten di berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran interaktif mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik sehingga proses transfer pengetahuan menjadi lebih optimal. Efektivitas media interaktif tidak hanya terukur dari aspek kognitif tetapi juga dari peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri. Hasil pembelajaran yang diperoleh melalui media interaktif cenderung lebih bertahan lama dalam memori peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Efektivitas media pembelajaran interaktif juga tercermin dari peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Implementasi media

pembelajaran interaktif memberikan dampak jangka panjang terhadap pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik (Elindasari dkk., 2024).

Integrasi teknologi dalam media pembelajaran interaktif memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai dan kompetensi teknologi yang mumpuni dari para pendidik. Keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada kesiapan institusi pendidikan dalam menyediakan fasilitas teknologi yang dibutuhkan. Program pelatihan dan pengembangan kompetensi guru menjadi faktor kunci dalam memastikan penggunaan media pembelajaran interaktif yang optimal.

Dukungan manajemen sekolah dalam penyediaan anggaran dan fasilitas teknologi menjadi prasyarat penting dalam implementasi media pembelajaran interaktif. Kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif menciptakan ekosistem pembelajaran yang kondusif. Evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media pembelajaran interaktif diperlukan untuk memastikan kualitas pembelajaran yang optimal. Pengembangan media pembelajaran interaktif harus sejalan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran yang dinamis. Investasi dalam teknologi pendidikan melalui media pembelajaran interaktif memberikan return yang signifikan dalam bentuk peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Kertamuda dkk., 2025).

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pembelajaran Abad 21

Pembelajaran abad dua puluh satu menuntut pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital yang dapat difasilitasi melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif menjadi instrumen strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang semakin kompleks dan dinamis. Implementasi media interaktif dalam pembelajaran mendukung pengembangan kompetensi abad dua puluh satu yang menjadi standar pendidikan internasional. Fleksibilitas media pembelajaran interaktif memungkinkan implementasi dalam berbagai format pembelajaran, baik tatap muka, daring, maupun pembelajaran hibrid. Fitur-fitur canggih dalam media interaktif seperti animasi, audio, dan video menciptakan pengalaman belajar yang multisensori dan engaging bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan demokratis. Transformasi dari pendekatan pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi memerlukan adaptasi yang berkelanjutan dari seluruh

stakeholder pendidikan. Media pembelajaran interaktif berkontribusi dalam membangun generasi yang siap menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dan society 5.0 (Purnomo dkk., 2024).

Dampak implementasi media pembelajaran interaktif terhadap partisipasi peserta didik menunjukkan tren positif yang konsisten di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan ketika menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif peserta didik tercermin dari keterlibatan mereka dalam diskusi, tanya jawab, dan aktivitas pembelajaran lainnya. Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih demokratis dan mendorong peserta didik untuk mengekspresikan ide dan pendapatnya.

Interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran dan sesama peserta didik mengalami peningkatan kualitas dan intensitas. Penggunaan media pembelajaran interaktif memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotor. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang secara interaktif (Pratiwi, 2024).

Penutup

Berdasarkan kajian komprehensif yang telah dilakukan, hipotesis penelitian terbukti bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip desain pembelajaran universal dan mengintegrasikan elemen gamifikasi, personalisasi, serta pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan dalam berbagai dimensi pembelajaran. Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa implementasi media pembelajaran interaktif memberikan dampak transformatif terhadap keterlibatan peserta didik melalui tiga aspek utama: peningkatan kemampuan kognitif yang tercermin dari kemampuan berpikir kritis dan prestasi akademik, peningkatan motivasi dan minat belajar melalui suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta validitas dan praktikalitas media yang terbukti memenuhi standar pendidikan nasional. Media pembelajaran interaktif disarankan karena berfungsi sebagai katalisator partisipatif yang mengaktivasi kecerdasan majemuk peserta didik. pengalaman belajar multi-sensori selama prosesnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk transformasi dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran aktif.

Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada identifikasi mekanisme sistematis bagaimana media pembelajaran interaktif mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan, memberikan kerangka kerja komprehensif untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan Indonesia. Implikasi praktis penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif memerlukan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, kompetensi teknologi pendidik yang mumpuni, serta komitmen institusi pendidikan dalam menyediakan fasilitas dan program pelatihan berkelanjutan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup pengembangan studi longitudinal untuk menganalisis dampak jangka panjang media pembelajaran interaktif terhadap pencapaian kompetensi abad dua puluh satu, investigasi mendalam terhadap faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas implementasi media interaktif di berbagai karakteristik sekolah, serta eksplorasi integrasi teknologi emerging seperti kecerdasan buatan dan realitas virtual dalam pengembangan media pembelajaran interaktif generasi mendatang.

Daftar Pustaka

- Aini, N., & Rusdiana, D. (2024). Development of Android-based Interactive Learning Media to Improve Student Understanding Through Experiments on Optical Equipment Materials. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 12(1), 106. <https://doi.org/10.20527/bipf.v12i1.17678>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (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. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.1145/1658192.1658193>
- Elindasari, D. A., Woro Sri Hastuti, Setiawan Edi Wibowo, & Suyitno. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>
- Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 327–337. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>

- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Imroatun, I., Bastian, A. B. F. M., Imoy, S., Dea Pandini, F., & Setiawan Santoso, F. (2024). Pengenalan Literasi Keagamaan Melalui Metode Kreatif Dan Interaktif Untuk Anak Usia Dini. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 14(2), 137–150. <https://doi.org/10.47200/ULUMUDDIN.V14I2.2566>
- Kertamuda, N. I. P., Nurwahidin, M., & Riswandi. (2025). Manfaat Diklat dalam Pembuatan Media Interaktif untuk Guru di Jenjang Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(12), 1868–1882.
- Mubarrok, A., Waluyo, St. B., Zaenuri, Dewi, N. R., Walid, Agoestantoa, A., & Sugimana. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8(1), 51–63.
- Murcia, K. (2014). Interactive and multimodal pedagogy: A case study of how teachers and students use interactive whiteboard technology in primary science. *Australian Journal of Education*, 58(1), 74–88. <https://doi.org/10.1177/0004944113517834>
- Nurbadriyah, F., Darmawan, P., Albertina, M., & Wardani, K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Memenuhi Target Kurikulum. 4(11), 2020–2025. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1091-1096>
- Pratiwi, S. W. (2024). Pembelajaran Seni Tari Interaktif: Meningkatkan Minat dan Partisipasi Peserta Didik Melalui Aplikasi Wordwall. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 3(3), 256–261.
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3832>
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Hakim, M. L. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDI Khalifah. 8(1), 67–74.

- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Simamora, R. A., & Yogica, R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 125–133. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.43688>