



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN

Ikbar Al Khoiri ¹, Nixon Sinulingga ², Nanda Perdana Siagian ³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

E-mail: ikbar0702232081@uinsu.ac.id, nixon0702233131@uinsu.ac.id,

nanda0702231026@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The use of technology in education encourages the application of interactive learning media as a means of supporting learning processes that are more engaging, active, and aligned with students' needs. This study aims to analyze the utilization of interactive learning media in supporting the learning process, including the types of media used, their benefits for learning outcomes, motivation, engagement, comprehension, and cognitive abilities, as well as factors influencing their implementation. This study employed a literature review method with the selection and reporting process referring to the principles of Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020. Relevant literature was selected based on its relevance to interactive and digital learning media, availability of research information, and suitability to the research objectives. A total of 18 articles were used as the main sources for the synthesis and analyzed narratively based on several themes. The results indicate that interactive learning media used in previous studies include computer-based multimedia, interactive videos, mobile learning, simulations, educational games, and various forms of digital media. In general, the use of interactive learning media shows a positive tendency in supporting learning outcomes, increasing students' motivation and engagement, and improving conceptual understanding and cognitive abilities. However, its effectiveness is influenced by the suitability of the media to learning objectives, design quality, teacher competence, student readiness, device availability, internet access, and infrastructure conditions. Thus, interactive learning media can be an effective supporting tool when planned and integrated with appropriate learning strategies and student characteristics.

Keywords: *interactive learning media, digital learning, interactive multimedia, learning motivation, learning outcomes, literature review*

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No
237.u873247.fh8374

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed
under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**ABSTRAK**

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran, meliputi jenis media yang digunakan, manfaat terhadap hasil belajar, motivasi, keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan kognitif peserta didik dan faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapannya. Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan proses seleksi dan pelaporan yang mengacu pada prinsip Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020. Literatur yang relevan diseleksi berdasarkan kesesuaian dengan topik penelitian, ketersediaan informasi penelitian, serta relevansinya terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan digital. Sebanyak 18 artikel digunakan sebagai sumber utama dalam sintesis dan dianalisis secara naratif berdasarkan beberapa tema penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian terdahulu meliputi multimedia berbasis komputer, video interaktif, mobile learning, simulasi, permainan edukatif, dan berbagai bentuk media digital. Secara umum, penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan kecenderungan positif dalam mendukung hasil belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta membantu pemahaman konsep dan kemampuan kognitif. Namun, efektivitas media dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kualitas desain, kompetensi pendidik, kesiapan peserta didik, ketersediaan perangkat, akses internet, dan kondisi infrastruktur. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana pendukung yang efektif apabila digunakan secara terencana dan diintegrasikan dengan strategi pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif, pembelajaran digital, multimedia interaktif, motivasi belajar, hasil belajar, literature review*



1. PENDAHULUAN

Pendahuluan: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan materi disajikan tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui gambar, audio, video, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif. Perubahan tersebut mendorong pendidik untuk memilih media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar secara lebih aktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi, melakukan eksplorasi, menerima umpan balik, dan mengikuti aktivitas belajar secara lebih dinamis. Abdulrahman et al. (2020) menjelaskan bahwa multimedia dalam proses pembelajaran dapat memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan komponen lainnya. Keberhasilan penggunaannya tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh komponen media, pengguna, dan konteks pembelajaran.

Penggunaan media interaktif juga berkaitan dengan motivasi belajar. Noor dan Aisyah (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat mendukung peningkatan motivasi belajar. Pada kelompok perlakuan, skor motivasi meningkat dari 73 menjadi 79, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 74 menjadi 76. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dari sisi hasil belajar, penelitian meta-analisis juga menunjukkan kecenderungan positif. Saputri et al. (2025), melalui analisis terhadap 25 studi, memperoleh Cohen's d sebesar 0,495 dengan heterogenitas I^2 sebesar 89,27%. Temuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif dengan variasi hasil antarpelelitian yang cukup tinggi. Efektivitas media pembelajaran interaktif perlu dipahami berdasarkan konteks penggunaannya dan tidak dapat dianggap sama pada semua kondisi.

Penelitian terdahulu juga telah membahas media pembelajaran interaktif dari berbagai sudut pandang. Beberapa penelitian berfokus pada hasil belajar, sebagian membahas motivasi dan keterlibatan, sementara penelitian lain mengkaji perkembangan kognitif, aksesibilitas, kesiapan digital, dan faktor implementasi. Aryfien et al. (2025), melalui systematic literature review terhadap 21 artikel, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung keterlibatan dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih diperlukan sintesis yang menghubungkan berbagai jenis media interaktif dengan aspek hasil belajar, motivasi, keterlibatan, pemahaman, kemampuan kognitif, serta faktor pendukung dan tantangan penerapannya. Kajian yang membahas aspek-aspek tersebut secara terpadu dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai posisi media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini melakukan literature review terhadap 18 artikel yang relevan untuk memperoleh gambaran mengenai jenis media pembelajaran interaktif, pemanfaatannya dalam proses



pembelajaran, manfaat terhadap hasil belajar, motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan kognitif peserta didik, serta faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya. Kebaruan penelitian terletak pada penyusunan sintesis tematik yang menghubungkan jenis media, manfaat pembelajaran, dan faktor implementasi berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Kontribusi penelitian ini berupa gambaran terpadu yang dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik, institusi pendidikan, pengembang media, dan peneliti dalam memahami pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode literature review. Metode tersebut dipilih karena penelitian bertujuan mengidentifikasi, membandingkan, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Proses seleksi dan pelaporan literatur mengacu pada prinsip Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020. PRISMA 2020 digunakan sebagai pedoman pelaporan agar proses identifikasi, seleksi, dan sintesis literatur dapat dijelaskan secara transparan. PRISMA tidak diposisikan sebagai metode analisis, melainkan sebagai acuan dalam pelaporan proses kajian.

Literatur dikumpulkan melalui Google Scholar, GARUDA, halaman resmi jurnal, serta laman penerbit atau DOI yang dapat diverifikasi. Kata kunci yang digunakan meliputi “media pembelajaran interaktif”, “interactive learning media”, “interactive multimedia”, “digital learning media”, “interactive learning”, “learning outcomes”, “learning motivation”, dan “student engagement”. Kata kunci tersebut dikombinasikan menggunakan operator Boolean AND dan OR sesuai dengan kebutuhan pencarian.

Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel membahas media pembelajaran interaktif atau media pembelajaran digital yang relevan dengan proses pembelajaran; (2) artikel merupakan publikasi ilmiah yang identitas bibliografinya dapat diverifikasi; (3) artikel menjelaskan tujuan, metode, dan hasil penelitian; (4) artikel berbahasa Indonesia atau Inggris; dan (5) artikel membahas hasil belajar, motivasi, keterlibatan, pemahaman, kemampuan kognitif, efektivitas, atau aspek implementasi yang relevan. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel tidak berkaitan dengan media pembelajaran atau proses pembelajaran; (2) pembahasan teknologi tidak memiliki hubungan yang jelas dengan pembelajaran; (3) publikasi duplikat; (4) identitas bibliografi tidak dapat diverifikasi; (5) informasi penelitian tidak memadai; dan (6) berita, opini, atau sumber nonilmiah.

Proses seleksi dilakukan melalui tahapan identifikasi, screening, penilaian kesesuaian, dan penetapan artikel yang digunakan dalam sintesis. Sebanyak 18 artikel yang telah dikumpulkan dan memenuhi kriteria relevansi digunakan sebagai sumber utama dalam sintesis. Jumlah tersebut merupakan jumlah artikel yang digunakan dalam kajian, bukan klaim mengenai keseluruhan hasil pencarian dari seluruh basis data.

Data yang diekstraksi dari setiap artikel meliputi penulis dan tahun, judul, tujuan penelitian, metode, sampel atau sumber data, jenis media, variabel atau aspek yang dikaji, hasil penelitian, kekuatan dan keterbatasan, DOI atau sumber publikasi, serta relevansinya terhadap penelitian.



Ekstraksi data dilakukan untuk mempermudah perbandingan karakteristik dan temuan antarartikel.

Analisis dilakukan secara naratif dan tematik dengan mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan jenis media, hasil belajar, motivasi dan keterlibatan, pemahaman dan kemampuan kognitif, serta faktor pendukung dan tantangan implementasi. Sintesis dilakukan dengan membandingkan pola temuan antarartikel tanpa melakukan perhitungan meta-analisis terhadap keseluruhan 18 artikel. Pelaporan kajian mengacu pada prinsip PRISMA 2020, terutama dalam menjelaskan alasan kajian, proses identifikasi dan seleksi literatur, karakteristik studi yang digunakan, serta hasil sintesis. Karena penelitian ini tidak memiliki rekaman jumlah hasil pencarian awal yang dapat diverifikasi secara lengkap, jumlah hasil pencarian awal tidak direkayasa atau dicantumkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Karakteristik Artikel yang Dikaji

Sebanyak 18 artikel digunakan sebagai sumber utama sintesis. Artikel tersebut mencakup penelitian eksperimental, pengembangan media, penelitian kuantitatif, meta-analisis, serta systematic literature review. Variasi penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai penggunaan media interaktif dari sisi efektivitas, motivasi, keterlibatan, kemampuan kognitif, aksesibilitas, dan implementasi.

Tabel 1. Karakteristik Artikel yang Dikaji

No.	Penulis (Tahun)	Metode	Media/Topik	Aspek Utama	Hasil/Relevansi
1	Abdulrahman et al. (2020)	Systematic review	Multimedia	Komponen multimedia	Multimedia memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan komponen lain; efektivitas bergantung pada konteks.
2	Noor & Aisyah (2018)	R&D/ADDIE	Multimedia komputer	Motivasi	Kelompok perlakuan meningkat 73→79, sedangkan kontrol 74→76.
3	Sholikhah & Harsono (2021)	Kuantitatif PLS-SEM	Mobile learning/interactive multimedia	Keterlibatan	Adopsi mobile learning berkaitan dengan keterlibatan dan kesiapan digital.
4	Khaeruman et al. (2023)	Meta-analisis	Multimedia interaktif	Hasil belajar	Meta-analisis 15 artikel menunjukkan efektivitas multimedia interaktif terhadap hasil belajar.



5	Akbar Usmeldi & (2024)	Meta-analisis	Multimedia interaktif	Hasil belajar	Meta-analisis 15 artikel menunjukkan kontribusi positif terhadap hasil belajar.
6	Saputri et al. (2025)	Meta-analisis	Media interaktif	Hasil belajar	25 studi; Cohen's $d=0,495$; $I^2=89,27\%$.
7	Wibawanto et al. (2022)	R&D/pre-post test	Simulasi interaktif	Hasil belajar	Multimedia simulasi mendukung peningkatan hasil belajar siswa vokasi.
8	Dewi (2022)	True experimental	Flash interactive multimedia	Hasil belajar	Terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar tematik kelas V.
9	Nurma'ardi et al. (2020)	Quasi-experimental	Video interaktif	Critical thinking	Kelompok eksperimen menunjukkan penguasaan dan N-gain lebih baik.
10	Aryfien et al. (2025)	SLR/PRISMA	Media interaktif	Hasil belajar/keterlibatan	SLR terhadap 21 artikel menunjukkan media interaktif mendukung hasil belajar dan keterlibatan.
11	Zakariyah et al. (2024)	SLR/PRISMA	Digital media + UDL	Aksesibilitas	Teks, audio, video, grafik interaktif, dan AR dapat mendukung aksesibilitas; kesiapan dan infrastruktur menjadi tantangan.
12	Salam et al. (2024)	SLR/PRISMA	Media digital	Hasil akademik	Media digital mendukung hasil akademik, bahasa, berpikir kritis, dan pengetahuan.
13	Fransiska et al. (2024)	SLR	Media pembelajaran digital	Kognitif	Media digital dikaji dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif berdasarkan teori Piaget.
14	Nengsih Haryanti & (2024)	SLR	Media digital IPA	Pembelajaran IPA	Berbagai media digital seperti flipbook, komik digital, e-scrapbook, games, dan multimedia interaktif digunakan.
15	Ulya et al. (2025)	SLR	Media digital matematika	Pemahaman/motivasi	Canva, Wordwall, komik digital, video animasi, dan permainan edukatif mendukung pembelajaran matematika.
16	Mardhiah et al. (2026)	SLR/PRISMA	Media digital sains	HOTS/motivasi	Media digital dikaitkan dengan hasil kognitif,



					HOTS, motivasi, dan literasi digital.
17	Mohamad et al. (2026)	SLR/PRISMA	Media digital matematika	Integrasi pedagogis	Keberhasilan media bergantung pada fungsi pedagogis dan integrasi dengan pembelajaran.
18	Subhananto & Ibrahimi (2026)	SLR	Media digital terintegrasi	Implementasi	Media digital mendukung pembelajaran terintegrasi; infrastruktur dan kesiapan menjadi tantangan.

3.2. Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian terdahulu memiliki bentuk yang beragam. Media tersebut meliputi multimedia berbasis komputer, video interaktif, mobile learning, simulasi, permainan edukatif, multimedia digital, dan bentuk media berbasis teknologi lainnya. Variasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak terbatas pada satu bentuk teknologi, tetapi dapat disesuaikan dengan karakteristik materi, peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

Abdulrahman et al. (2020) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, dan berbagai komponen lainnya. Penggabungan beberapa bentuk representasi tersebut memungkinkan materi disampaikan dengan cara yang lebih beragam. Penggunaan media menjadi lebih bermakna apabila setiap unsur yang digunakan memiliki fungsi yang mendukung penyampaian materi dan bukan sekadar menambah tampilan visual.

3.3. Pemanfaatan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar

Hasil sintesis menunjukkan kecenderungan positif penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar. Beberapa penelitian eksperimental menunjukkan bahwa multimedia interaktif, video interaktif, dan simulasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut. Temuan meta-analisis juga menunjukkan adanya pengaruh positif multimedia interaktif terhadap hasil belajar.

Khaeruman et al. (2023) menunjukkan efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Saputri et al. (2025) juga menemukan pengaruh positif melalui meta-analisis terhadap 25 studi dengan nilai Cohen's d sebesar 0,495. Heterogenitas I^2 sebesar 89,27% menunjukkan adanya variasi hasil yang cukup tinggi antarpenelitian. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki potensi positif, tetapi tingkat efektivitasnya dapat berbeda berdasarkan konteks penelitian.

Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan karakteristik peserta didik, jenis materi, desain media, durasi penggunaan, strategi pembelajaran, serta kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan media. Media pembelajaran interaktif tidak cukup hanya tersedia, tetapi perlu



digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan pengaruh yang optimal terhadap hasil belajar.

3.4. Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif juga menunjukkan keterkaitan dengan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Noor dan Aisyah (2018) menemukan peningkatan motivasi yang lebih besar pada kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dibandingkan kelompok kontrol. Skor motivasi kelompok perlakuan meningkat dari 73 menjadi 79, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 74 menjadi 76.

Sholikah dan Harsono (2021) menunjukkan hubungan antara adopsi mobile learning sebagai multimedia interaktif dengan keterlibatan mahasiswa serta kesiapan digital. Aryfien et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Kondisi tersebut dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan tetap bergantung pada kualitas penyajian dan kesesuaian aktivitas dengan kebutuhan peserta didik.

3.5. Pemahaman dan Kemampuan Kognitif

Penggunaan berbagai bentuk representasi informasi dalam media digital dapat membantu peserta didik memahami materi dan konsep yang kompleks. Penyajian materi melalui gambar, video, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif memberikan alternatif dalam menjelaskan materi yang sulit disampaikan hanya melalui teks.

Nurma'ardi et al. (2020) menunjukkan manfaat video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis. Fransiska et al. (2024) mengkaji hubungan penggunaan media pembelajaran digital dengan perkembangan kognitif berdasarkan teori Jean Piaget. Mardhiah et al. (2026) juga menempatkan hasil kognitif, higher-order thinking skills (HOTS), motivasi, dan literasi digital sebagai aspek penting dalam penggunaan media digital pada pembelajaran sains.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berkaitan dengan pencapaian nilai akademik, tetapi juga dapat mendukung proses pemahaman dan pengembangan kemampuan kognitif. Media dapat membantu memberikan representasi yang lebih konkret terhadap materi yang bersifat abstrak sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam.

3.6. Faktor Pendukung dan Tantangan Implementasi

Efektivitas media interaktif dipengaruhi oleh lebih dari sekadar keberadaan teknologi. Zakariyah et al. (2024) menunjukkan pentingnya prinsip Universal Design for Learning dalam menyediakan media digital yang lebih aksesibel. Kesiapan pendidik, teknologi, dan infrastruktur juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan.



Salam et al. (2024) menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung berbagai aspek pembelajaran apabila diintegrasikan dengan tepat. Mohamad et al. (2026) menekankan pentingnya fungsi pedagogis dalam integrasi media digital. Subhananto dan Ibrahimi (2026) juga mengidentifikasi kesiapan dan infrastruktur sebagai faktor yang perlu diperhatikan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif membutuhkan kesesuaian antara media, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kompetensi pendidik, kualitas desain, perangkat, akses internet, dan kondisi infrastruktur. Keterbatasan pada salah satu aspek dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media.

3.7. Sintesis Tematik

Berdasarkan keseluruhan artikel, terdapat pola bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan manfaat pada beberapa dimensi pembelajaran sekaligus, yaitu hasil belajar, motivasi, keterlibatan, pemahaman, kemampuan kognitif, dan literasi digital. Namun, tidak semua media secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Keberhasilan penerapan ditentukan oleh kesesuaian antara media, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kompetensi pendidik, kualitas desain, perangkat, akses internet, dan infrastruktur. Teknologi sebaiknya diposisikan sebagai sarana pendukung pedagogis yang membantu proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran pendidik.

3.8. Research Gap dan Kebaruan Penelitian

Penelitian terdahulu banyak membahas jenis media atau dampak tertentu secara terpisah, misalnya hasil belajar, motivasi, keterlibatan, atau perkembangan kognitif. Kajian lain berfokus pada aspek aksesibilitas, kesiapan digital, dan infrastruktur. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap sintesis yang menghubungkan berbagai aspek tersebut dalam satu kajian.

Penelitian ini memberikan kebaruan melalui penyusunan sintesis tematik terhadap 18 artikel dengan menghubungkan jenis media pembelajaran interaktif, manfaat terhadap hasil belajar dan aspek psikologis maupun kognitif peserta didik, serta faktor pendukung dan tantangan implementasinya. Sintesis tersebut memberikan gambaran yang lebih terpadu mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif dimanfaatkan dan kondisi yang perlu diperhatikan agar penggunaannya selaras dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dan Saran: Berdasarkan hasil literature review terhadap 18 artikel mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran digital, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran dalam mendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam berbagai penelitian meliputi multimedia berbasis komputer, video interaktif, mobile learning, multimedia simulasi, permainan edukatif, multimedia digital, serta berbagai bentuk media berbasis teknologi lainnya.



Hasil sintesis menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara umum memberikan kecenderungan positif terhadap hasil belajar peserta didik. Beberapa penelitian eksperimental menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif, video interaktif, dan simulasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Penelitian meta-analisis juga menunjukkan adanya pengaruh positif, meskipun tingkat efektivitas dapat berbeda antarpenelitian.

Media pembelajaran interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penyajian materi melalui teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media digital juga berkaitan dengan pemahaman dan kemampuan kognitif karena dapat memberikan berbagai bentuk representasi untuk membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak atau kompleks.

Efektivitas media pembelajaran interaktif tidak bersifat universal. Keberhasilan penggunaannya dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kualitas desain media, kompetensi pendidik, kesiapan digital, ketersediaan perangkat, akses internet, dan kondisi infrastruktur. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan sintesis terpadu mengenai hubungan antara jenis media, manfaat pembelajaran, dan faktor implementasi. Secara praktis, hasil kajian dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam memilih serta mengintegrasikan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pendidik perlu memilih media pembelajaran interaktif berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kemampuan peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar. Institusi pendidikan perlu memberikan dukungan berupa perangkat, jaringan internet, infrastruktur pendukung, dan pelatihan bagi pendidik agar media digital dapat digunakan secara efektif. Pengembang media perlu memperhatikan kemudahan penggunaan, kualitas materi, interaktivitas, aksesibilitas, dan kesesuaian fitur dengan tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian melalui penelitian eksperimen, studi lapangan, atau meta-analisis yang lebih spesifik berdasarkan jenis media, jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- [2] Akbar, M., & Usmeldi, U. (2024). Meta-analisis: Efektivitas multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 12(3). <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6270>
- [3] Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132-147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- [4] Dewi, C. (2022). The effect of Flash-based interactive learning multimedia on the thematic



learning outcomes of grade 5 students in elementary school. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 12-21.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20026>

- [5] Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466-471.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- [6] Khaeruman, K., Sudiatmika, A. R., Suma, I. K., & Suardana, I. N. (2023). Meta-analisis: Efektivitas multimedia interaktif terhadap peningkatkan hasil belajar siswa. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1630-1639. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i2.9497>