

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Analysis of the Development of Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes

Niken Dwi Deswinta¹, Mochamad Syifa Fauzannazril², Ulfa Danni Rosada³

¹²³ Universitas Ahmad Dahlan

Corresponding author : 2500001055@webmail.uad.ac.id

ABSTRAK

Perubahan teknologi telah mendorong munculnya inovasi dalam cara belajar, terutama dengan penggunaan media pembelajaran yang didukung oleh teknologi. Salah satu inovasi yang tengah berkembang adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji dampak pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengkaji 20 jurnal yang terdiri dari 13 jurnal nasional Indonesia (perguruan tinggi) dan 3 jurnal dari database internasional, serta menemukan 2 teori yang berkaitan dengan judul yang dikaji. Hasil dari literature review yang telah dilakukan yaitu : 1) Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional, 2) Penggunaan media interaktif meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, 3) Pengembangan media dengan model ADDIE menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian, media pembelajaran interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga relevan digunakan dalam pembelajaran abad ke-21. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah dan pendidik perlu meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, didukung oleh kompetensi digital guru serta ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, hasil belajar siswa, motivasi belajar, model ADDIE, pembelajaran abad ke-21.

Korespondensi:

Niken Dwi Deswinta
Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta
Email: 2500001055@webmail.uad.ac.id
Mobile: 085171512548

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat dalam teknologi digital telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Inovasi baru dalam metode pengajaran muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi ini, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Saat ini, para pengajar dan siswa dapat menggunakan teknologi untuk dengan mudah dan cepat mengakses informasi, materi, serta sumber belajar. Selain itu, media pembelajaran digital membuat pengalaman belajar lebih menarik, interaktif, dan fleksibel karena bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Oleh sebab itu, penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu langkah krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era kontemporer.

Salah satu terobosan yang sedang meningkat dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan interaksi dari pengguna dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang interaktif menjadikan aktivitas belajar terasa lebih menarik dan tidak monoton bagi para siswa. Di samping itu, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses belajar dilakukan. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dianggap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efisien, relevan, dan berharga.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif ternyata memberikan hasil yang baik bagi pencapaian belajar siswa di berbagai level pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi dan pembelajaran *mobile* dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dengan signifikan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Sung, Chang, and Liu 2016). Hal ini dikarenakan media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih bebas, menarik, dan mandiri. Selain itu, media interaktif juga berperan dalam meningkatkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari. Penerapan teknologi dalam pendidikan juga dapat memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Schindler et al. 2017). Dengan demikian, alat pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara inovatif dalam meningkatkan mutu pendidikan di zaman digital ini.

Di sisi lain, keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif sangat bergantung pada peran guru dan kesiapan fasilitas yang ada di sekolah. Guru harus memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi sehingga media yang dipakai dapat efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan teknologi dalam pendidikan membutuhkan kompetensi digital yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sitompul 2022). Adapun peran guru BK untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar, membangun rasa percaya diri, mengatasi kesulitan belajar, menyiapkan kondisi psikologis siswa, serta menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru BK juga berperan memberikan layanan bimbingan terkait penggunaan media digital yang sehat, dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri. Selain itu, ketersediaan perangkat teknologi dan akses internet juga merupakan faktor krusial dalam mendukung penggunaan media interaktif. Kurangnya fasilitas dan kemampuan guru dalam teknologi dapat menghambat pembelajaran yang berbasis digital. Oleh sebab itu, pelatihan serta dukungan fasilitas yang memadai sangat dibutuhkan agar penggunaan media interaktif dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran yang interaktif memiliki kemampuan tinggi untuk memperbaiki hasil belajar, meningkatkan motivasi, dan mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar. Akan tetapi, penerapan media interaktif masih menghadapi sejumlah hambatan, seperti minimnya infrastruktur teknologi dan kurangnya kesiapan dari para pengajar. Selain itu, tidak semua jenis media interaktif memberikan hasil yang serupa, karena efektivitasnya dipengaruhi oleh cara desain media dan sifat-sifat siswa yang menggunakannya. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan yang terencana agar dapat menghasilkan media yang efisien, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil pendidikan siswa di era digital. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai signifikansi penggunaan media interaktif sebagai inovasi dalam pembelajaran modern.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR adalah cara sistematis untuk menghimpun, menelaah secara mendalam, dan memahami berbagai kajian penelitian. Penelitian ini dimulai dengan memeriksa artikel-artikel yang relevan dengan topik yang akan dikaji. Proses ini membantu memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat komprehensif dan dapat diandalkan. Selain itu, SLR melibatkan langkah-langkah seperti menentukan kriteria pencarian dan menilai kualitas artikel untuk menghindari bias. Oleh karena itu, metode ini memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan kesimpulan yang akurat dan bermanfaat.

Pencarian penelitian menggunakan beberapa kata kunci yaitu media pembelajaran interaktif, hasil belajar siswa, motivasi belajar, model ADDIE, dan pembelajaran abad ke-21. Hasil pencarian diperoleh 43 artikel yang mempertimbangkan kesesuaian judul, dan isi artikel. Setelah dilakukan analisis lebih lanjut ada 20 jurnal yang sesuai dengan kriteria artikel yang akan dikaji. Jurnal tersebut terdiri dari 13 jurnal nasional Indonesia (perguruan tinggi) dan 3 jurnal dari database internasional, serta menemukan 2 teori yang berkaitan dengan judul yang dikaji.

3. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil seleksi yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa menemukan 20 artikel untuk dianalisis lebih lanjut. Berikut Adalah hasil analisis artikel mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa menemukan :

Penulis dan Tahun	Hasil
(Handayani and Fidrayani 2024)	Media pembelajaran interaktif efektif dan berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD, serta lebih baik dibanding media konvensional. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran seperti <i>nearpod</i> , animasi, dll, dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan minat belajar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran, dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media interaktif.
(Afriyanti 2022)	Media video pembelajaran interaktif dengan model <i>discovery learning</i> terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan terjadi peningkatan nilai siswa dari kategori kurang menjadi baik. Pembelajaran dengan metode ini juga lebih efektif dilaksanakan secara daring. Model <i>discovery learning</i> membantu siswa menemukan konsep sendiri dan memahami materi lebih mendalam.
(Mudiana, Astawan, and Sanjaya 2022)	Media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri siswa dan hasil belajar IPA. Pembelajaran berbasis gamifikasi juga lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media ini dapat

	meningkatkan kepercayaan diri siswa (efikasi diri) dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.
(Harsiwi and Arini 2020)	Menurut penelitian ini, media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan motivasi. belajar siswa juga mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah penayangan video SWF/Adobe Flash. Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media interaktif. Penggunaan media interaktif dapat mempermudah pemahaman materi dan membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.
(Safitri, Sukmana, and Eriza 2025)	Media pembelajaran interaktif tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, meskipun memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tidak ada perbedaan signifikan dibanding metode konvensional. Kontribusi media interaktif sangat kecil hanya 1,3% saja. Faktor lain seperti motivasi belajar, kemampuan awal, metode mengajar, dan lingkungan belajar lebih dominan dalam menentukan hasil belajar siswa
(Saleh and Saleh 2025)	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) terbukti valid, praktis, efektif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode ini dapat menjadi solusi untuk keterbatasan fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah.
(Izza and Munawir 2021)	Media interaktif berbasis <i>hypertext</i> efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa, dimana minat membaca sangat penting untuk menjadi dasar pengetahuan pada siswa. Media pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kebiasaan membaca. Media ini dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran online yang inovatif dan berdampak positif.
(Meithayani, Agustika, and Diputra 2025)	Media interaktif berbasis Articulate Storyline layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini cocok digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran sejarah.
(Setiawan, Nugroho, and Widyaningtyas 2023)	Media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis ICT layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapat respon positif dari siswa. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa.
(Damayanti and Sukirno 2025)	Media PowerPoint interaktif berbasis audiovisual efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi karena dapat digunakan online maupun offline tanpa internet.
(Cahyani 2019)	Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer. Selain itu, media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, juga memberikan dampak positif terhadap ketuntasan belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi strategi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
(Nursella 2024)	Berdasarkan hasil SLR, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat Sekolah Dasar.
(Iskandar et al. 2023)	Media pembelajaran interaktif (berupa video dan PowerPoint interaktif) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga meningkatkan motivasi dan minat belajar, membuat pembelajaran lebih aktif dan komunikatif, dan membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
(Damayanti et al. 2020)	Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Media interaktif paling optimal untuk siswa dengan gaya belajar visual, secara keseluruhan, media ini dapat

	dijadikan alternatif strategi pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.
(Putri et al. 2022)	Media pembelajaran interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mampu meningkatkan motivasi, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan teknologi dalam media interaktif memaksimalkan pemahaman siswa karena melibatkan banyak indera. Pengembangan media interaktif harus melalui tahapan yang sistematis seperti menentukan jenis media, menyusun desain (<i>flowchart & storyboard</i>), pengumpulan materi dan implementasi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif sangat relevan digunakan sebagai strategi pengembangan pembelajaran modern untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
(Faskaris and Sembiring 2025)	Media pembelajaran interaktif berbasis Visual Studio sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Visual. Media ini membantu mempermudah siswa dalam pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Media interaktif yang dikembangkan dapat digunakan tidak hanya pada satu materi, tetapi juga berpotensi diterapkan pada berbagai pembelajaran lain.
(Hasnawiyah and Maslena 2024)	Media pembelajaran interaktif berdampak positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan media ini meningkatkan hasil belajar juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media interaktif dapat menjadi katalisator peningkatan kualitas pendidikan. Diperlukan pengembangan konten yang lebih spesifik, pelatihan guru, dan integrasi dalam kurikulum.
(Aryfien, Atmojo, and Matsuri 2025)	Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media berbasis multimedia interaktif paling efektif karena mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Implementasi media interaktif perlu didukung oleh peningkatan kompetensi digital guru, pengembangan platform pembelajaran yang inovatif juga dukungan kebijakan pendidikan berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif sangat relevan untuk pembelajaran abad 21 dan perlu terus dikembangkan.
(Sulistiyawati, Sumartiningsih, and Priatiningsih 2024)	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Media interaktif juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Peningkatan motivasi belajar menjadi faktor kunci yang mendorong peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan terutama pada pendidikan anak usia dini dan relevan untuk pengembangan pembelajaran modern.
(Sujarwo et al. 2022)	Media pembelajaran interaktif berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi (<i>mobile learning</i>) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena mempermudah pemahaman materi, mendorong pembelajaran mandiri siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan kontekstual. Media interaktif Sangat relevan digunakan dalam pembelajaran di era digital dan kondisi pembelajaran daring.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa media pembelajaran yang interaktif umumnya memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari mayoritas penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar siswa setelah penerapan media interaktif, baik melalui perbandingan pretest dengan posttest maupun antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian oleh (Handayani and Fidrayani 2024) serta (Nursella 2024) mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, serta minat belajar siswa dengan signifikan. Temuan ini juga didukung oleh (Putri et al. 2022) dan (Harsiwi and Arini 2020) yang mengungkapkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang memanfaatkan media interaktif dan kelompok yang menggunakan metode tradisional.

Selain itu, kemajuan dalam belajar juga dipengaruhi oleh kemampuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. Beberapa studi menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Contohnya, penelitian oleh (Mudiana et al. 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif yang didukung oleh gamifikasi tidak

hanya meningkatkan prestasi belajar, tetapi juga meningkatkan keyakinan diri siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sulistiyawati et al. 2024) yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi belajar merupakan faktor krusial yang mendorong perbaikan prestasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai penghubung dalam hubungan antara pemanfaatan media interaktif dan prestasi belajar.

Lebih jauh, analisis juga mengungkapkan bahwa variasi jenis media interaktif memberikan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar siswa. Media yang berbasis multimedia interaktif, seperti video, animasi, PowerPoint interaktif, dan aplikasi Android, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena dapat menyajikan materi melalui visual, audio, dan interaksi. Penelitian yang dilakukan oleh (Sujarwo et al. 2022) mengindikasikan bahwa media berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, sementara penelitian oleh (Setiawan et al. 2023) dan (Meithayani et al. 2025) menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif serta multimedia yang berbasis Problem-Based Learning juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Di samping itu, teknologi yang lebih maju seperti *Augmented Reality* juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Saleh and Saleh 2025).

Di sisi lain, untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang efisien, diperlukan pendekatan yang terstruktur. Sebagian besar penelitian di bidang pengembangan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terbukti menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian oleh (Cahyani 2019), (Faskaris and Sembiring 2025), serta (Iskandar et al. 2023) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan melalui proses yang sistematis dapat secara signifikan meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Ini menandakan bahwa kualitas desain media merupakan elemen penting dalam menentukan keberhasilan penerapannya dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, tidak semua studi memberikan hasil yang sejalan. Penelitian oleh (Safitri et al. 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi siswa, dengan sumbangan yang sangat kecil, yakni 1,3%. Ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, tidak hanya oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh motivasi belajar, kemampuan awal siswa, metode pengajaran dari guru, dan kondisi lingkungan belajar. Maka dari itu, media interaktif bukanlah satu-satunya penyebab keberhasilan dalam proses pembelajaran, tetapi harus didukung oleh faktor-faktor lain yang relevan.

Selanjutnya, selain efektivitas, ada juga tantangan dalam penerapan media pembelajaran yang interaktif. Beberapa studi menunjukkan adanya hambatan seperti kurangnya infrastruktur teknologi, minimnya keterampilan digital para pengajar, serta kemungkinan gangguan saat menggunakan teknologi. Penelitian oleh (Aryfien et al. 2025) dan (Hasnawiyah and Maslena 2024) menekankan bahwa keberhasilan penerapan media interaktif sangat tergantung pada kesiapan para guru dan dukungan fasilitas yang memadai. Untuk itu, diperlukan usaha untuk meningkatkan keterampilan guru serta dukungan kebijakan pendidikan yang berbasis teknologi agar penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat dioptimalkan.

Secara keseluruhan, hasil dari analisis mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif adalah inovasi yang ampuh untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Media ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, ketertarikan, keaktifan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk dilaksanakan dalam konteks pembelajaran di abad ke-21, dengan catatan bahwa hal ini harus didukung oleh desain yang baik, kesiapan pengajar, dan sarana yang memadai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peninjauan sistematis (*systematic literature review*) terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini didukung oleh pemanfaatan ragam teknologi seperti multimedia interaktif, presentasi PowerPoint interaktif, aplikasi Android, gamifikasi, hingga *Augmented Reality* yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih menawan, efisien, kreatif, dan bermakna. Selain itu, penggunaan model pengembangan seperti ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan media yang valid, praktis, dan layak guna. Namun, implementasinya di lapangan masih menghadapi tantangan nyata, meliputi keterbatasan infrastruktur, rendahnya kompetensi digital guru, serta perlunya kesiapan mental dan adaptasi psikologis siswa dalam menghadapi transisi digital. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif merupakan inovasi yang sangat relevan untuk abad ke-21. Keberhasilan implementasinya memerlukan sinergi menyeluruh, tidak hanya dari kesiapan fasilitas dan kompetensi teknis guru mata pelajaran, tetapi juga dukungan dari Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam mendampingi motivasi serta kesiapan psikologis siswa selama proses pembelajaran berbasis teknologi.

REFERENCES

- Afriyanti, Yeni Dwi. 2022. "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui video pembelajaran interaktif menggunakan model *discovery learning*." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 0066:121–27. doi:<https://doi.org/10.22219/jppg.v2i3.14472> 121.
- Aryfien, Wahyu Noor, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Matsuri. 2025. "Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: a systematic literature review wahyu." *Mimbar Sekolah Dasar* 12(1):132–47. doi:10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323.

- Cahyani, Deski Dwi. 2019. "Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas x multimedia di smkn 1 driyorejo." *Jurnal IT-Edu* 4(1). doi:<https://doi.org/10.26740/it-edu.v4i1.27688>.
- Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddin Zuhrie, and Puput Wanarti Rusimamto. 2020. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9(3):639–45. doi:<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>.
- Damayanti, Indah, and Sukirno. 2025. "Development of audiovisual learning media using interactive powerpoint to improve student activity and learning outcomes in grade x economics classes." *International Journal of Economics, Commerce, and Management*. doi:<https://doi.org/10.62951/ijecm.v2i4.1015>.
- Faskaris, Darna, and Masta Marselina Sembiring. 2025. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis visual studio pada peningkatan hasil belajar siswa sdn 6 salain toba." *Jurnal Guru Kita* 9(3):717–24. doi:<https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.64481>.
- Handayani, Nabillah Putri, and Fidrayani. 2024. "Pengaruh pembelajaran media interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(September). doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15617>.
- Harsiwi, Udi Budi, Liss Dyah Dewi Arini. 2020. "Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1104–13. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hasnawiyah, and Maslena. 2024. "Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10(2):167–72. doi:<https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Alsya Rahma Fadillah, Fariyah Ayuni, Firra Dwi Nur'Ani, Muslimah Aprilia, and Rerey Realistiya. 2023. "Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar." *Jurnal Guru Kita* 7(3):557–66. doi:<https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>.
- Izza, Aqidatul, and Munawir. 2021. "Hypertext based interactive media analysis in growing student reading interest through online learning." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 5:69–80. doi:<https://doi.org/10.22373/cj.v5i1.8793>.
- Meithayani, Ni Made Dwi, Gusti Ngurah Sastra Agustika, and Komang Sujendra Diputra. 2025. "Interactive multimedia based on problem-based learning to improve student learning outcomes in science subjects." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 5(1):31–39. doi:<https://doi.org/10.23887/jmt.v5i1.92392>.
- Mudiana, I. Gusti Ngurah Kade, I. Gede Astawan, and Dewa Bagus Sanjaya. 2022. "Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9:386–96. doi:<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>.
- Nursella. 2024. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SD." *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 77–89. doi:<https://doi.org/10.70437/jedu.v2i1.14>.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, and Arita Marini. 2022. "Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2):365–76. doi:<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>.
- Safitri, Raslina Hanin, Uza Sukmana, and Irvia Eriza. 2025. "Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas ix di mts prima bekasi." *Jurnal Ilmiah Ekonomi* 1(3):1360–67. doi:<https://doi.org/10.63822/zehas810>.
- Saleh, Muhammad Syahrul, and Muh. Sahib Saleh. 2025. "Development of interactive learning media based on augmented reality on swimming material for physical education learning." *Journal of Sport Education , Coaching , and Health* 6(1):100–111. doi:<https://doi.org/10.35458/jc.v6i1.4585>.
- Schindler, Laura A., Gary J. Burkholder, Osama A. Morad, and Craig Marsh. 2017. "Computer-based technology and student engagement : a critical review of the literature." *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. doi:10.1186/s41239-017-0063-0.
- Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. 2023. "Development of interactive powerpoint learning media based on information and communication technologies to improve student learning outcomes." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 9(1):75–86. doi:<https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.20056>.
- Sitompul, Baginda. 2022. "Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6:13953–60. doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>.
- Sujarwo, Septy Nur Herawati, Tunjungsari Sekaringtyas, Desy Safitri, Ika Lestari, Yustia Suntari, Arita Marini, Rossi Iskandar, and Ajat Sudrajat. 2022. "Android-based interactive media to raise student learning outcomes in social science." *International Journal of International Mobile Technologies* 1:4–21. doi:<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739>.
- Sulistiyawati, Wiwik, Indah Sumartiningsih, and Selasih Priatiningsih. 2024. "The influence of interactive learning media to increase learning motivation and learning outcomes for early childhood." *Journal of Educational Technology and Innovation* 7(1):38–46. doi:<https://doi.org/10.31537/jeti.v7i1.1844>.
- Sung, Yao-ting, Kuo-en Chang, and Tzu-chien Liu. 2016. "Computers & education the effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance : a meta-analysis and research synthesis." *Computers & Education* 94:252–75. doi:10.1016/j.compedu.2015.11.008.