

**Address** : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw  
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh  
District, Majalengka Regency, West Java


**Email** : arjjournal@gmail.com


**Contact** : 0821-4250-1527


**Available at:**

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 4 Year 2025

 **DOI** : 10.61227

 **E-ISSN** : 2775-0787

 **P-ISSN** : 2774-9290



---

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa

**3017- 3037**

---


## The Influence of the Use of Interactive Learning Media on Students' Learning Interest


---


**Articles Submitted :**  
2025-10-07

**Articles received :**  
2025-10-21

**Published Articles :**  
2025-11-04

 Ririn Andriani<sup>1\*</sup>, Haifaturrahmah<sup>2</sup>, Nursina Sari<sup>3</sup>

 <sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Mataram

 Email Correspondence : [rinandriani895@gmail.com](mailto:rinandriani895@gmail.com)

---

**Kata Kunci:**

Belajar, media interaktif, minat siswa.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu dengan menyeleksi berbagai jurnal dan penelitian terdahulu untuk memperoleh temuan yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan model atau ide di masa mendatang. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, karena media tersebut mampu menyajikan konten pembelajaran secara menarik, meningkatkan minat belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Melalui penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

---

**Keywords:**

learning, interactive media,  
student interest

**Abstract:** *This study aims to analyze the effect of the use of interactive learning media on student learning outcomes at the elementary school level. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method, which selects various journals and previous studies to obtain findings that can be used as references in developing models or ideas in the future. The use of interactive learning media has been proven to help students understand the subject matter, because the media is able to present learning content in an interesting way, increase learning interest, and encourage active student participation in learning activities. By implementing interactive learning media in the teaching and learning process, teachers can create a more meaningful learning experience for students. The results of the study indicate that the implementation of interactive learning media in elementary schools has a significant effect on improving student learning outcomes.*

---

Copyright © 2025, Authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mendorong penggunaan media interaktif seperti aplikasi digital, simulasi, dan video interaktif yang terbukti meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Namun, implementasinya masih belum optimal—hanya sekitar 35% sekolah yang menggunakannya secara rutin (Pustikayasa et al., 2023). Sebagian besar sekolah masih mengandalkan metode konvensional karena keterbatasan sarana, minimnya pelatihan guru, dan rendahnya literasi digital tenaga pendidik (Aqmarina & Susilo, 2025).

Media pembelajaran digital, khususnya media interaktif, banyak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar serta menawarkan kepraktisan dan fleksibilitas. Media interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang secara terpadu untuk memperjelas materi atau konsep yang sulit menjadi lebih konkret, sejalan dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan (Kurniawan et al., 2024).

Media interaktif seperti aplikasi edukasi digital, video interaktif, dan simulasi berperan penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media ini mampu merangsang aktivitas belajar, menumbuhkan motivasi, serta memengaruhi aspek psikologis siswa dengan memudahkan mereka mengingat dan memahami materi yang sulit. Meskipun terbukti membuat pembelajaran lebih menarik, masih diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana penggunaannya dapat secara optimal memengaruhi hasil belajar siswa (Amalia et al., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat serta ketertarikan baru pada siswa, mendorong motivasi, dan memberikan pengaruh positif terhadap aspek psikologis peserta didik. Selain meningkatkan semangat belajar, media pembelajaran juga berperan dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, pelaksanaannya di sekolah masih menghadapi hambatan, misalnya keterbatasan sarana dan prasarana seperti jumlah proyektor yang belum mencukupi. Hal ini menegaskan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswa agar mampu mengembangkan minat belajar serta memperluas pemahaman mereka sepanjang proses pertumbuhan dan perkembangannya (Barus & Mustika, 2024).

Penerapan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa dengan mengalihkan pembelajaran dari metode ceramah ke penyajian gagasan kreatif melalui media interaktif. Dalam perancangannya, guru tetap memperhatikan aspek-aspek penting seperti materi, karakteristik peserta didik, dan alokasi waktu (Anggraini, 2021).

Media interaktif pada dasarnya merupakan sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi atau respons aktif antara siswa dengan materi yang ditampilkan (Indartiwi et al., 2020). Lebih lanjut, media interaktif dapat dipahami sebagai perangkat berbasis komputer yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik sekaligus membantu siswa mencapai hasil belajar secara optimal.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan pengaruh positif media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa. Amalia (2024) menemukan bahwa media interaktif berbasis video meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV SD. Samarotul Silmi et al. (2025) menunjukkan pengaruh positif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs, sementara Ningtyas et al. (2025) membuktikan media interaktif digital Wordwall meningkatkan minat belajar PKN di SD Negeri 100213 Kampung Lalang.

Namun, Ketiga penelitian tersebut belum mengkaji pengaruh media interaktif yang menggabungkan simulasi, animasi, dan kuis secara bersamaan terhadap minat belajar siswa. Pendekatan ini penting karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih mendalam dan aplikatif.

Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa dan menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kebaruan penelitian terletak pada pendekatan dan metode pengumpulan data yang menekankan topik, konteks, variabel, serta teori yang menjadi dasar penelitian.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode ini dilakukan dengan menyeleksi berbagai jurnal maupun penelitian terdahulu untuk memperoleh rujukan yang dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan model atau ide penelitian selanjutnya (Ritonga, 2021). Melalui pendekatan ini, peneliti meninjau dan mengidentifikasi artikel secara terstruktur sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengumpulkan simpulan dari sejumlah jurnal yang dijadikan referensi serta menyusun *Research Question* (RQ). Pertanyaan penelitian tersebut dirancang dengan memperhatikan lima elemen pokok, yaitu populasi, intervensi, perbedaan, hasil, dan konteks, sehingga dapat menghasilkan analisis yang relevan terhadap jurnal-jurnal yang telah memiliki penerapan di lapangan. Dalam proses pelaksanaan, peneliti memilih jurnal yang sesuai serta memiliki keterkaitan langsung dengan tema penelitian. Pencarian artikel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa kata kunci yang relevan, yaitu “belajar,” “media interaktif,” “minat belajar siswa,”. Kemudian diseleksi berdasarkan kriteria tertentu, Kriteria inklusi dan eksklusi digunakan untuk menyeleksi artikel agar penelitian yang dikaji benar-benar relevan dengan fokus penelitian. Kriteria inklusi mencakup karakteristik artikel yang memenuhi syarat untuk dianalisis sedangkan kriteria eksklusi mencakup karakteristik artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian dan oleh karena itu dikeluarkan dari proses analisis.

Berikut kriteria inklusi dan eksklusi.

**Tabel 1. Kriteria Inklusi & Eksklusi**

<b>Aspek</b>	<b>Kriteria yang ditetapkan</b>		<b>Penjelasan</b>
Rentang Publikasi	Tahun	2015-2025	Artikel yang dipublikasikan dalam sepuluh tahun terakhir agar relevan dengan perkembangan teknologi dan media pembelajaran terkini.
Focus pembahasan	Penggunaan pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa	media interaktif	Artikel harus membahas secara langsung hubungan antara media interaktif dan peningkatan minat atau hasil belajar.
Sumber data	Jurnal ilmiah nasional dan internasional (Google Scholar).	bereputasi	Hanya artikel yang berasal dari sumber akademik kredibel dan terverifikasi yang digunakan dalam penelitian ini.
Kesiapan Data	Penyajian	Tersedia dalam format full text	Artikel harus dapat diakses secara penuh untuk memastikan analisis yang komprehensif terhadap metode, hasil, dan pembahasannya.
Kualitas Hasil	Pelaporan	Memiliki struktur ilmiah lengkap (abstrak, metode, hasil, dan kesimpulan)	Artikel yang tidak menyajikan hasil penelitian secara sistematis atau hanya berupa opini tidak disertakan.
Bahasa publikasi	Bahasa Indonesia atau inggris	Bahasa inggris	Hanya artikel dalam dua bahasa ini yang digunakan untuk menjaga konsistensi dalam analisis literatur.
Kesesuaian Pendidikan	Konteks	Konteks pendidikan dasar atau sekolah menengah pertama	Fokus pada jenjang pendidikan dasar agar sesuai dengan tujuan penelitian tentang minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, referensi dikumpulkan melalui Google Scholar dan *Publish or Perish*. Artikel yang dipilih difokuskan pada topik mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar dengan rentang tahun publikasi 2015 hingga

2025. Dari 25 artikel yang ditemukan, hanya 19 artikel yang dinilai paling relevan dengan kata kunci yang akhirnya digunakan untuk dianalisis dalam tabel hasil dan pembahasan.

### 1. *Identification* (Identifikasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pencarian artikel melalui beberapa basis data seperti Google Scholar, DOAJ, Scopus, dan Garuda dengan menggunakan kata kunci yang relevan dengan fokus penelitian. Hasil pencarian awal memperoleh 25 artikel yang dianggap berpotensi sesuai dengan topik kajian. Seluruh artikel tersebut kemudian dikumpulkan untuk tahap penyaringan berikutnya.

### 2. *Screening* (Penyaringan)

Artikel yang telah ditemukan pada tahap identifikasi kemudian diperiksa kesesuaiannya berdasarkan judul, abstrak, dan kriteria inklusi-eksklusi yang telah ditetapkan, seperti: Tahun publikasi (misalnya 2015–2025), Jenis artikel (artikel ilmiah atau penelitian empiris), Kesesuaian dengan konteks pendidikan dasar atau topik penelitian. Setelah proses penyaringan, sejumlah artikel yang tidak relevan atau duplikat dieliminasi, sehingga hanya tersisa 19 artikel untuk tahap penilaian kelayakan.

### 3. *Eligibility* (Kelayakan)

Pada tahap ini, artikel yang lolos penyaringan ditelaah lebih mendalam, mencakup analisis isi penuh (*full text*) untuk menilai relevansi metodologi, kualitas penelitian, serta keterkaitan dengan tujuan penelitian SLR ini. Setelah proses penilaian, terdapat 19 artikel yang dinyatakan layak (*eligible*) untuk dianalisis lebih lanjut.

### 4. *Included* (Dimasukkan)

Tahap terakhir adalah pemilihan artikel yang benar-benar digunakan dalam analisis SLR. Dari seluruh artikel yang telah melalui proses identifikasi, penyaringan, dan penilaian kelayakan, sebanyak 19 artikel akhirnya dimasukkan dalam proses analisis dan sintesis tematik untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berikut adalah kumpulan hasil dari analisis jurnal artikel yang didapat peneliti dari berbagai sumber. Hasil analisis dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Analisis Jurnal**

No	Penulis dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil
1.	(Novianti & Tirtoni, 2024)	kualitatif	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang

---

		menyenangkan dan produktif. Media ini juga mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari teman sebaya melalui diskusi kelompok dan proyek bersama. Fitur-fitur seperti forum diskusi dan aktivitas kelompok membantu siswa mengembangkan kemampuan berkolaborasi, berbagi gagasan, dan memecahkan masalah bersama—keterampilan penting bagi perkembangan akademik dan sosial mereka.
2. (Hermawan et al., 2024)	kualitatif	Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint efektif mengatasi rendahnya minat belajar, kurangnya fokus, dan rendahnya keterlibatan aktif siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan PowerPoint interaktif menunjukkan peningkatan ketertarikan, minat, fokus, dan keaktifan dalam pembelajaran matematika, sementara kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan serupa. Hasil post-test mengukur efektivitas media tersebut, sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan dampak positif MS PowerPoint terhadap pembelajaran siswa.
3. (Usamah et al. 2024)	kualitatif	Menurut Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak menggunakannya terlihat signifikan. Penelitian Usamah et al. (2024) juga menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Media interaktif terbukti meningkatkan pemahaman,

---

---

keterlibatan, serta keterampilan siswa, sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong kemampuan berpikir kritis. Meski demikian, pendidik perlu memilih media yang tepat dan menyesuaikannya dengan kurikulum agar hasilnya optimal. Penggunaan media interaktif di kelas juga meningkatkan minat dan partisipasi siswa, sehingga menjadi sarana efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

---

4. (Kinaya et al., 2024)

kualitatif

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video yang melibatkan aktivitas menonton, mendengarkan, dan merekam, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik. Media interaktif berbasis video ini juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian menyatakan bahwa konten multimedia interaktif memiliki kualitas unggul, membantu proses belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

---

5. (Nurhidayati et al., 2023)

kualitatif

Sementara itu, penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain: a) menarik perhatian peserta didik sehingga mendorong semangat belajar, b) memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, c) membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki siswa, d) membuat materi lebih bermakna dan mudah dipahami, e) menghadirkan variasi dalam pembelajaran sehingga tidak monoton, f) mendorong siswa untuk

---

lebih aktif dalam belajar, tidak sekedar menjadi pendengar, g) menumbuhkan minat serta motivasi dalam proses pembelajaran, h) mempermudah penyajian materi secara lebih nyata atau konkret, i) menyediakan pengalaman yang sulit diperoleh secara langsung, dan j) memfasilitasi penyampaian materi ajar dengan lebih baik (Nurhidayati et al., 2023).

6. (Sekasari & Rusnilawati 2023)	kualitatif	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada semua tingkat kelas di Sekolah Dasar (SD). Penggunaan media ini mampu melibatkan siswa secara langsung serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Sejalan dengan penerapan media pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap jalannya proses belajar mengajar. Dampak positifnya tampak pada meningkatnya motivasi, keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas, fokus terhadap materi, serta pemahaman yang lebih optimal, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil sekaligus minat belajar mereka (sekasari dan rusnilawati 2023).
7.(Nursella, 2024)	kualitatif	Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan prestasi kelompok eksperimen lebih unggul dibanding kelompok kontrol, dengan perbedaan signifikan pada rata-rata skor pretest dan posttest (Nursella, 2024).
8.(Rina et al., 2020)	kualitatif	Pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan

keterampilan mengajar, memahami kemampuan digital serta literasi digital serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik. Rina et al. (2020) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi dalam proses pembelajaran. Selaras dengan itu menegaskan bahwa media interaktif memiliki peran penting di era modern ini, mencakup aspek aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi, kolaborasi, serta pengembangan keterampilan digital. Lebih lanjut, media pembelajaran interaktif juga menjadi elemen krusial dalam mendukung tercapainya pendidikan 5.0, karena mampu menumbuhkan kemandirian belajar dan memotivasi siswa untuk terus mengembangkan potensi dirinya.

9. (Rosyada, 2025)

kualitatif

Penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Melalui penyajian visual yang menarik serta fitur-fitur interaktif, peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta termotivasi untuk terus belajar. Melalui penggunaan animasi, tautan interaktif, kuis, serta berbagai elemen pendukung lainnya, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Dengan demikian karena itu, minat siswa dalam

---

		mempelajari materi dapat berkembang secara signifikan, menjadikan proses belajar lebih menarik sekaligus efektif. Dengan demikian, media interaktif dapat dijadikan salah satu strategi untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa di kelas.
10. (Jamiludin & Hartawan 2022)	kualitatif	Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media PowerPoint interaktif terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi serta capaian belajar peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan di SD Negeri 240 Palembang memperlihatkan adanya peningkatan persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) meningkat dari 52% pada siklus I menjadi 90% pada siklus III setelah penerapan media PowerPoint interaktif (Pada & Pelajaran, n.d.). Selain itu, di SD Negeri Barebelik juga ditemukan peningkatan yang cukup menonjol, yakni minat belajar siswa naik sebesar 67,65% dan hasil belajar bertambah sebesar 52,94% setelah menggunakan media PowerPoint interaktif (jamiludin & hartawan 2022)
11. (Molina et al., 2018)	kualitatif	Multimedia merupakan gabungan dari berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, dan video, disajikan dalam bentuk aplikasi atau presentasi interaktif multisensori untuk menyampaikan pesan serta informasi kepada peserta didik. Dengan tampilan yang interaktif, siswa diharapkan lebih tertarik dan

---

---

mudah memahami isi pembelajaran. Proses pembelajaran yang semula berfokus pada buku dan peran guru dapat menjadi lebih beragam dengan hadirnya multimedia interaktif. Media tersebut meningkatkan partisipasi siswa sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penyajian contoh nyata membantu memperkuat pemahaman sekaligus mengasah kemampuan berpikir. Peningkatan pemahaman tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Molina et al., 2025)

---

12. (Yoseptry et al., 2025)      kualitatif

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan inovasi penting di era digital yang efektif meningkatkan mutu pembelajaran daring maupun tatap muka. Guru perlu menguasai teknologi dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa mengembangkan kemandirian belajar melalui modul, simulasi, dan kuis sesuai tempo masing-masing. Fitur seperti simulasi, permainan edukatif, dan kuis mendorong keterlibatan aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Yoseptry et al., 2025).

---

13. (Tabina et al., 2024)      kualitatif

Secara umum, siswa menilai pembelajaran yang menggunakan media interaktif secara positif. Hal ini menunjukkan adanya kepuasan terhadap cara penyampaian materi

---

yang lebih menarik melalui dukungan teknologi dan media digital. Pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan mendalam, sekaligus mendorong peserta didik untuk berpikir secara kreatif, inovatif, dan kritis, sekaligus berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar (Tabina et al., 2024).

- 
- |                            |            |   |
|----------------------------|------------|---|
| 14. (Sari & Harjono, 2021) | kualitaif  | Salah satu faktor utama yang membuat siswa tertarik pada pembelajaran interaktif adalah kemampuannya dalam mempermudah pemahaman materi. Media interaktif sering menggunakan elemen visual, seperti animasi, video, dan simulasi, untuk menyederhanakan konsep yang kompleks agar lebih mudah dipahami. Pendekatan ini juga membantu siswa mengaitkan teori dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya ketertarikan siswa terhadap proses belajar sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang dicapai. Oleh sebab itu, pemanfaatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kemajuan teknologi yang senantiasa terus berkembang saat ini (Sari & Harjono, 2021). |
| 15. (Rosinta et al., 2023) | kualitatif | Penggunaan media interaktif membuka peluang bagi terciptanya proses Pembelajaran menjadi lebih personal dan adaptif, di mana siswa bisa mengatur ritme belajarnya sendiri serta memperoleh umpan balik secara instan melalui kuis interaktif atau latihan praktik. Selain itu, teknologi ini juga mendukung   |
-

		beragam gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap individu. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif (rosinta et al., 2023).
16. (kartini & putra 2020)	kualitatif	Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan akses kapan saja. Media ini juga meningkatkan minat belajar dengan menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi (Kartini & Putra, 2020).
17. (Auliah et al., 2023)	kualitatif	Media pembelajaran dalam bentuk video mampu memberikan ingatan jangka panjang bagi peserta didik karena penyajiannya dilengkapi dengan animasi (Purwono & Astuti, 2021, hlm. 24), gambar bergerak, serta suara (Hambali et al., 2020). Animasi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, contohnya pada topik gaya dan gerak. Kehadiran media tersebut membantu siswa agar lebih fokus serta lebih mudah memahami materi sesuai dengan kemampuan mereka. Tujuan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan animasi dalam proses belajar memberikan variasi yang menarik, mampu memikat perhatian siswa, serta meningkatkan motivasi mereka agar lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Aulia et al., 2023).
18. (Maulidia & Muthi, 2025)	kualitatif	Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital terbukti meningkatkan partisipasi siswa dengan menghadirkan pengalaman

belajar yang beragam, menarik, dan sesuai kebutuhan individual. Media ini memungkinkan siswa belajar mandiri dan mengakses materi kapan saja. Berbagai jenis media seperti aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan simulasi matematika dapat menyajikan konsep matematika secara menarik dan mudah dipahami, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

19. (Nur et al., 2023)

kualitatif

Setelah penggunaan media pembelajaran interaktif, minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelumnya, minat belajar siswa cenderung sedang dengan tingkat partisipasi yang rendah. Namun, dengan penggunaan media interaktif, antusiasme serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Siswa tampak lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini turut membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan produktif (Nur et al., 2023).

## Pembahasan

Media interaktif merupakan alat atau perangkat yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan materi yang disajikan, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran. Tidak seperti media konvensional, media ini memberikan peluang bagi pengguna untuk mengontrol sekaligus berinteraksi langsung dengan informasi maupun tampilan visual yang disajikan (Munawir et al., 2024)

Menurut Munir, dalam kajiannya mengenai teknologi pendidikan, menjelaskan bahwa media interaktif merupakan sarana digital yang menghadirkan keterlibatan aktif

antara pengguna dengan sistem. Melalui media ini, peserta didik dapat mengatur alur informasi, memberikan respons terhadap konten, dan memperoleh umpan balik yang sesuai dengan kebutuhannya. Lebih lanjut, Munir menekankan bahwa interaksi yang tercipta melalui media interaktif menghadirkan suasana belajar yang dinamis dan adaptif, sehingga berkontribusi langsung pada peningkatan efektivitas pembelajaran (Sulandari et al., 2017).

Menurut Wulandari (2020), media pembelajaran pada dasarnya dapat dipahami sebagai alat atau sarana pendukung yang digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Media tersebut mencakup berbagai hal yang berfungsi merangsang gagasan, emosi, konsentrasi, serta potensi dan kecakapan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif. Secara etimologis, media diartikan sebagai perantara atau penghubung yang mengomunikasikan informasi dari satu pihak kepada pihak lainnya. Dalam ranah pendidikan, media pembelajaran mencakup beragam sarana fisik yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi, seperti buku, film, video, dan lain sebagainya (Rohman & Susilo, 2019).

Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau platform yang dibuat untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mempermudah interaksi antara guru, peserta didik, dan materi yang dipelajari. Penggunaan teknologi digital, animasi, video, simulasi, dan permainan edukatif di dalamnya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Umumnya, media interaktif dilengkapi dengan unsur visual, audio, dan animasi yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus menumbuhkan minat belajar di kelas. Sejalan dengan pendapat Heryana et al. (2023), materi yang kompleks dapat dipermudah pemahamannya melalui visualisasi interaktif, seperti penggunaan diagram, video pembelajaran, atau simulasi, yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah.

Media interaktif merupakan bentuk teknologi pendidikan berbasis komputer yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut meliputi beragam bentuk, seperti aplikasi multimedia interaktif, game edukatif, simulasi, serta modul digital mampu merespons input dari siswa. Suyanto juga menekankan bahwa media interaktif menghadirkan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa, sehingga efektif dalam mendukung berbagai gaya belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan Media interaktif merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan adanya komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan materi pembelajaran, serta memberikan umpan balik secara langsung. Lebih dari sekadar alat bantu visual maupun audio, media interaktif memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam mengontrol isi pembelajaran dan respons yang dihasilkan. Berkat fitur-fitur tersebut, media interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta mempermudah siswa dalam memahami materi Pelajaran (Ge'e & Dahlan, 2025).

Pemanfaatan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang menjadi pendukung maupun yang menimbulkan hambatan., dan hal ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilannya. Salah satu faktor pendukung utama adalah tersedianya fasilitas teknologi (Ni'mah & Mustofa, 2024). Di sekolah yang memiliki perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, serta akses internet yang stabil, penerapan media interaktif dapat dilakukan secara lebih maksimal. Ketersediaan sarana tersebut memungkinkan guru dan siswa memanfaatkan berbagai media digital, seperti aplikasi interaktif, simulasi, dan video proses belajar yang sesuai dengan topik atau materi yang disampaikan.

Media pembelajaran interaktif berperan signifikan dalam kegiatan belajar karena mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mengalihkan fokus pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berorientasi pada peserta didik (Putri et al., 2023). Penerapan media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik. Saat siswa ikut serta dalam kegiatan interaktif, motivasi dan antusiasme mereka untuk belajar meningkat. Sebagai contoh, saat siswa menonton video atau memanfaatkan animasi pembelajaran, mereka terdorong untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan seputar materi yang dipelajari. Situasi ini turut meningkatkan interaksi dan komunikasi di kelas. Guru pun dapat menggunakan kesempatan tersebut untuk memberikan penjelasan lebih lanjut atau menjawab pertanyaan secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

### **Faktor yang Memengaruhi Penggunaan Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa**

Faktor yang berpengaruh adalah partisipasi serta peran aktif guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif selama proses belajar. Guru memegang peran penting dalam mengatur dan memfasilitasi penggunaan media tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui media interaktif, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan media tersebut secara terencana dan terarah. Saat ini, media interaktif berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung baik guru maupun peserta didik dalam menangkap dan menguasai materi (Amalia et al., 2024). Selain itu, guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakter, minat, dan kebutuhan peserta didik agar penggunaan media interaktif dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

### **Peran Guru dalam Menggunakan Media Interaktif**

Guru memiliki peran penting dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, pada masa perkembangan pesat teknologi informasi saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media interaktif, menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik memahami konsep pelajaran dengan lebih mudah. Namun, keberhasilan pemanfaatan media tersebut sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan sekaligus

menyediakannya. Saat ini, sebagian besar fungsi guru sebagai penyampai informasi atau materi pelajaran dapat digantikan oleh media pembelajaran (E. R. Sari et al., 2022).

Dalam penerapannya, guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran interaktif, misalnya melalui permainan edukatif, proyek kolaboratif, presentasi multimedia, maupun diskusi kelompok. Strategi ini dirancang agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan partisipatif (M. Sari & Asmendri, 2020). Guru juga menentukan materi yang sesuai dan menantang, kemudian menyampaikannya dengan cara yang dapat menarik minat siswa. Pendekatan tersebut mendorong peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media interaktif sangat dibutuhkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar karena selain membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, media seperti *Wordwall* juga mudah diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Khususnya pada pelajaran yang memiliki banyak materi dan bacaan, penggunaan *Wordwall* dapat membantu mengurangi rasa bosan siswa. Media ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Khoiriyah et al., 2025).

### **Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran membawa banyak manfaat positif dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media tersebut, siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, media juga mampu menarik minat siswa dan memberikan kontribusi penting bagi efektivitas pembelajaran. Dengan adanya media, peserta didik dapat mengulang suatu peristiwa atau prosedur dengan lebih mudah, sekaligus memperoleh akses visual terhadap suatu proses atau teknik tertentu. Media juga berperan dalam menyediakan kerangka pengalaman belajar yang mendukung, menghadirkan gambaran yang menyerupai kenyataan, serta membantu meningkatkan konsentrasi atau fokus siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berdampak positif terhadap perkembangan belajar siswa serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan lebih mudah (Widyastuti, 2024)

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat menimbulkan beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan. Kesulitan teknis kerap muncul, misalnya gangguan konektivitas internet atau kerusakan perangkat lunak, yang dapat menghambat jalannya pembelajaran. Selain itu, ketergantungan yang terlalu besar pada teknologi dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta mengurangi kreativitas dan inovasi siswa. Di sisi lain, masih terdapat guru yang belum sepenuhnya mampu memahami dan menguasai teknologi, sehingga penerapannya dalam proses pembelajaran belum maksimal (Shawmi et al., 2023).

Strategi pemanfaatan media pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang dirancang guru untuk menggabungkan media yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi, seperti aplikasi, perangkat lunak, atau simulasi. Tujuannya

adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik (Jafnihirda et al., 2023).

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam praktiknya, guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan diri dengan menghadirkan berbagai inovasi pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses belajar. Dampak penerapan media ini bukan hanya terlihat pada meningkatnya antusiasme belajar, melainkan juga pada perbaikan pencapaian belajar yang berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan. Secara keseluruhan, penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh baik terhadap ketertarikan dan pencapaian belajar siswa, sebab penggunaannya yang tepat mampu menghasilkan perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah pemanfaatannya, yang tercermin dari peningkatan capaian belajar siswa.

Meskipun hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berperan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya dilakukan dalam konteks tertentu dan belum mencakup variasi kondisi sekolah maupun perbedaan karakteristik siswa secara luas. Selain itu, durasi penelitian yang cukup singkat menyebabkan hasil yang diperoleh belum sepenuhnya merepresentasikan pengaruh jangka panjang dari penerapan media interaktif terhadap proses pembelajaran siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan dengan lingkup yang lebih luas, mencakup berbagai tingkat pendidikan serta konteks lingkungan belajar yang beragam. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, integrasi media interaktif dengan model pembelajaran yang lebih inovatif dapat dikaji lebih mendalam guna memperoleh hasil yang lebih maksimal dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Aqmarina<sup>1</sup>, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Ta' lif : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam. *Ta' lif : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1.
- Auliah, N. L., Asrul, A., & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 89–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i1.3667>
- Barus, N. J., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 7(4), 245–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3802>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- 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>
- Khoiriyah, N. N., Dharma, I. M. A., & Sudewiputri, M. P. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbantuan Wordwall Setting Model Open Ended Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7(2), 294–300. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i2.375>
- Kinaya, A., Ari Suriani, & Sahrnun Nisa. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 88–94. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.281>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD*. 1, 18–25. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2624>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Ningtyas, R. K., Ilahi, A., & Widiana, P. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIGITAL WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SD NEGERI 100213 KAMPUNG LALANG*. 5(3), 2014–2022.
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Media Buku Interaktif Digital terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–220. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6055>
- Nursella. (2024). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–88. <https://j-edu.org/index.php/edu>
- Rosyada, A. . R. M. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik*, 3(6).

- Samarotul Silmi, Miftahir Rizqa, Aditya, & Ainur Rafiq. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Hadanah Darussalam. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 762–768. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1578>
- Shawmi, A. N., Samiha, Y. T., Raihan Alfarizi, M., Liza, T., Sapitri, W., Miliyarta Lestari, U., & Lauren Liza, L. (2023). Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 44–52. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.618>
- Tabina, M. H. C. T., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). View of Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Widyastuti. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 2021, 2092–2097.
- Yoseptry, R., Nurihayati, E., Setiani, E. E., & Silviana, K. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA ( Studi Kasus SDN Giriwinaya Kabupaten Cianjur ) Universitas Islam Nusantara , Indonesia \* Corresponding author: rickyoseptry@uninus.ac.id* *Edusaintek : Jurnal Pendi*. 12(2), 998–1008.