



MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM UPAYA MENDORONG PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA SISWA DI SMA

Muhammad Iqbal Zabrilian Putra¹, Yuniar Mujiwati, Muchammad Haidar Ali³
^{1,2,3} Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email: iqbaal.ashter22@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1524>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026
Final Revised: 24 January 2026
Accepted: 10 February 2026
Published: 17 February 2026

Keywords:

Interactive Learning Media
Student-Centered Learning
Senior High School (SMA).



ABSTRACT

The advancement of information and communication technology has driven significant changes in learning practices at the senior high school (SMA) level, particularly in the shift from teacher-centered approaches to learning that places students at the center of the learning process (student-centered learning). One strategy considered relevant in supporting this transformation is the use of interactive learning media. This article aims to examine in depth the concept of interactive learning media, the characteristics of student-centered learning at the senior high school level, and the contribution of interactive learning media in promoting the implementation of student-centered learning. This study employs a qualitative approach through a literature review method by examining various scholarly sources, including academic journals, reference books, and relevant educational policy documents. The findings indicate that interactive learning media play a role in increasing student engagement, supporting independent learning and differentiated instruction, and providing fast and accurate feedback. Furthermore, interactive learning media are also able to create learning processes that are more collaborative, reflective, and meaningful for senior high school students.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya perubahan yang cukup mendasar dalam praktik pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), terutama terkait peralihan dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru menuju pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (student-centered learning). Salah satu strategi yang dinilai relevan dalam mendukung transformasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam konsep media pembelajaran interaktif, karakteristik pembelajaran berpusat pada siswa di tingkat SMA, serta kontribusi media pembelajaran interaktif dalam mendorong penerapan student-centered learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode kajian literatur dengan menelaah berbagai sumber ilmiah, meliputi jurnal, buku rujukan, dan dokumen kebijakan pendidikan yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa, mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi belajar, serta menyediakan umpan balik yang cepat dan akurat. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kolaboratif, reflektif, dan bermakna bagi siswa SMA.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Berpusat pada Siswa, SMA

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memicu transformasi yang cukup mendalam dalam bidang pendidikan, terutama pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pola pembelajaran yang semula menempatkan guru sebagai pusat utama kegiatan belajar (teacher-centered learning) kini berangsur bergeser menuju pendekatan yang memfokuskan peran aktif siswa sebagai pelaku utama pembelajaran (student-centered learning). Pergeseran paradigma ini menuntut adanya pembaruan dalam strategi serta pemanfaatan media pembelajaran agar proses pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemandirian peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Trianto, 2015).

Salah satu inovasi yang dianggap selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi ajar melalui integrasi berbagai unsur, seperti teks, visual, audio, video, dan animasi. Keberadaan media pembelajaran interaktif tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, serta bermakna bagi siswa (Arsyad, 2019). Dengan karakteristik tersebut, media pembelajaran interaktif dinilai mampu mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam setiap tahapan proses belajar, mulai dari kegiatan eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, hingga refleksi. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta motivasi belajar siswa (Prince, 2004). Meskipun demikian, penerapan pembelajaran berpusat pada siswa di tingkat SMA masih dihadapkan pada sejumlah kendala, antara lain keterbatasan ragam media pembelajaran, rendahnya kompetensi literasi digital guru, serta masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam praktik pembelajaran sehari-hari (Sani, 2014).

Sejumlah hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif terhadap tingkat keterlibatan dan capaian belajar siswa. Media interaktif mampu menarik perhatian peserta didik, menyediakan umpan balik secara langsung, serta mengakomodasi perbedaan gaya belajar yang dimiliki siswa (Mayer, 2009). Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif dipandang sebagai alternatif strategis dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa di jenjang SMA.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif peran media pembelajaran interaktif dalam mendorong penerapan pembelajaran berpusat pada siswa di SMA melalui pendekatan penelitian kualitatif berbasis kajian literatur. Kajian ini dilakukan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan guna memperoleh pemahaman konseptual dan empiris terkait urgensi, karakteristik, serta implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran di SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur. Data diperoleh melalui penelusuran berbagai sumber pustaka yang relevan, meliputi jurnal ilmiah, buku referensi, prosiding, serta dokumen kebijakan pendidikan yang membahas media pembelajaran interaktif dan pembelajaran berpusat pada siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menganalisis temuan-temuan dari sumber pustaka tersebut. Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis untuk

memperoleh gambaran komprehensif mengenai peran media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai perangkat pembelajaran yang dikembangkan untuk memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam berinteraksi dengan materi ajar, media, maupun lingkungan belajar. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang umumnya bersifat satu arah, media interaktif memungkinkan terjadinya respons langsung dari siswa melalui berbagai aktivitas, seperti melakukan pilihan menu, menjawab pertanyaan, memanipulasi objek digital, hingga memperoleh umpan balik secara langsung. Sejumlah temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan penggunaan media konvensional (Nursella, n.d.)

Lebih lanjut, media pembelajaran interaktif berperan sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan turut mengolah, merespons, dan berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran yang disajikan. Kondisi ini memungkinkan terbentuknya proses belajar yang lebih aktif dan mendalam, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Rosa et al., 2023)

Secara konseptual, media pembelajaran interaktif memadukan berbagai komponen multimedia, seperti teks, visual, audio, video, animasi, serta fitur interaktif ke dalam satu sistem pembelajaran yang terpadu. Penggabungan unsur-unsur tersebut bertujuan untuk memperjelas penyampaian konsep, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, serta menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik dan variasi gaya belajar peserta didik. Melalui penyajian materi yang bersifat visual dan interaktif, media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak secara lebih mudah dan efektif (Husein et al., 2015) Pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), pemanfaatan media pembelajaran interaktif dinilai sangat relevan karena peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan dukungan visualisasi, kesempatan untuk melakukan eksplorasi, serta penguatan konsep secara berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa di jenjang SMA.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menempatkan peserta didik sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan eksplorasi dan refleksi. Media interaktif menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, menyesuaikan tempo belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, serta mengulang materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif berkontribusi dalam mendukung penerapan *student-centered learning* dengan memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman konsep secara komprehensif (Putri et al.,

2025)

Dengan demikian, pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif tidak semata-mata menitikberatkan pada aspek penggunaan teknologi, melainkan juga pada proses perancangan dan implementasinya dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), media pembelajaran interaktif dipandang sebagai alternatif strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui fasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Ariyati et al., 2025)

2. Pembelajaran Berpusat pada Siswa di SMA

Pembelajaran berpusat pada siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya dipandang sebagai penerima informasi pasif dari guru, tetapi juga sebagai individu aktif dengan potensi, kebutuhan, keterampilan, dan keinginan yang kuat untuk belajar. Menurut penelitian yang dilakukan di salah satu SMA, pembelajaran berpusat pada siswa, juga dikenal sebagai pembelajaran siswa, adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa sebagai partisipan dalam proses pembelajaran, di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator yang mendukung proses tersebut (Faedah & Syarifah, 2024)

Pembelajaran berpusat pada siswa berangkat dari pandangan bahwa setiap siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pembelajaran bermakna. Karena itu, peran utama guru adalah sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat mengeksplorasi, belajar, dan mengembangkan pemahaman mereka baik secara individu maupun kelompok. Penelitian lain menunjukkan bahwa perspektif guru terhadap strategi pembelajaran berpusat pada siswa, seperti diskusi, pembelajaran berbasis masalah, dan kerja kelompok, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMA/MA, meskipun implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti manajemen kelas dan manajemen waktu (Ramadani et al., 2025)

Dalam konteks SMA, pembelajaran berpusat pada siswa sangat relevan karena siswa berada dalam fase perkembangan kognitif dan psikososial yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran akan proses belajar mereka sendiri. Menurut (Indayani et al., 2024) berpusat pada pembelajaran siswa menyediakan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Hasilnya, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan kesadaran diri melalui kegiatan belajar. Program ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi, pemecahan masalah, proyek, eksperimen, dan latihan reflektif yang meningkatkan pemikiran kritis. Hasilnya, pendidikan tidak hanya berfokus pada pembelajaran isi tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa, seperti pemikiran kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja tim. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa juga menyoroti betapa pentingnya diferensiasi pembelajaran di SMA. Guru harus memahami bahwa minat, bakat akademik, dan latar belakang siswa tidaklah sama. Karena itu, strategi pembelajaran harus dipertimbangkan

dengan cermat agar dapat mengakomodasi perbedaan tersebut dan membuat pembelajaran lebih efektif bagi setiap siswa di kelas. Menurut penelitian, diferensiasi pembelajaran di SMA dapat meningkatkan kepercayaan diri dan integrasi siswa karena proses pembelajaran selaras dengan beragam gaya belajar, minat, dan karakteristik siswa (Sinaga et al., 2025). Melalui pendekatan ini, siswa diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan gaya belajar individu dan kelompok mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka didorong dan didukung secara langsung selama proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki ruang untuk merenung dan mengekspresikan ide-ide mereka, kepercayaan diri dan sikap mereka terhadap pembelajaran akan berkembang dengan sehat.

Selain itu, pendidikan terpusat membantu siswa di SMA mengembangkan karakter dan kemampuan belajar sepanjang hidup mereka. Siswa diajarkan untuk reflektif, mengevaluasi proses belajar mereka, dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan rasional. Proses ini sangat penting dalam membantu siswa menghadapi tantangan pendidikan di masa depan atau bahkan kehidupan sosial di masyarakat. Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, mereka belajar bagaimana mengatur waktu, berkolaborasi dengan orang lain, dan mengenali perbedaan. Prinsip-prinsip yang disebutkan di atas bermanfaat tidak hanya dalam konteks akademis tetapi juga dalam pengembangan matang dan bertanggung jawab. Hal ini karena penerapan pembelajaran berpusat pada siswa dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan karakteristik siswa seperti matang, kreativitas, dan disiplin yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Santyasa et al., 2015)

Implementasi pendidikan terpusat bagi siswa di SMA berfokus pada perolehan pengetahuan dari berbagai sumber, khususnya guru. Guru diharapkan kreatif dalam pendekatan pengajaran, menggunakan beragam metode dan media pengajaran, serta mampu melakukan penelitian autentik. Dalam konteks kurikulum Merdeka yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran campuran, penelitian menunjukkan bahwa guru harus mengadaptasi metode pengajaran baru, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran campuran. Namun, keterampilan guru seringkali menjadi faktor terpenting dalam proses ini. (Hayati Nur, 2025)

Evaluasi tidak terpusat pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, para dokumen dapat memiliki gambaran yang lebih lengkap tentang kemampuan kognitif, aktivitas, dan psikomotor para alumni mereka yang lebih maju. Tingkat persiapan dokumen juga memiliki dampak besar pada kemampuan Anda untuk merancang dan meningkatkan kapasitas evaluasi yang autentik; Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa niat dari ide evaluasi autentik, serta kemampuan untuk membuat instrumen evaluasi autentik, sangat mempengaruhi persiapan profesor untuk menerapkan kurikulum Merdeka dengan kemanjuran. (Naufalin et al., 2023)

Secara keseluruhan, pembelajaran berpusat pada siswa di SMA merupakan pendekatan yang sejalan dengan tuntutan pendidikan modern dan kurikulum yang menekankan kompetensi serta karakter. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) tidak hanya mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga telah diidentifikasi sebagai strategi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan tanggung jawab individu terhadap proses belajar mereka serta mendukung pembentukan karakter sesuai tuntutan abad ke-21. (Irmawati & Sugesti, 2025)

Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga mengembangkan potensi siswa secara holistik, termasuk dalam aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik, sehingga siswa dapat menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata mereka. Melalui pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat, diharapkan lahir generasi muda yang kritis, kreatif, mandiri, dan siap menghadapi dinamika perubahan zaman. Jika diterapkan secara konsisten dan didukung oleh semua pihak, pembelajaran berpusat pada siswa akan menjadi fondasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMA. (Fauziah & Safitri, 2025)

3. Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Student-Centered Learning

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mendukung penerapan Student-Centered Learning (SCL), yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai fokus utama proses belajar. Berbeda dengan pembelajaran konvensional di mana guru berperan sebagai sumber utama pengetahuan dan siswa bersifat pasif, media interaktif menyediakan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk terlibat secara aktif melalui fitur seperti simulasi, animasi, video pembelajaran, dan latihan digital. Melalui aktivitas ini, siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri, mengamati fenomena, dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami sendiri. Media pembelajaran interaktif terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan mendorong keterlibatan serta partisipasi aktif siswa, terutama pada jenjang SMA, di mana peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif formal yang membutuhkan pembelajaran yang menantang, kontekstual, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Syamili & Zulfitria, 2024)

Selain meningkatkan keaktifan siswa, media pembelajaran interaktif juga memegang peran penting dalam mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi belajar, yang merupakan prinsip utama dari Student-Centered Learning. Mengingat setiap siswa memiliki latar belakang, kemampuan akademik, dan gaya belajar yang berbeda, pendekatan pembelajaran yang seragam sering kali kurang efektif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing, misalnya mengulang materi yang belum dipahami, memperdalam konsep tertentu, atau mengakses sumber tambahan secara mandiri. Penggunaan media interaktif berbasis kuis dan permainan digital terbukti meningkatkan kemandirian belajar peserta didik melalui peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif, khususnya dalam pembelajaran matematika (Ayu et al., 2023). Di tingkat SMA, kondisi ini sangat relevan karena perbedaan kemampuan siswa sering menjadi tantangan bagi guru dalam mengelola kelas. Dengan memanfaatkan media interaktif, siswa dapat mengontrol proses belajarnya sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan berfokus pada kebutuhan individu siswa.

Peran media pembelajaran interaktif dalam mendukung Student-Centered Learning juga terlihat dari kemampuannya menyediakan umpan balik secara langsung serta mendukung pembelajaran kolaboratif dan reflektif. Umpan balik yang diberikan melalui kuis interaktif, evaluasi berbasis media, atau latihan soal digital memungkinkan siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka dengan cepat dan akurat, sehingga dapat melakukan refleksi terhadap proses belajar, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan motivasi belajar secara berkelanjutan. Selain itu, media interaktif dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan kolaboratif, seperti diskusi kelompok, proyek bersama, dan pemecahan masalah secara kolektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis evaluasi dan variasi aktivitas terbukti membantu guru mengoptimalkan hasil belajar melalui peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa (Wahyudi & Sari, 2016). Dengan demikian, media pembelajaran

interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat strategis untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berfokus pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Media pembelajaran interaktif tidak sekadar berperan sebagai perangkat teknis untuk menyampaikan materi, melainkan juga sebagai instrumen pedagogis yang mampu mentransformasi pola pembelajaran di kelas secara fundamental. Dalam kerangka Student-Centered Learning (SCL), pemanfaatan media interaktif mendorong perubahan peran guru dari pusat penyampai informasi menjadi fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan mendukung siswa selama proses belajar berlangsung. Guru berfokus pada perancangan aktivitas pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk melakukan eksplorasi, observasi, serta analisis baik secara mandiri maupun dengan pendampingan. Melalui fitur-fitur interaktif seperti simulasi, animasi, video pembelajaran, dan latihan digital, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif serta meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran yang bersifat kontekstual (Hidayat, 2025). Proses pembelajaran ini tidak hanya mendorong pemahaman materi secara dangkal, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), pendekatan tersebut menjadi sangat relevan karena siswa berada pada tahap perkembangan kognitif formal yang menuntut pembelajaran menantang, kontekstual, dan mampu mengaitkan konsep akademik dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Selain mendorong keterlibatan kognitif, pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan afektif dan motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang dirancang secara visual menarik dan disertai dengan interaksi langsung antara siswa dan media mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis serta mengurangi kejenuhan dalam belajar. Keberadaan kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan berbasis digital menghadirkan tantangan yang merangsang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, tingkat partisipasi mereka cenderung meningkat, baik dalam aktivitas belajar individu maupun kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan selaras dengan karakteristik gaya belajar generasi digital, sehingga memperkuat keterlibatan afektif dan motivasi belajar siswa (Damayant et al., 2026). Selain itu, media pembelajaran interaktif juga mendukung pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan diskusi kelompok, proyek berbasis media digital, serta pemecahan masalah secara bersama-sama, yang memungkinkan siswa saling bertukar gagasan, menyampaikan pendapat, dan menghargai perbedaan sudut pandang. Dalam kerangka Student-Centered Learning, pembelajaran kolaboratif ini berperan penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab sosial siswa sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memegang peran yang sangat strategis dalam mendukung penerapan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Media pembelajaran interaktif tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik

melalui interaksi dua arah, penyajian materi secara visual, serta pemberian umpan balik secara langsung. Melalui pemanfaatan media interaktif, siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna melalui aktivitas eksplorasi, refleksi, dan pemecahan masalah, sehingga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, serta peningkatan motivasi belajar yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam mendukung prinsip-prinsip utama pembelajaran berpusat pada siswa, seperti pembelajaran mandiri, diferensiasi belajar, dan pembelajaran kolaboratif. Fitur-fitur interaktif yang tersedia memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar masing-masing, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di SMA merupakan langkah yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kesiapan literasi digital guru, perencanaan pembelajaran yang terstruktur, serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyati, E., Nur, A., Evi, A., & Mustari, A. U. (2025). Issn: 2089-8444. 14, 88–95.
- Ayu, P., Anomeisa, A. B., & Ndori, V. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Persamaan Lingkaran. 3(2), 415–422.
- Damayant, A., Arismundar, & Tolla, I. (2026). his is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Published by Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Palangka Raya. 6, 62–68.
- Faedah, N. F., & Syarifah, E. F. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Student-Centered pada Siswa Sekolah Menengah Atas. 79–84.
- Fauziah, F., & Safitri, Z. (2025). Indonesian Journal of Educational Research (IJER) Merajut Masa Depan Anak Bangsa Melalui Desain Pembelajaran Bermakna Indonesian Journal of Educational Research (IJER). 1(4), 25–33.
- hayati nur. (2025). Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat pada Siswa untuk Pembelajaran yang Lebih Fleksibel dan Kreatif Nurhayati, Khairunnisa, Suryani Tarigan, Mariani Lubis. 13(01), 69–79.
- Hidayat, H. (2025). Menumbuhkan Pembelajaran Kontekstual dan Kolaboratif: Integrasi Sumber Belajar dan Media Interaktif dalam Kelas Fostering Contextual and Collaborative Learning: Integrating Learning Resources and Interactive Media in Social Studies Classrooms. 16(2), 156–162.
- Husein, S., Herayanti, L., Studi, P., Fisika, P., & Mataram, U. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP. I(3).
- Indayani, E., Hartini, S., Psikologi, F., Indonesia, U. P., Group, S., Learning, D., Learning, C., Merdeka, K., & Pembelajaran, M. (2024). ANALISA MODEL PEMBELAJARAN STUDENT.

7(2), 180–189.

Irmawati, S., & Sugesti, I. (2025). *Optimalisasi Student Centered Learning melalui Penerapan Project Based Learning berbasis Peta Konsep*. 5(03), 479–485.

Naufalin, L. R., Anggraeni, A. I., Krisnaresanti, A., Janah, M., & Article, H. (2023). *Dinamika Pendidikan*. 18(708), 206–219. <https://doi.org/10.15294/dp.v18i2.46968>

Nursella. (n.d.). *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 77–89.

Putri, A. D., Fitriyani, H., Umayyah, S., & Azizah, A. N. (2025). *Pemanfaatan Media Interaktif untuk Membantu Pendekatan Student- Centered Learning dalam Pembelajaran IPA*. 9, 2408–2412.

Ramadani, A., Rohmaniah, H. F., Syafitri, D. L., Hermawan, C., Mustikawati, A., & Baru, T. (2025). *Biologiei Educația: Jurnal Pendidikan Biologi Perspektif Guru Tentang Rancangan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa (Student Centered Learning)*. 5, 59–68.

Rosa, Suastra, sariyasa i wayan, & Delina. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 7(3), 443–450.

Santyasa, Warphala, S., & Tegeh, I. M. (2015). *CENTERED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS Jurusan Teknologi Pembelajaran*. 4(1), 512–527.

Sinaga, M. J., Rahayu, S., & Lubis, J. (2025). *The Implementation of a Differentiated Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in English Subject for Grade XI at SMA Negeri 1 Kisaran*. 9, 25457–25462.

Syamili, A. N., & Zulfitria. (2024). No Title. *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL*, 2(7), 1088–1096.

Wahyudi, D., & Sari, A. (2016). *PENGUNAAN MEDIA, VARIASI, DAN UMPAN BALIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN UNTUK MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR SISWA Dedi Wahyudi*. 1(2), 86–95.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA