



EVALUASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI INSTRUMEN PENINGKATAN KUALITAS PROSES BELAJAR-MENGAJAR: TINJAUAN PUSTAKA

Fadlul Amdhi Yul¹, Niska Ramadani², Hasan Maksum³, Waskito⁴

¹ Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

² Universitas Bengkulu, Indonesia

^{3,4} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: fadlulamdhi@unived.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i2.2090>

Sections Info

Article history:

Submitted: 27 January 2026

Final Revised: 11 February 2026

Accepted: 16 March 2026

Published: 30 April 2026

Keywords:

Interactive Learning Media

Learning Quality

Digital Literacy

Formative Evaluation

Systematic Literature Review



ABSTRACT

This study aims to comprehensively evaluate the effectiveness of interactive learning media as an instrument for improving the quality of the teaching and learning process, as well as to identify the determining factors of its successful implementation across various educational levels. The study employed a library research. A total of 15 reputable scientific journal articles published between 2021 and 2025 were systematically selected from Google Scholar and DOAJ databases. Data analysis was conducted using thematic synthesis techniques to inductively identify cross-study patterns of findings. The findings reveal that interactive learning media encompassing augmented reality, gamification, digital multimedia, and technology-based evaluation platforms consistently enhances students' learning motivation, conceptual understanding, active engagement, and academic achievement. Digital-based formative evaluation is proven to strengthen the quality of real-time feedback. Nevertheless, its effectiveness is substantially influenced by educators' digital literacy competence, technological infrastructure availability, and the alignment of instructional design with learning objectives.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara komprehensif efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai instrumen peningkatan kualitas proses belajar-mengajar, serta mengidentifikasi faktor-faktor penentu keberhasilan implementasinya pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian menggunakan pendekatan library research. Sebanyak 15 artikel jurnal ilmiah bereputasi yang diterbitkan pada periode 2021–2025 diseleksi secara sistematis dari pangkalan data Google Scholar dan DOAJ. Analisis data dilakukan menggunakan teknik thematic synthesis untuk mengidentifikasi pola temuan secara induktif lintas studi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif meliputi augmented reality, gamification, multimedia digital, dan platform evaluasi berbasis teknologi secara konsisten meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, serta prestasi akademik peserta didik. Evaluasi formatif berbasis digital terbukti memperkuat kualitas umpan balik secara real-time. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kompetensi literasi digital pendidik, ketersediaan infrastruktur teknologi, dan kesesuaian desain instruksional dengan tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, kualitas pembelajaran, literasi digital, evaluasi formatif, tinjauan pustaka sistematis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung secara masif dalam dua dekade terakhir telah membawa transformasi mendasar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pergeseran paradigma pembelajaran dari model konvensional yang bersifat satu arah menuju pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi menjadi fenomena yang tidak dapat diabaikan oleh para pemangku kepentingan pendidikan. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif hadir sebagai salah satu inovasi pedagogis yang diyakini mampu menjawab tantangan kualitas proses belajar-mengajar di era digital. Kebutuhan akan pengalaman belajar yang lebih engaging, adaptif, dan bermakna mendorong para pendidik serta peneliti untuk mengeksplorasi lebih jauh efektivitas pemanfaatan media berbasis teknologi dalam ruang kelas maupun lingkungan pembelajaran daring (Ananda & Fadieny, 2023).

Kualitas proses belajar-mengajar merupakan isu sentral yang selalu menjadi perhatian dalam kajian ilmu pendidikan. Proses pembelajaran yang berkualitas tidak semata-mata diukur dari perolehan nilai akademik peserta didik, melainkan mencakup dimensi yang lebih luas, seperti keterlibatan aktif siswa (*student engagement*), kemampuan berpikir kritis, motivasi intrinsik, serta kedalaman pemahaman konseptual (Sinaga & Malikussaleh, 2025). Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif berkontribusi signifikan terhadap rendahnya motivasi belajar dan penurunan hasil akademik siswa (Sholeh, 2023). Kondisi ini semakin diperparah oleh dinamika pasca-pandemi yang mengharuskan sistem pendidikan beradaptasi secara cepat terhadap perubahan moda penyampaian pembelajaran, dari tatap muka penuh menjadi hybrid maupun daring sepenuhnya.

Di tengah tantangan tersebut, media pembelajaran interaktif yang mencakup perangkat lunak edukatif, simulasi digital, video animasi, *gamification*, hingga platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dianggap memiliki potensi besar untuk merevitalisasi kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Rizal & Harsiati, 2021) mengungkapkan bahwa pengintegrasian media interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah menengah secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode ceramah konvensional. Lebih lanjut, hasil studi meta-analisis yang dikompilasi oleh (Syafira, Novaliza, Sulistianingsih, Restaryy, & Lasha, 2024) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan rata-rata efektivitas belajar sebesar 30–40% bila dibandingkan dengan pendekatan tradisional, meskipun keberhasilan tersebut sangat bergantung pada konteks implementasi dan kompetensi pedagogis pendidik yang bersangkutan.

Namun demikian, optimisme terhadap peran media pembelajaran interaktif perlu diimbangi dengan sikap kritis dan evaluatif. Sejumlah penelitian justru menemukan bahwa adopsi teknologi dalam pembelajaran tidak secara otomatis berkorelasi dengan peningkatan kualitas proses belajar-mengajar. Faktor-faktor seperti kesiapan infrastruktur, literasi digital pendidik dan peserta didik, desain instruksional yang tepat, serta relevansi konten dengan tujuan pembelajaran menjadi variabel penentu yang sering kali luput dari perhatian (Harliawan, 2024). Dalam banyak kasus, implementasi media interaktif yang tidak direncanakan secara matang justru menimbulkan kebingungan kognitif (*cognitive overload*) pada siswa dan mengurangi efisiensi waktu pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa evaluasi yang komprehensif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan mendesak yang harus dijawab secara ilmiah.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif masih bervariasi

tergantung pada desain, implementasi, dan konteks penggunaannya. Tanpa evaluasi yang tepat, penggunaan media interaktif berpotensi hanya menjadi inovasi teknologi tanpa dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Oleh karena itu perlu untuk mengeksplorasi aspek-aspek kunci dari media pembelajaran interaktif, manfaat, tantangan, dan pertimbangannya untuk implementasi yang efektif.

Kajian pustaka yang sistematis (*systematic literature review*) menjadi pendekatan yang relevan untuk memetakan lanskap penelitian terkait efektivitas media pembelajaran interaktif secara menyeluruh. Melalui sintesis temuan dari berbagai studi empiris yang telah dipublikasikan, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola konsisten, kontradiksi temuan, serta celah penelitian (*research gap*) yang belum terjawab (Darmayanti, 2024). Beberapa tinjauan pustaka sebelumnya telah mencoba mengkaji topik serupa, namun mayoritas berfokus pada jenjang atau mata pelajaran tertentu saja, sehingga belum memberikan gambaran yang holistik lintas jenjang pendidikan dan bidang studi. Selain itu, pembaruan terhadap literatur yang lebih mutakhir khususnya yang mencakup perkembangan teknologi *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan masih sangat terbatas (Kusnadi, 2024).

Kesenjangan intelektual inilah yang menjadi landasan urgensi penelitian ini, Dimana pada penelitian sebelumnya focus pada pengembangan media dan cenderung bersifat parsial dan konteks-spesifik, penelitian ini berupaya melakukan evaluasi menyeluruh terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan cakupan yang lebih luas, meliputi berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan konteks geografis. Dengan memanfaatkan pendekatan tinjauan pustaka yang terstruktur dan sistematis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sintesis pengetahuan yang kuat mengenai efektivitas, tantangan, serta faktor-faktor yang memediasi keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Nugrahani & Rupa, 2023). Lebih jauh, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi implikasi praktis bagi para pendidik, perancang kurikulum, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi integrasi teknologi yang lebih efektif dan berkelanjutan (Biantoro, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara komprehensif penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai instrumen peningkatan kualitas proses belajar-mengajar melalui pendekatan tinjauan pustaka sistematis terhadap literatur yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir, guna mengidentifikasi pola efektivitas, faktor-faktor penentu keberhasilan implementasi, serta celah penelitian yang perlu ditindaklanjuti dalam kajian ilmu pendidikan ke depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *library research* atau studi kepustakaan, yakni sebuah metode penelitian kualitatif yang mengandalkan sumber-sumber literatur ilmiah sebagai data utama tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung. Tahapan dalam penelitian disajikan pada gambar berikut :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian yang bersifat evaluatif-sintetis terhadap temuan-temuan dari studi-studi terdahulu mengenai media pembelajaran interaktif dalam konteks peningkatan kualitas proses belajar-mengajar. Sebagai sebuah tinjauan pustaka sistematis, penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi, menyaring, dan mensintesis bukti-bukti empiris yang tersebar dalam literatur akademik yang telah dipublikasikan, sehingga menghasilkan gambaran menyeluruh yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Creswell & Creswell, 2023).

Sumber data dalam penelitian ini adalah artikel jurnal ilmiah bereputasi yang diterbitkan dalam rentang waktu 2021 hingga 2025, bersumber dari pangkalan data akademik seperti Google Scholar dan DOAJ. Proses seleksi literatur dilakukan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Kriteria inklusi meliputi: artikel berbahasa Indonesia atau Inggris, membahas secara spesifik penggunaan media pembelajaran interaktif pada jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, diterbitkan pada jurnal terindeks, serta menyertakan temuan empiris yang terukur. Sementara itu, artikel yang bersifat opini, tidak melalui proses *peer-review*, atau tidak relevan dengan fokus kajian dikeluarkan dari analisis. Dari proses seleksi tersebut, sebanyak 42 artikel memenuhi syarat dan dijadikan korpus data utama dalam penelitian ini (Yumini & Rakhmawati, 2024).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar ekstraksi data (*data extraction sheet*) yang dikembangkan secara sistematis untuk merekam informasi penting dari setiap artikel, meliputi: identitas sumber, tujuan penelitian, desain studi, populasi, jenis media interaktif yang dikaji, serta temuan utama. Tahapan prosedur mencakup: identifikasi literatur melalui kata kunci terpilih (*interactive learning media, digital learning tools, educational*

technology effectiveness), penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, penilaian kelayakan teks penuh, hingga inklusi final untuk dianalisis (WD, 2022).

Analisis data dilakukan melalui metode *thematic synthesis*, yaitu proses pengkodean induktif terhadap temuan-temuan dari setiap studi yang kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema analitis yang lebih besar. Setiap artikel dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi pola keberhasilan, faktor penghambat, serta kondisi kontekstual yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, temuan lintas studi dikomparasi dan disintesis untuk membangun narasi ilmiah yang koheren dan komprehensif. Validitas analisis dijaga melalui proses *triangulasi sumber*, di mana setiap kesimpulan yang ditarik harus didukung oleh minimal tiga artikel yang saling memperkuat (Shalikhah, 2024). Keseluruhan proses analisis didokumentasikan secara transparan guna memungkinkan replikasi dan verifikasi oleh peneliti lain di masa mendatang (Safiqo & Ghofur, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses analisis terhadap 15 artikel ilmiah yang telah dikumpulkan menghasilkan peta temuan yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Seluruh literatur yang disajikan berikut ini telah melalui seleksi ketat berdasarkan relevansi topik, kualitas metodologi, serta kontribusinya terhadap rumusan masalah penelitian. Tabel sintesis di bawah ini merangkum pokok-pokok temuan dari masing-masing sumber secara sistematis.

Tabel 1. Sintesis Jurnal Temuan

No	Judul	Penulis & Tahun	Metode & Subjek	Temuan Utama	Relevansi dengan Judul
1	Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK	(Miftah, 2022)	Survey deskriptif kualitatif; guru PAUD Jawa Tengah	Integrasi TIK memerlukan sosialisasi dan pelatihan berkelanjutan bagi guru	Menunjukkan urgensi pelatihan guru sebagai faktor penentu efektivitas media berbasis teknologi
2	Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran Di Era Modern	(Boroallo & Purnamasari, 2025)	Kajian konseptual; pendidik era modern	Evaluasi digital dan autentik lebih relevan dan adaptif dibandingkan evaluasi konvensional	Mendukung pentingnya evaluasi sebagai instrumen peningkatan kualitas pembelajaran
3	Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar	(Salsabila & Gumala, 2025)	Kualitatif deskriptif	Media interaktif secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa SD	Langsung relevan sebagai bukti efektivitas media interaktif di jenjang dasar

4	Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar	(Astuti et al., 2024)	Kualitatif deskriptif	Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyalur pesan dan perangsang motivasi belajar	Memperkuat posisi media sebagai komponen sentral dalam ekosistem pembelajaran
5	Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva	(Mahardika, 2021)	Pelatihan PKM; guru SMAN 8 Banjarmasin	Canva efektif meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran daring	Menggambarkan praktik nyata pengembangan media interaktif oleh tenaga pendidik
6	Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital	(Saekoko, Benu, Welchristin, & Oematan, 2025)	Kualitatif deskriptif	Evaluasi formatif berbasis LMS meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar secara real-time	Memberikan bukti bahwa evaluasi berbasis digital memperkuat kualitas proses pembelajaran
7	Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D	(Carolina, 2023)	Deskriptif kualitatif; siswa SMA N 2 Wates	AR meningkatkan motivasi belajar dari 0% menjadi 65% kategori sangat tinggi	Membuktikan dampak teknologi mutakhir pada peningkatan motivasi siswa digital native
8	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SD	(Linda & Suryadi, 2025)	Kualitatif observasi & wawancara; siswa kelas II SD	Media pembelajaran meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa secara efektif	Memberikan bukti empiris dampak media terhadap hasil belajar di pendidikan dasar
9	Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk SD	(Kamila, Annas, Oktavia, & Kunci, 2024)	Pengembangan media; siswa SD mata pelajaran Bahasa Indonesia	Multimedia interaktif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara	Memperkuat argumen integrasi elemen visual dan audio dalam media interaktif

				signifikan	
10	Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Interaktif	(Sawitri, Novita, Karo, Mutiara, & Barus, 2024)	Kualitatif studi kasus; siswa SD	Media interaktif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa	Secara langsung menjawab rumusan masalah tentang dampak media interaktif pada kualitas pembelajaran
11	Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains	(Hasnawiyah & Maslena, 2024)	Eksperimental; kelompok kontrol & eksperimen	Siswa dengan media interaktif menunjukkan prestasi sains lebih tinggi secara signifikan	Bukti eksperimental yang kuat mengenai superioritas media interaktif atas metode konvensional
12	Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi	(Maulana, 2023)	Deskriptif kuantitatif; siswa kelas V SDN Pamulihan 01	Instrumen evaluasi digital valid 100% dengan reliabilitas 0,901 (sangat baik)	Memperkuat validitas penggunaan media digital sebagai instrumen evaluasi pembelajaran
13	Evaluasi Media Pembelajaran	(Kaniawati, 2023)	Deskriptif; kajian konsep evaluasi media	Evaluasi media mencakup aspek sistem pembelajaran dan keberhasilan proses belajar secara empiris	Memberikan kerangka konseptual tentang prosedur dan tujuan evaluasi media pembelajaran
14	Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot	(Saputro, 2023)	Kualitatif deskriptif	Kahoot efektif meningkatkan minat belajar melalui fitur kuis dan diskusi interaktif	Menunjukkan efektivitas gamification sebagai bentuk media interaktif berbasis digital
15	Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika	(Azzahro & Subekti, 2022)	Kualitatif deskriptif	Media evaluasi digital meningkatkan	Memperkuat argumen tentang pentingnya

n minat, motivasi, dan efektivitas penyampaian materi	inovasi evaluasi digital dalam pembelajaran
---	--

Tabel di atas memperlihatkan keragaman pendekatan metodologis yang digunakan oleh para peneliti, mulai dari eksperimental, studi kasus. Keberagaman ini justru memperkaya perspektif analisis dan memperluas cakupan generalisasi temuan. Secara keseluruhan, seluruh literatur berkonvergensi pada satu simpulan besar: media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif yang terukur terhadap peningkatan kualitas proses belajar-mengajar, meskipun keberhasilannya sangat ditentukan oleh faktor kontekstual.

Pembahasan

1. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kualitas Proses Belajar-Mengajar

Temuan dari berbagai literatur yang disintesis secara konsisten mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas proses belajar-mengajar. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, melainkan juga sebagai katalisator yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan (Astuti et al., 2024). Penelitian (Sawitri, Novita, Karo, Mutiara, & Barus, 2024) menegaskan bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran mampu mendorong peningkatan pemahaman konseptual, motivasi intrinsik, serta keterampilan berpikir kritis siswa secara bersamaan.

Bukti yang paling kuat datang dari penelitian eksperimental Hasnawiyah dan Maslena (2024), yang secara empiris membuktikan bahwa kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan prestasi belajar sains yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian (Azzahro & Subekti, 2022) yang menyimpulkan bahwa implementasi media interaktif di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Keselarasan antara temuan eksperimental dan kajian pustaka ini memperkuat validitas klaim tentang efektivitas media interaktif secara lintas metodologi.

2. Peran Teknologi Mutakhir dalam Inovasi Media Pembelajaran Interaktif

Perkembangan teknologi pembelajaran tidak berhenti pada pemanfaatan multimedia konvensional. (Mahardika, 2021) mendokumentasikan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif tiga dimensi mampu mentransformasi motivasi belajar siswa secara dramatis, dari kondisi awal di mana tidak ada satu pun siswa yang memiliki motivasi tinggi, menjadi 65% siswa berkategori motivasi sangat tinggi pasca-implementasi. Temuan ini membuka cakrawala baru tentang potensi teknologi *immersive* dalam menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan berkesan bagi generasi *digital native*.

Di sisi lain, (Miftah, 2022) memperlihatkan bahwa platform berbasis *gamification* seperti Kahoot juga terbukti efektif meningkatkan minat belajar melalui mekanisme kuis interaktif dan diskusi yang memfungsikan elemen kompetisi positif dalam pembelajaran. Sementara itu, (Maulana, 2023) menunjukkan bahwa bahkan aplikasi desain sederhana seperti Canva pun dapat menjadi instrumen pengembangan media yang bermakna jika disertai pelatihan yang memadai bagi pendidik. Keragaman platform dan teknologi yang terbukti efektif ini mengindikasikan bahwa pilihan media interaktif yang tepat harus disesuaikan dengan

konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan infrastruktur (Salsabila & Gumala, 2025).

3. Evaluasi sebagai Komponen Integral Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Dimensi evaluasi menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbasis media interaktif. (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024) menegaskan bahwa evaluasi yang dilakukan secara objektif, adil, dan berkesinambungan merupakan fondasi penciptaan pendidikan yang adaptif. Lebih jauh, (Saputro, 2023) membuktikan bahwa evaluasi formatif berbasis platform digital seperti *Learning Management System* (LMS) mampu memberikan umpan balik secara *real-time* kepada pendidik maupun peserta didik, sehingga koreksi terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih responsif dan tepat sasaran.

(Sawitri, Novita, Karo, Mutiara, & Barus, 2024) memperkuat argumen ini dengan data kuantitatif yang menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis media digitalisasi memiliki kualitas psikometrik yang sangat baik, dengan tingkat validitas 100% dan koefisien reliabilitas sebesar 0,901. Temuan ini membantah asumsi bahwa evaluasi digital bersifat lebih lemah secara metodologis dibandingkan evaluasi konvensional. Sebaliknya, (Saekoko, Benu, Welchristin, & Oematan, 2025) menunjukkan bahwa media evaluasi digital justru meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara interaktif, sehingga fungsi evaluasi berkembang melampaui sekadar pengukuran hasil belajar.

4. Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

Meskipun mayoritas literatur melaporkan dampak positif media pembelajaran interaktif, sejumlah studi juga mengidentifikasi faktor-faktor kritis yang menentukan keberhasilan implementasinya. (Kaniawati, 2023) menekankan bahwa penguasaan TIK oleh guru merupakan kunci utama keberhasilan integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran, dan tanpa pelatihan serta pendampingan yang berkelanjutan, potensi media interaktif tidak akan terealisasi secara optimal. (Hasnawiyah & Maslena, 2024) menambahkan bahwa efektivitas media sangat bergantung pada kesesuaian antara desain instruksional media dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. (Kamila, Annas, Oktavia, & Kunci, 2024) juga mencatat bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah masih menjadi tantangan nyata yang menghambat optimalisasi pemanfaatan media interaktif, khususnya di daerah dengan akses teknologi terbatas. Dengan demikian, keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif bukan semata-mata persoalan teknologi, melainkan juga menyangkut dimensi kompetensi pendidik, kesiapan kelembagaan, dan kecukupan dukungan kebijakan.

KESIMPULAN

Kajian ini secara tegas menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti menjadi instrumen strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara multidimensional. Sintesis terhadap 15 literatur ilmiah membuktikan bahwa integrasi teknologi interaktif mulai dari *augmented reality*, *gamification*, multimedia berbasis *e-learning*, hingga platform evaluasi digital secara konsisten berkontribusi pada peningkatan motivasi, pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, dan prestasi akademik peserta didik. Namun demikian, efektivitas tersebut tidak bersifat otomatis, melainkan sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis pendidik, kesiapan infrastruktur, serta relevansi desain instruksional terhadap tujuan pembelajaran. Evaluasi formatif berbasis digital terbukti memperkuat

kualitas umpan balik pembelajaran secara *real-time*. Dengan demikian, keberhasilan implementasi media interaktif menuntut pendekatan yang holistik, terencana, dan didukung oleh kebijakan pendidikan yang adaptif serta berkelanjutan.

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi perlu diperhatikan secara serius. Pertama, lembaga pendidikan perlu menyelenggarakan pelatihan *literasi digital* bagi pendidik secara berkelanjutan agar integrasi media interaktif dapat terlaksana secara optimal. Kedua, pengambil kebijakan didorong untuk mengalokasikan anggaran yang memadai guna pemenuhan infrastruktur teknologi, khususnya di daerah terpencil. Ketiga, penelitian lanjutan dengan desain eksperimental yang lebih ketat dan cakupan lintas jenjang pendidikan perlu dilakukan untuk menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat. Keempat, pengembang kurikulum disarankan untuk mengintegrasikan standar penggunaan media interaktif sebagai komponen wajib dalam kerangka pembelajaran nasional.

REFERENSI

- Ananda, I., & Fadieny, N. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fisika Di Sma*. 264–270.
- Astuti, M. ... Palembang, F. (2024). *Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar*. 4(5), 702–709.
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). *Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika*. 08(02), 207–213.
- Biantoro, O. F. (2024). *Efektifitas Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah*. 5, 3955–3965.
- Boroallo, R. P., & Purnamasari, D. I. (2025). *Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran Di Era Modern*. 3(4), 2632–2638.
- Carolina, Y. Dela. (2023). *Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native*. 8(1), 10–16.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darmayanti, N. W. S. (2024). *Evaluasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Canva*. 7.
- Harliawan, H. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Viii J Smp Negeri 5 Singaraja*. 3(1).
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). *Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa*. 10(2), 167–172.
- Kamila, N., Annas, F., Oktavia, S., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 03(01), 43–49.
- Kaniawati, E. K. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran*. 1(2), 18–32.
- Kusnadi, E. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya*. 12(2).
- Linda, S., & Suryadi, A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Pengukuran Geometri*. *SULIWA: Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan Dan Teknologi*, 2(2), 190–194. <https://doi.org/10.62671/suliwa.v2i2.95>
- Mahardika, A. I. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring*. 4(3), 275–281.
- Maulana, H. (2023). *Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi Untuk Memotivasi Hasil Belajar Peserta Didik*. 1(4).

- Miftah, M. (2022). *Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK*. 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.900>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. 35–44.
- Rizal, M., & Harsiati, T. (2021). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra pada Masa Pandemi Covid-19 : Analisis Metasintesis*. 1827–1836.
- Saekoko, N., Benu, S., Welchristin, I., & Oematan, A. (2025). *Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital*. 1(2), 336–350.
- Safiqo, T., & Ghofur, A. (2024). *Pendampingan Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz*. 157–164.
- Salsabila, S., & Gumala, Y. (2025). *Kajian Literature : Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. 4(2), 2706–2723.
- Saputro, F. C. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 4(2), 1300–1309.
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media*. 1, 96–102.
- Shalikhah, N. D. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. XI(1), 101–115.
- Sholeh, M. I. (2023). *Evaluasi Dan Monitoring Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan*. 1, 48–73.
- Sinaga, N. A., & Malikussaleh, U. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Game-Based Learning Menggunakan Wordwall sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran bagi Guru Sekolah*. 2(June).
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). *Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media i n Increasing Students ' Interest in Learning in Elementary Schools*. (76).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.
- WD, M. A. A. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*. 7(1), 24–36.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA DIKLAT TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR DI SMK NEGERI 1 JETIS MOJOKERTO*. 845–849.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA