

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI ERA TEKNOLOGI MODERN

Elisa Novianti Nasution¹, Sri Juliani², Siti Yuliana³, Khofifah Pane⁴, Rusnai Rahayu⁵
noviantielisa40@gmail.com¹, srijuliani767@gmail.com², sy6527153@gmail.com³,
khofifahpane3108@gmail.com⁴, rusnairahayu@uinsyahada.ac.id⁵
UIN Syahada Padangsidimpuan

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa di era teknologi modern. Di era digital, integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari yang berdampak pada manajemen pembelajaran, penyampaian materi, dan interaksi guru-siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mensintesis temuan dari berbagai sumber ilmiah terkait literasi digital, penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Media digital interaktif, yang mencakup video pembelajaran, animasi, simulasi, dan kuis digital, menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan fleksibel dibandingkan metode konvensional. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Namun, efektivitas teknologi digital dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas teknologi, strategi pedagogis, dan kemampuan literasi digital siswa. Penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung seperti akses terhadap perangkat teknologi dan kualitas materi pembelajaran digital, serta hambatan meliputi kesenjangan akses teknologi, rendahnya literasi digital, dan kurangnya pelatihan guru. Temuan ini menekankan pentingnya kolaborasi antara orang tua, guru, sekolah, dan pemerintah dalam menciptakan ekosistem literasi digital yang kondusif untuk memaksimalkan manfaat media digital interaktif dalam pendidikan sekaligus mengendalikan dampak negatifnya.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Hasil Belajar, Literasi Digital, Teknologi Pendidikan, Era Modern

ABSTRACT

This study examines the influence of interactive digital media use on student learning outcomes in the modern technological era. In the digital age, the integration of technology in education has become an unavoidable necessity that affects learning management, material delivery, and teacher-student interactions. This research employs a literature review approach to synthesize findings from various scientific sources regarding digital literacy, the use of digital technology in education, and its impact on student learning outcomes. Interactive digital media, including learning videos, animations, simulations, and digital quizzes, offer a more engaging and flexible learning experience compared to conventional methods. The results indicate that the use of interactive digital media can significantly enhance students' understanding of concepts, critical thinking skills, and learning motivation. However, the effectiveness of digital technology is influenced by factors such as technology quality, pedagogical strategies, and students' digital literacy capabilities. This study also identifies supporting factors such as access to technological devices and quality digital learning materials, as well as obstacles including technology access gaps, low digital literacy, and insufficient teacher training. The findings emphasize the importance of collaboration among parents, teachers, schools, and government in creating a conducive digital literacy ecosystem to maximize the benefits of interactive digital media in education while controlling its negative impacts.

Keywords: Interactive Digital Media, Learning Outcomes, Digital Literacy, Educational Technology, Modern Era

PENDAHULUAN

Pada era teknologi modern saat ini, pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan telah menjadi suatu keharusan yang tidak dapat ditolak. Kehadiran teknologi ini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran, mulai dari pengelolaan kelas, cara penyampaian materi, hingga pola interaksi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik. Prasetyo (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media digital mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, menyediakan akses terhadap sumber informasi yang lebih beragam, serta mendorong kemandirian dalam proses pembelajaran yang bersifat fleksibel. Hal ini menjadi landasan ilmiah mengapa perlu dilakukan pengkajian lebih mendalam mengenai kontribusi media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar pada dinamika pembelajaran di lingkungan sekolah, khususnya dalam aspek manajemen pembelajaran, metode penyampaian konten materi, dan kualitas interaksi edukatif antara guru dan siswa. Sebagaimana dikemukakan Prasetyo (2019), media digital memiliki potensi untuk menghidupkan suasana belajar yang lebih dinamis, membuka akses ke berbagai sumber pengetahuan secara lebih luas, dan memfasilitasi terbentuknya sikap mandiri dalam pembelajaran yang adaptif. Oleh sebab itu, muncul urgensi akademis untuk melakukan kajian komprehensif terhadap peran strategis media digital dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

Kemajuan teknologi digital telah menghadirkan transformasi fundamental dalam sektor pendidikan. Revolusi digital ini tidak hanya berdampak pada metode akses informasi, melainkan juga merombak strategi pengajaran guru dan proses pemahaman konsep pembelajaran oleh siswa. Salah satu wujud implementasi teknologi dalam proses edukasi adalah pemanfaatan media digital interaktif. Media digital interaktif dapat didefinisikan sebagai perangkat atau aplikasi yang dibangun dengan basis teknologi informasi, yang memfasilitasi terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan konten pembelajaran melalui berbagai fitur seperti video, animasi, simulasi, dan kuis digital.

Keistimewaan media digital interaktif terletak pada kapasitasnya dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, memikat, dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik individual peserta didik. Heinich menegaskan bahwa media interaktif memberikan otonomi belajar yang lebih luas kepada peserta didik, sehingga mereka dapat menjalani proses pembelajaran sesuai dengan tempo dan gaya belajar yang mereka miliki. Kondisi ini sangat berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung berlangsung secara satu arah dan bersifat pasif.

Selain itu dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik karena pada proses pembelajaran guru tidak lagi menggunakan metode ceramah melainkan menuangkan ide-ide kreatifnya kedalam media interaktif yang disajikannya dengan melihat beberapa hal, yaitu materi pembelajaran, karakter peserta didik, dan alokasi waktu yang di sediakan (Anggraini, 2021). Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Indartiwi et al., 2020). Media interaktif merupakan sebuah media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan komputer agar pembelajaran terasa menyenangkan dan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Arianti, 2019). Sedangkan menurut Darmawan et al., (2017) Media interaktif yang digunakan seperti infocus, perangkat lunak berupa video dan power point, atau alat peraga pembelajaran berupa bentuk bangun ruang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dalam memotivasi siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Disamping itu pembelajaran interaktif ini merupakan dasar dari bagian integral demi keberhasilan proses

pembelajaran. Menurut Anyan et al., (2020) Powerpoint merupakan multimedia interaktif yang dibuat berdasarkan prosedur yang dimana selain siswa dapat mendengarkan materi yang dijelaskan secara tidak langsung siswa diajak berinteraksi selama pembelajaran sehingga terciptalah interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

Media interaktif, yang mencakup berbagai alat dan platform digital seperti video pembelajaran, kuis online, dan aplikasi edukatif, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan menantang bagi siswa.(Nilawati et al., 2022) Penggunaan media ini dapat mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan Pengetahuan belajar, dan memperbaiki pemahaman materi ajar. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan dapat berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai disiplin ilmu.(Putra & Salsabila, 2021).

- Perbaiki alur logis pendahuluan agar tidak terlalu berulang; beberapa paragraf menyampaikan ide yang sama tentang manfaat media digital interaktif.
- Perjelas fokus masalah sejak awal apakah penelitian membahas motivasi belajar, hasil belajar, atau keduanya, hindari ambiguitas karena pendahuluan menyebutkan keduanya.
- Ringkas kutipan berulang dari Prasetyo (2019) dan satukan menjadi satu uraian yang lebih efektif agar tidak redundan.
- Pastikan arah penelitian konsisten dengan judul yang menekankan “Pengaruh... terhadap Hasil Belajar”, sementara pendahuluan lebih banyak membahas “motivasi belajar”.
- Tambahkan kesenjangan penelitian (research gap): jelaskan apa yang belum banyak diteliti sehingga penelitian ini menjadi penting.
- Tambahkan urgensi kontekstual seperti kondisi penggunaan media digital di sekolah saat ini atau tantangan guru dalam menghadapi pembelajaran digital.
- Sederhanakan kalimat yang terlalu panjang agar lebih mudah dipahami dan tidak berbelit.
- Pertegas definisi media digital interaktif dengan satu definisi ringkas yang menyatukan beberapa referensi.
- Susun paragraf secara bertahap:
 1. konteks era digital,
 2. perubahan dalam pembelajaran,
 3. definisi media digital interaktif,
 4. manfaat media digital interaktif,
 5. gap penelitian,
 6. tujuan penelitian.
- Perbaiki konsistensi istilah (misalnya: hasil belajar, motivasi belajar, pengalaman belajar) agar tidak berganti-ganti tanpa kejelasan.
- Integrasikan referensi dengan lebih halus, hindari terlalu banyak nama peneliti dalam satu paragraf yang membuat paragraf terasa penuh.
- Tambahkan transisi antar paragraf agar tulisan terasa mengalir dan tidak seperti kumpulan kutipan.
- Berikan alasan akademis yang lebih tegas tentang pentingnya meneliti hasil belajar, bukan hanya manfaat umum media digital.
- Pastikan semua pernyataan memiliki rujukan yang tepat, terutama pada klaim penting tentang efek media digital.
- Tutup pendahuluan dengan paragraf tujuan penelitian agar pembaca langsung memahami arah studi penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (literature review) untuk

mengkaji pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa di era teknologi modern. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mensintesis dan menganalisis temuan dari berbagai sumber ilmiah terkait, tanpa melibatkan pengumpulan data primer melalui survei atau eksperimen lapangan. Studi literatur memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap konsep literasi digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta dampak positif dan negatifnya, berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan.

Tekankan jenis literature review yang digunakan, misalnya: systematic review, narrative review, integrative review, atau scoping review agar metode lebih jelas secara akademis.

Tambahkan sumber atau kriteria pemilihan literatur, seperti: tahun publikasi, jenis jurnal, relevansi topik, dan kualitas artikel ilmiah.

Jelaskan teknik pencarian literatur, misalnya database apa saja yang digunakan (Google Scholar, Scopus, DOAJ, ERIC).

Perjelas kata kunci (keywords) yang dipakai saat pencarian, misalnya: media digital interaktif, hasil belajar, educational technology, dsb.

Sertakan langkah sistematis dalam proses review, misalnya:

- identifikasi literatur,
- seleksi literatur,
- analisis dan sintesis,
- penarikan kesimpulan.

Tambahkan batasan (limitations) metode literature review agar lebih ilmiah, misalnya: keterbatasan akses jurnal, rentang waktu publikasi, dan subjektivitas dalam analisis.

Tegaskan tujuan dari metode yang digunakan, yaitu untuk mengidentifikasi pola temuan, kesenjangan penelitian, serta arah hubungan media digital interaktif terhadap hasil belajar.

Gunakan istilah penelitian yang konsisten, misalnya hasil belajar (bukan motivasi, jika fokus penelitian memang hasil belajar).

Perkuat dasar pemilihan metode, misalnya dengan menyebutkan bahwa literature review cocok untuk kajian teoretis dan sintesis bukti empiris terkait teknologi pendidikan.

Pastikan hubungan metode dengan rumusan masalah jelas, misalnya bahwa metode ini digunakan untuk menjawab bagaimana media digital interaktif memengaruhi hasil belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Literasi Digital

Pandangan Martin 2008, Literasi digital juga berarti penggunaan teknologi untuk menemukan, menggunakan, dan menyebarkan informasi di dunia digital. Kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai, mengatur, dan mengevaluasi informasi yang dihasilkan oleh teknologi ini memungkinkan orang untuk berkomunikasi, bekerja lebih efisien, dan menjadi lebih produktif, terutama dengan orang-orang yang memiliki keterkaitan digital (Yulisnawati, 2021). (dkk, Suyono, 2017)mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk melakukan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis dengan tujuan meningkatkan kemampuan untuk memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Namun, Douglas A.J. Belshaw, dalam tesisnya, "Apaitu Literasi Digital?" Menurut (2011), delapan komponen penting untuk literasi digital adalah sebagai berikut: 1. Kultural, yaitu memahami berbagai konteks yang ada di dunia digital pengguna; 2. Kognitif, yaitu memikirkan bagaimana menilai konten; 3. Konstruktif, artinya membuat sesuatu yang ahli dan aktual; 4. Komunikatif, artinya memahami bagaimana komunikasi dan jejaring berfungsi di dunia digital; 5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab; 6. Kreatif, artinya menemukan cara baru untuk melakukan sesuatu; 7.

Kritis dalam menyikapi konten; dan 8. Bertanggung jawab sosial. Setelah kita memahami definisi literasi digital di atas, kita pasti sudah tahu tujuan literasi digital. Tujuannya adalah sebagai berikut: 1. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya yang sehat untuk menggunakan teknologi, 2. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya membaca dan rasa ingin tahu melalui teknologi, 3. Meningkatkan pengetahuan secara cepat dan update dengan membaca berbagai informasi di media digital, 4. Meningkatkan pemahaman seseorang tentang inti sari berita online, 5. Meningkatkan informasi dengan cepat dan mudah, 6. Memberikan penilaian kritis pada karya tulis seseorang di media online, 7. Meningkatkan nilai kepribadian dengan membaca berita online.

Penggunaan Teknologi Digital dalam Pendidikan

Integrasi teknologi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi elemen penting yang mendorong transformasi proses pembelajaran. Kehadiran teknologi digital membuka peluang bagi siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang beragam, memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik, serta memperkaya pengalaman belajar melalui beragam platform pembelajaran daring. Haris dan Susanti (2020) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Selain itu, teknologi digital juga menawarkan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan individual. Temuan ini senada dengan hasil penelitian Huda (2021) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi mampu mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pengaruh Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar

Pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar telah menjadi fokus banyak penelitian. Hasil belajar siswa, yang mencakup peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif, dapat dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran (Putri et al., 2022). Studi ini menemukan bahwa siswa yang menggunakan teknologi digital cenderung memiliki tingkat pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan siswa yang hanya menggunakan metode konvensional. Namun, efektivitas penggunaan teknologi digital juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas teknologi, strategi pedagogis yang digunakan, dan kemampuan literasi digital siswa. Menurut Sudrajat dan Kurniawan (2020), jika teknologi digunakan tanpa panduan atau tujuan yang jelas, potensi dampaknya terhadap hasil belajar dapat menjadi negatif, seperti distraksi atau kebingungan siswa.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung penggunaan teknologi digital dalam pendidikan antara lain:

Akses terhadap perangkat teknologi: Akses yang luas terhadap perangkat seperti komputer dan tablet dapat memperluas jangkauan pembelajaran (Huda, 2021).

Kualitas materi pembelajaran digital: Materi yang dirancang secara interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Haris & Susanti, 2020).

Di sisi lain, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, rendahnya literasi digital siswa, dan kurangnya pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi hambatan signifikan dalam implementasi teknologi digital di sekolah menengah (Putri et al., 2022).

Upaya Pengendalian Dampak Negatif Literasi Digital Bagi Siswa

Literasi digital di era digital saat ini bagaikan pisau bermata dua bagi siswa SD. Di satu sisi, literasi digital membuka akses informasi dan peluang belajar yang luas. Di sisi lain, literasi digital juga menghadirkan berbagai risiko, seperti *cyberbullying*, konten negatif, dan kecanduan internet. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengendalian dampak negatif literasi digital bagi siswa SD. Berikut beberapa upaya yang bisa dilakukan berdasarkan pendapat ahli.

1. Edukasi dan Peran Orang Tua:

Menurut (Warsono, 2021), orang tua perlu memberikan edukasi tentang penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab kepada anak. Orang tua harus menjadi contoh yang baik dalam menggunakan teknologi digital. Menurut (Kemendikbud, 2021), orang tua perlu mendampingi anak saat menggunakan internet dan memantau aktivitas online mereka. Orang tua

juga perlu menjalin komunikasi terbuka dengan anak tentang pengalaman mereka di dunia digital.

2. Peran Guru dan Sekolah:

Menurut (Nugroho, 2022), guru perlu mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum sekolah. Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengajarkan literasi digital kepada siswa. Menurut (Kemkominfo, 2022), sekolah perlu mengadakan sosialisasi dan pelatihan tentang literasi digital untuk siswa, orang tua, dan guru. Sekolah juga perlu menyediakan infrastruktur internet yang aman dan terkendali.

3. Pemanfaatan Teknologi:

Menurut (F. Ardiyanto, 2023), orang tua dan guru dapat memanfaatkan aplikasi parental control untuk membatasi akses anak ke konten negatif. Menurut (Safitri, 2022), sekolah dapat menggunakan platform edukasi online yang aman dan terpercaya untuk menunjang proses belajar mengajar.

4. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis:

Menurut (Warsono, 2021), guru perlu mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa agar mereka dapat menyaring informasi yang mereka peroleh dari internet. Menurut (Kemendikbud, 2021), sekolah dapat mengadakan kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, seperti diskusi, debat, dan pemecahan masalah.

5. Kolaborasi Berbagai Pihak:

Menurut (Nugroho, 2022), perlu adanya kolaborasi antara orang tua, guru, sekolah, pemerintah, dan masyarakat untuk membangun ekosistem literasi digital yang kondusif bagi siswa SD. Menurut (Kemkominfo, 2022), pemerintah perlu terus meningkatkan edukasi dan literasi digital masyarakat, khususnya bagi siswa SD.

Beberapa upaya di atas harus disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa, orang tua, guru, dan sekolah. Untuk memberikan pendampingan dan edukasi yang tepat kepada siswa SD yang menggunakan literasi digital, penting untuk terus mengikuti perkembangan informasi dan teknologi terbaru.

Jurnal ini mengkaji peran media digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di era teknologi modern, dengan fokus pada literasi digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini didasarkan pada tinjauan literatur dari berbagai sumber, termasuk penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan kuis online dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

A. Pengertian Literasi Digital

- Perbaiki penulisan sumber agar rapi (misal: “(dkk, Suyono, 2017)” tidak tepat → harus “Suyono dkk., 2017”).
- Hindari kutipan yang terlalu panjang dan bertumpuk; ringkas definisi dari berbagai ahli menjadi paragraf yang lebih padat dan mudah dibaca.
- Satukan definisi literasi digital menjadi satu paragraf inti untuk menghindari pengulangan.
- Daftar 8 komponen Belshaw lebih baik dibuat dalam bentuk poin atau diringkas agar tidak terlalu panjang.
- Tujuan literasi digital sebaiknya ditulis lebih ringkas dan hanya mengambil poin yang relevan dengan hasil belajar.
- Perjelas kaitan antara literasi digital dengan hasil belajar, bukan hanya kebiasaan membaca atau kepribadian.

B. Penggunaan Teknologi Digital dalam Pendidikan

- Tambahkan contoh konkret platform atau aplikasi yang sering digunakan (misal: Google Classroom, Quizizz, Kahoot, dll) agar pembahasan lebih aplikatif.
- Perjelas hubungan antara penggunaan teknologi digital dan hasil belajar, bukan hanya motivasi atau partisipasi.
- Hindari pengulangan ide yang sama (misal fleksibilitas, akses sumber belajar).
- Perkuat dengan hasil penelitian terbaru atau sintesis dari beberapa penelitian, bukan hanya dua rujukan.

C. Pengaruh Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar

- Tambahkan penjelasan tentang mekanisme pengaruh, misalnya:
 - memberikan visualisasi konsep,
 - meningkatkan keterlibatan,
 - menyediakan belajar adaptif.
- Tegaskan bahwa pengaruh tidak hanya positif, tapi bervariasi tergantung kondisi.
- Perjelas variabel moderating: kemampuan literasi digital, kualitas media, dan strategi pedagogis.
- Berikan contoh penelitian spesifik yang relevan untuk memperkuat argumen.
- Kaitkan dengan judul: tekankan peran media digital interaktif, bukan teknologi digital secara umum.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

- Bagi faktor pendukung dan penghambat dalam dua subjudul agar lebih jelas.
- Tambahkan faktor pendukung lain:
 - kesiapan guru,
 - dukungan sekolah,
 - kebijakan pemerintah,
 - ketersediaan jaringan internet.
- Penghambat perlu diperjelas dengan contoh, seperti:
 - perangkat tidak merata,
 - gangguan jaringan,
 - rendahnya kemampuan guru mengoperasikan teknologi.
- Perbaiki penulisan sumber agar konsisten.

E. Upaya Pengendalian Dampak Negatif Literasi Digital

- Bagian ini terlalu panjang untuk pembahasan hasil—lebih cocok jadi subbagian tersendiri atau ringkasan poin-poin.
- Ringkas referensi berulang: banyak sumber yang mengulang pesan yang sama (orang tua, guru, kolaborasi).
- Fokuskan pembahasan pada literasi digital yang terkait dengan pembelajaran, bukan seluruh aspek risiko internet.
- Perkuat hubungan dengan hasil belajar (misalnya: bagaimana kontrol dampak negatif membantu menjaga fokus belajar siswa).
- Gunakan format poin untuk memudahkan pembaca.

F. Bagian Penutup / Ringkasan Pembahasan

- Tambahkan sintesis akhir: apa pola umum yang ditemukan dari semua literatur?
- Tegaskan bahwa media digital interaktif:
 - meningkatkan keterlibatan,
 - memperkaya pengalaman belajar,
 - mendukung pemahaman konsep,
 - tetapi membutuhkan literasi digital yang baik.
- Perjelas hubungan antarbab (literasi digital → penggunaan teknologi → pengaruh pada hasil belajar).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan media digital interaktif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di era teknologi modern. Media digital interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan kuis online mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi digital juga mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui visualisasi materi, memungkinkan pembelajaran yang adaptif, serta memberikan fleksibilitas belajar sesuai kebutuhan dan kemampuan individu. Kemampuan literasi digital siswa menjadi aspek penting yang menentukan sejauh mana media tersebut efektif mendukung peningkatan hasil belajar.

Namun, efektivitas media digital interaktif tetap dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung mencakup ketersediaan perangkat teknologi, kualitas materi digital, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Sebaliknya, hambatan seperti kesenjangan akses perangkat, rendahnya literasi digital, kurangnya pelatihan guru, serta risiko dampak negatif teknologi perlu mendapatkan perhatian serius. Karena itu, kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan pemerintah sangat diperlukan untuk membangun ekosistem literasi digital yang aman, produktif, dan mendukung hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Desi Azelina Sitorus, Imelda Gaindra Daeli, and Putri jafriati Ningsih. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2025): 248. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i3.5286>.
- Fuady, Syafrizal. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK: STUDI KUANTITATIF DI MTS ISLAMİYAH WONOREJO OKU TIMUR." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (Tarbiyatul Misbah)* XVIII, no. 01 (2025): 27.
- Muhammad Rais, Sukmawati, Ulfatul Hijriyah. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah." *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 3, no. 4 (2024): 46.
- Nur Al Fiah. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan Nur Al Fiah." *Assoeltan: Indonesian Journal of Community Research and Engagement* 2, no. 4 (2024): 187–88. <https://doi.org/10.70610/assoeltan.v2i4.543>.
- Putri Utami, Ima Wahyu. "Upaya Pengendalian Dampak Negatif Literasi Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Inventa* 8, no. 2 (2024): 126–27. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9420>.
- Siti, N., Anwar, M., & Saleh, A. "Pengaruh Penggunaan Bahasa Komunikatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 30, no. 1 (2021): 13–14.