

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Rahmadani Fitri Ginting¹, Annisa Sisilia Br Ginting², Mindiana Br Miliala³, Yulia Yanti Harahap⁴

fitriadi17@gmail.com¹, sisiliaannisa0@gmail.com², mindiamindivivo998@gmail.com³,
yuliyantiharahap274@gmail.com⁴

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Arafah

ABSTRAK

Pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran kini menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan modern. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melibatkan siswa tingkat menengah sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan belajar yang memanfaatkan media interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, serta menunjukkan minat tinggi terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, media interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik di kelas digital masa kini.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Motivasi Belajar, Pembelajaran Digital, Partisipasi Siswa.

ABSTRACT

The use of interactive digital media in the learning process has become an essential aspect of modern education. This study aims to explore how interactive digital media can enhance students' learning motivation within the school environment. The research employs a descriptive qualitative approach, involving junior high school students as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation of learning activities utilizing interactive media such as instructional videos, educational applications, and online learning platforms. The findings reveal that the integration of interactive digital media fosters a more engaging and participatory learning atmosphere. Students show increased enthusiasm, ask more questions, and display greater interest in the subjects taught. Furthermore, interactive media assist teachers in making abstract concepts more concrete and understandable. Therefore, it can be concluded that the use of interactive digital media plays a significant role in boosting students' learning motivation while also strengthening teacher-student interaction in today's digital classroom setting.

Keywords: Interactive Digital Media, Learning Motivation, Digital Learning, Student Engagement.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dulunya hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks kini mulai bergeser ke arah pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berbasis teknologi. Penggunaan media digital bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan menjadi kebutuhan dalam mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menimbulkan gairah belajar siswa. Dengan hadirnya media digital interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas belajar. (Azwar, 2020)

Media digital interaktif pada dasarnya mencakup berbagai bentuk teknologi yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten pembelajaran. Bentuknya bisa berupa video interaktif, kuis daring, aplikasi edukatif, atau platform pembelajaran berbasis game. Menurut Mayer (2009), pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman karena otak manusia bekerja lebih baik ketika memproses informasi visual dan verbal secara bersamaan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif bukan hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan kontekstual.

Di sisi lain, motivasi belajar menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan proses pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, konsisten, dan bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan semangat belajar dan mengarahkan mereka untuk mencapai prestasi. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kejenuhan karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan mereka secara langsung. Di sinilah peran media digital interaktif menjadi sangat penting, karena mampu menghidupkan suasana belajar dan membangkitkan kembali minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pemanfaatan media digital interaktif juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2012), guru yang mampu menggunakan media pembelajaran dengan tepat akan lebih mudah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media digital memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan konten dengan karakteristik siswa, baik dari segi gaya belajar, tingkat pemahaman, maupun minat terhadap topik tertentu. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan pemikiran kritis.

Selain itu, penggunaan media digital interaktif mendorong munculnya lingkungan belajar yang kolaboratif dan partisipatif. Melalui platform daring, siswa dapat berdiskusi, mengerjakan proyek kelompok, dan saling memberikan umpan balik secara langsung. Menurut Vygotsky (1978), proses sosial merupakan elemen penting dalam pembentukan pengetahuan, dan pembelajaran yang melibatkan interaksi antarindividu akan memperkaya pemahaman. Dalam konteks ini, media digital interaktif menjadi jembatan yang memungkinkan siswa belajar secara bersama-sama meskipun tidak berada di ruang yang sama secara fisik.

Namun, di balik berbagai keunggulannya, pemanfaatan media digital interaktif juga memerlukan kesiapan dari berbagai pihak, terutama guru dan sekolah. Guru perlu memiliki kemampuan literasi digital yang memadai agar dapat mengelola media dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Warsita (2018), keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologinya, tetapi juga pada kompetensi guru dalam merancang, memilih, dan memanfaatkannya sesuai kebutuhan siswa. Dengan kata lain, media digital hanya akan efektif apabila digunakan dengan strategi yang tepat dan didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya untuk menggali lebih dalam bagaimana pemanfaatan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus utama penelitian adalah memahami bentuk-bentuk penerapan media digital di kelas, respon siswa terhadap penggunaannya, serta dampaknya terhadap semangat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran modern yang lebih humanis, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar secara berkelanjutan di kalangan peserta didik.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana pemanfaatan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses, pengalaman, dan persepsi siswa serta guru dalam menggunakan media digital selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Moleong (2018), penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dan mendalam dalam konteks yang alamiah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga menelusuri bagaimana interaksi antara media digital dan motivasi siswa terjadi dalam proses belajar.

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang telah menggunakan media digital interaktif dalam proses pembelajaran sehari-hari. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yakni berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa dan guru yang aktif memanfaatkan media digital interaktif, seperti video pembelajaran, platform kuis daring, aplikasi edukatif, serta media pembelajaran berbasis animasi. Guru yang terlibat dalam penelitian memiliki pengalaman minimal dua tahun dalam penggunaan media digital di kelas. Pendekatan ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih kaya dan kontekstual.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bagaimana guru memanfaatkan media digital, serta bagaimana respons siswa terhadap media yang digunakan. Wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh pandangan dan pengalaman pribadi siswa dan guru mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan refleksi guru, serta hasil tugas siswa yang diperoleh dari media digital interaktif. Menurut Sugiyono (2019), kombinasi berbagai teknik pengumpulan data akan memperkuat keabsahan hasil penelitian melalui proses triangulasi.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (1994), yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan merangkum informasi penting yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dan peningkatan motivasi siswa. Tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan proses dan hasil temuan di lapangan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menafsirkan data secara mendalam untuk menemukan makna dan hubungan antara media digital interaktif dengan motivasi belajar siswa. Proses ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh temuan yang valid dan konsisten.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan empat kriteria keabsahan menurut Lincoln dan Guba (1985), yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Kredibilitas dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, sedangkan transferabilitas dilakukan dengan memberikan deskripsi kontekstual yang lengkap agar hasil penelitian dapat dipahami dalam situasi lain yang sejenis. *Dependability* dijaga melalui pencatatan proses penelitian secara sistematis, dan *confirmability* dilakukan dengan memastikan bahwa seluruh temuan didasarkan pada data yang benar-benar diperoleh dari lapangan, bukan dari asumsi pribadi peneliti. Penelitian ini dimulai dari tahap observasi pendahuluan hingga analisis data akhir. Selama proses penelitian, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung mengamati, mewawancarai, serta menginterpretasikan data.

Menurut Creswell (2014), dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen utama yang menentukan arah dan kedalaman eksplorasi terhadap fenomena yang dikaji. Oleh karena itu, keterlibatan peneliti secara langsung menjadi bagian penting dalam memastikan keakuratan dan keotentikan data yang diperoleh. Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk menggali secara mendalam bagaimana pemanfaatan media digital interaktif dapat memunculkan, meningkatkan, dan mempertahankan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran nyata tentang peran teknologi dalam mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan, relevan, dan berpusat pada peserta didik di era digital saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital interaktif memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket motivasi sebelum dan sesudah penerapan media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas, suasana belajar terlihat lebih hidup dibandingkan sebelum penggunaan media digital. Siswa tampak lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Mereka juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, terutama saat menggunakan media seperti Quizizz, Kahoot!, atau video pembelajaran interaktif.

Selama proses wawancara, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa media digital membuat mereka lebih semangat untuk belajar karena tampilannya menarik dan terasa seperti bermain sambil belajar. Mereka tidak lagi merasa bosan dengan metode ceramah atau penjelasan satu arah, karena bisa langsung terlibat melalui kuis dan simulasi. Salah satu siswa bahkan mengatakan bahwa belajar menggunakan media digital membuatnya "penasaran dan ingin tahu lebih banyak," terutama karena bisa melihat hasil jawabannya secara langsung dan memperbaikinya saat itu juga. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik yang kuat dari sisi rasa ingin tahu dan kepuasan belajar. (Abidin, 2014)

Dari sisi guru, ditemukan bahwa penggunaan media digital interaktif memudahkan proses pengelolaan kelas dan evaluasi hasil belajar. Guru menyebutkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan mudah diarahkan saat pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi. Data dari platform digital seperti Google Classroom atau Quizizz juga membantu guru dalam melihat perkembangan individu setiap siswa. Guru dapat mengetahui siapa yang mengalami kesulitan dan siapa yang sudah memahami materi, sehingga proses bimbingan bisa lebih tepat sasaran. Dengan demikian, media digital interaktif bukan hanya membantu siswa, tetapi juga meningkatkan efektivitas peran guru sebagai fasilitator dan evaluator. (Kunandar, 2014)

Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa secara signifikan. Sebelum penggunaan media digital interaktif, hanya sekitar 45% siswa yang menyatakan sangat termotivasi untuk belajar. Setelah penerapan media selama empat minggu, angka tersebut meningkat menjadi 78%. Peningkatan ini terlihat pada indikator minat terhadap pelajaran, keaktifan dalam bertanya, dan kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu. Selain itu, 82% siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi karena media digital menampilkan gambar, suara, dan animasi yang membuat konsep lebih mudah dipahami.

Penelitian juga menemukan bahwa media digital interaktif memiliki dampak yang berbeda terhadap siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Siswa dengan gaya belajar visual

dan kinestetik menunjukkan peningkatan motivasi paling tinggi karena terbantu oleh tampilan visual dan interaksi langsung dengan perangkat. Sementara itu, siswa dengan gaya belajar auditori juga tetap mendapat manfaat melalui fitur audio dan narasi yang jelas dalam media pembelajaran. Artinya, media digital interaktif mampu menjembatani berbagai perbedaan gaya belajar dan memperkuat prinsip pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Namun, penelitian juga mencatat beberapa hambatan yang dihadapi selama proses penerapan. Beberapa siswa mengalami kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat pribadi. Selain itu, ada juga sebagian kecil siswa yang terlalu fokus pada aspek permainan dalam aplikasi pembelajaran sehingga kurang memperhatikan isi materi. Guru mengatasi hal ini dengan memberikan pengarahan yang jelas di awal pembelajaran dan menyeimbangkan penggunaan media digital dengan kegiatan refleksi manual seperti diskusi kelompok atau tugas tulis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media digital interaktif bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana yang mampu mengubah dinamika belajar menjadi lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan. Pengaruh positif paling kuat terlihat pada peningkatan minat belajar, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif siswa. Dengan pengelolaan yang tepat dari guru, media digital interaktif terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi intrinsik sekaligus memperkuat hasil belajar akademik.

Pembahasan

Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Di era pendidikan modern saat ini, pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perubahan gaya belajar siswa yang semakin akrab dengan teknologi menuntut adanya inovasi dalam proses mengajar. Pembelajaran tidak lagi cukup hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis, tetapi memerlukan media yang mampu membangkitkan perhatian, partisipasi aktif, dan motivasi siswa. Melalui media digital interaktif, guru dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif mengubah cara siswa berpikir dan berinteraksi dengan ilmu pengetahuan. (M. & Suparman, 2015)

Pengertian Media Digital Interaktif dalam Konteks Pembelajaran

Media digital interaktif adalah sarana pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan konten pembelajaran. Menurut Sadiman (2010), media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Ketika media ini berbasis digital dan bersifat interaktif, maka siswa bukan hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Heinich dkk. (2002), media digital interaktif dirancang agar siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar melalui umpan balik langsung, baik dalam bentuk klik, pilihan jawaban, maupun simulasi interaktif. Interaksi tersebut membuat proses belajar menjadi lebih bermakna, karena siswa dapat belajar melalui pengalaman virtual yang menyerupai kenyataan. (Musfah, 2019)

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media digital interaktif mencakup berbagai bentuk seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis game, dan simulasi digital. Menurut Mayer (2009), konsep interaktivitas ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengintegrasikan informasi visual dan verbal secara bersamaan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih dalam. Selain itu, media digital interaktif juga berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik. Siswa dapat mengeksplorasi konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan simulasi. Contohnya, pelajaran sains dapat dijelaskan melalui animasi eksperimen digital yang memungkinkan siswa melihat proses ilmiah tanpa harus melakukan percobaan langsung di laboratorium.

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran bukan sekadar tren teknologi; ia menawarkan perubahan mendasar pada cara siswa menerima, memproses, dan mengaplikasikan pengetahuan. Sebelum masuk detail, penting untuk menegaskan bahwa perhatian utama bukan pada teknologinya semata, melainkan bagaimana teknologi itu dirancang dan dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar yang bermakna, memotivasi, dan berpusat pada peserta didik. Pengertian media digital interaktif dalam konteks pembelajaran sering dipahami sebagai perangkat, aplikasi, atau lingkungan digital yang memungkinkan adanya interaksi aktif antara siswa dan konten, serta antara siswa dengan guru atau sesama siswa. (Muhammad, 2016)

Menurut Mayer, konsep multimedia learning menekankan pemrosesan ganda informasi visual dan verbal sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif ketika kedua saluran itu dioptimalkan media digital interaktif memasukkan unsur itu dengan memberi kesempatan siswa merespons, bereksperimen, dan menerima umpan balik secara langsung. Dengan demikian, media interaktif tidak pasif ia menuntut keterlibatan kognitif dan afektif pengguna. Secara konseptual, media digital interaktif juga dapat dilihat sebagai perpanjangan dari teori konstruktivis siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan zona perkembangan proksimal; media interaktif modern sering menyediakan fitur kolaboratif (diskusi daring, kerja kelompok virtual, peer feedback) yang memfasilitasi interaksi sosial tersebut dalam konten yang terstruktur.

Dari sisi fungsi pendidikan, Arsyad dan peneliti media pembelajaran lainnya menunjukkan bahwa media berperan memperjelas pesan, menghadirkan variasi stimulasi, dan mengatasi keterbatasan ruang-waktu. Media digital interaktif memperkaya fungsi ini dengan menambahkan elemen umpan balik real-time, penyesuaian tingkat kesulitan, serta jalur belajar yang bisa dipersonalisasi. Dengan fitur-fitur tersebut, media interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa komponen penting dalam pembentukan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Pendekatan desain instruksional juga penting dalam memahami pengertian media digital interaktif. Gagné dan rekan-rekan mengingatkan bahwa learning events harus dirancang untuk memfasilitasi perhatian, pemahaman, penyimpanan, dan transfer. (Suyono & Hariyanto, 2017)

Media interaktif yang baik menyusun aktivitas yang memicu perhatian (mis. simulasi yang menantang), menyediakan umpan balik yang jelas, dan memungkinkan latihan yang berulang sehingga transfer ke situasi nyata menjadi mungkin. Jadi, media interaktif efektif bila dipadukan dengan prinsip desain instruksional yang kuat. Aspek psikologis perlu diperhatikan: interaktivitas bukan hanya soal klik atau memilih opsi melainkan adanya dialog belajar yang merangsang motivasi. Peneliti motivasi belajar menyebutkan bahwa rasa kompetensi, otonomi, dan relasi (self-determination theory) berkontribusi pada keterlibatan siswa. Media digital interaktif yang memberikan umpan balik konstruktif, pilihan jalur belajar, dan kesempatan kolaborasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis ini sehingga memicu motivasi lebih berkelanjutan daripada metode tradisional yang satu arah. (Azwar, 2020)

Namun, pengertian media digital interaktif harus memasukkan dimensi aksesibilitas dan inklusivitas. Tidak semua media yang bertajuk “interaktif” otomatis ramah bagi semua siswa; desain yang memperhatikan perbedaan gaya belajar, keterbatasan sensorik, dan akses perangkat akan lebih bermakna. Oleh karena itu, definisi praktis media digital interaktif harus mencakup aspek teknis (fitur interaksi), pedagogis (strategi pembelajaran), dan sosial (keterlibatan serta inklusi). Akhinya, pengertian operasional untuk penelitian ini adalah media digital interaktif adalah kumpulan perangkat lunak, konten multimodal, dan platform yang dirancang untuk memungkinkan interaksi dua arah, umpan balik segera, personalisasi jalur belajar, serta kolaborasi yang semuanya diarahkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi siswa. Pengertian ini mengintegrasikan perspektif kognitif, sosial, dan desain instruksional sehingga dapat dijadikan dasar analisis dan implementasi di kelas. (Muhammad, 2016)

Jenis serta Bentuk Media Digital Interaktif yang Umum Digunakan di Sekolah

Dalam dunia pendidikan, media digital interaktif hadir dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dua hal utama yang membedakan media ini dengan media konvensional adalah kemampuannya menampilkan konten yang dinamis serta melibatkan siswa secara langsung. Menurut Arsyad (2019), keberagaman jenis media digital ini memberikan guru keleluasaan dalam memilih strategi pembelajaran yang paling efektif.

Selain itu, perkembangan teknologi membuat banyak platform pembelajaran yang kini mudah diakses secara gratis maupun berbayar. Guru tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga dapat berperan sebagai kreator dengan merancang media sesuai kebutuhan siswa. Berikut beberapa jenis media digital interaktif yang umum digunakan di sekolah:

1. Video pembelajaran interaktif

Video ini dilengkapi elemen interaktif seperti tombol pilihan, kuis singkat di sela-sela video, anotasi, atau jalur cabang yang menyesuaikan alur berdasarkan respon siswa. Kelebihannya: menggabungkan aspek visual dan auditori sehingga memudahkan pemahaman konsep; interaktivitas mencegah pasifnya menonton karena siswa harus membuat pilihan atau menjawab pertanyaan. Video interaktif cocok untuk demonstrasi eksperimen, studi kasus, atau skenario bercabang yang melatih pengambilan keputusan.

2. Platform kuis dan penilaian adaptif

Platform semacam ini memberikan soal yang menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan jawaban siswa, serta umpan balik langsung. Fungsinya meningkatkan motivasi melalui pencapaian bertahap dan gamifikasi (poin, lencana). Di sisi pedagogis, platform adaptif membantu identifikasi kesulitan belajar dan memberikan latihan yang dipersonalisasi untuk memperkuat kompetensi tertentu.

3. Aplikasi edukatif berbasis permainan (educational games / gamified apps)

Game edukasi mengemas tujuan pembelajaran dalam mekanik permainan (misi, tantangan, hadiah). Selain meningkatkan motivasi melalui elemen permainan, game juga mendukung praktik berulang tanpa stigma kegagalan karena pemain termotivasi mencoba lagi. Game efektif untuk membangun keterampilan problem solving, penguatan konsep, dan latihan keterampilan prosedural dalam suasana yang menyenangkan.

4. Simulasi dan laboratorium virtual

Ini memungkinkan siswa bereksperimen dengan variabel-variabel yang sulit atau berbahaya jika dilakukan secara nyata (mis. simulasi fisika, kimia, ekonomi). Simulasi membantu visualisasi sistem kompleks, mempercepat pembelajaran konseptual, dan melatih keterampilan analitis melalui eksplorasi “what-if”. Untuk guru, simulasi memberikan alat untuk merancang tugas berbasis inquiry yang menantang.

5. Platform pembelajaran kolaboratif dan LMS (Learning Management System) dengan fitur interaktif

LMS modern menyediakan forum diskusi, ruang kerja kelompok, wiki, dan alat feedback. Kekuatan platform ini adalah memfasilitasi interaksi sosial, pengelolaan sumber belajar, serta tracking kemajuan siswa. LMS mendukung pembelajaran blended dan jarak jauh, serta memungkinkan guru memonitor keterlibatan dan memberikan intervensi tepat waktu.

6. Alat authoring interaktif (software pembuat modul interaktif seperti SCORM/HTML5 authoring tools)

Alat-alat ini memungkinkan guru atau desainer membuat modul yang mengandung kuis, cabang logika, penilaian, dan multimedia. Keunggulannya adalah fleksibilitas untuk menyesuaikan konten dengan karakteristik siswa dan kurikulum, sehingga materi lebih relevan dan terarah. Authoring tools penting untuk pengembangan materi lokal yang kontekstual.

7. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

AR/VR menyediakan pengalaman imersif AR menambahkan lapisan informasi digital pada dunia nyata, sementara VR membawa siswa ke lingkungan simulasi penuh. Media ini sangat efektif untuk membangun pengalaman konkret terhadap konsep abstrak (mis. anatomi, sejarah tempat, atau lingkungan alam) dan dapat meningkatkan motivasi lewat unsur novelty dan keterlibatan sensorik. Namun, memerlukan infrastruktur dan desain instruksional matang.

8. Chatbot pendidikan dan asisten virtual

Chatbot berbasis skrip atau AI dapat memberikan bimbingan, menjawab pertanyaan sederhana, dan menyajikan latihan singkat kapan saja. Fungsinya mendukung pembelajaran mandiri dan memberikan umpan balik instan, terutama di luar jam sekolah. Chatbot yang dirancang dengan baik juga mampu mempersonalisasi rute belajar dan mengarahkan siswa ke sumber belajar yang sesuai. (Musfah, 2019)

Peran Guru dalam Mengelola dan Menerapkan Media Digital Interaktif

Guru memiliki peran sentral dalam memastikan pemanfaatan media digital interaktif berjalan efektif. Tanpa bimbingan dan pengelolaan yang baik, media secanggih apa pun tidak akan memberi hasil optimal. Guru bukan hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, dan motivator dalam proses belajar siswa. Berikut beberapa peran penting guru dalam penerapan media digital interaktif:

1. Sebagai Fasilitator Pembelajaran

Guru membantu siswa memahami cara menggunakan media digital dan mengarahkan mereka agar fokus pada tujuan pembelajaran. Menurut Gagné (1985), peran fasilitator menuntut guru menciptakan kondisi belajar yang memudahkan siswa untuk menemukan dan memahami konsep baru secara mandiri.

2. Sebagai Inovator

Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan mengembangkan media digital yang sesuai dengan karakter siswa. Guru dapat menyesuaikan konten dengan kebutuhan pembelajaran agar tetap relevan dan menarik.

3. Sebagai Pengendali dan Evaluator

Guru mengatur penggunaan media agar tidak disalahgunakan serta mengevaluasi efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana media digital membantu mencapai kompetensi yang diharapkan.

4. Sebagai Motivator

Guru perlu menumbuhkan semangat siswa agar mereka mau memanfaatkan media digital untuk tujuan belajar, bukan sekadar hiburan. Dorongan positif dari guru dapat meningkatkan minat dan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dengan teknologi. (Syaiful & Djamarah, 2018)

Makna dan faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa

Makna motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau alasan yang membuat siswa mau dan terus melakukan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Makna motivasi di sini bukan sekadar “ingin nilai bagus”, melainkan gabungan aspek afektif (minat, rasa ingin tahu), kognitif (tujuan belajar, strategi), dan volitional (kemauan, ketekunan). Ketika siswa termotivasi, mereka lebih aktif mencari informasi, berupaya memahami konsep, serta mau berlatih hingga mencapai kompetensi. Motivasi bukan atribut statis; ia dinamis dan dapat dipengaruhi oleh konteks pembelajaran, pengalaman sebelumnya, serta faktor internal seperti kepercayaan diri. Oleh karena itu, memahami motivasi berarti melihatnya sebagai proses psikologis kompleks yang menentukan bagaimana siswa memulai, mempertahankan, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. (Hidayat, 2021)

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa

Berikut faktor-faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar, tiap-tiap faktor dijelaskan secara rinci:

1. Motivasi intrinsik (kebutuhan, minat, rasa ingin tahu)

Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri siswa keinginan untuk tahu, tantangan yang menarik, atau kelaziman menikmati proses belajar itu sendiri. Siswa dengan motivasi intrinsik cenderung belajar lebih dalam, bertahan lebih lama saat menghadapi kesulitan, dan menunjukkan kreativitas. Faktor ini dipengaruhi oleh pengalaman sukses sebelumnya, relevansi materi dengan minat pribadi, serta adanya aktivitas yang merangsang rasa ingin tahu. Media dan metode yang memberi ruang eksplorasi, opsi, dan tantangan yang berarti dapat menumbuhkan motivasi intrinsik.

2. Motivasi ekstrinsik (hadiah, pengakuan, nilai)

Motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti nilai, pujian guru, kebanggaan orang tua, atau hadiah. Meski efektif untuk mendorong perilaku tertentu (mis. menyelesaikan tugas), motivasi ekstrinsik berisiko membuat siswa hanya fokus pada hasil akhir tanpa memahami substansi. Kombinasi seimbang antara ekstrinsik dan intrinsik misalnya memberi penghargaan sambil menumbuhkan rasa kompetensi cenderung lebih sehat untuk pembelajaran jangka panjang. (Azwar, 2020)

Peran guru dan gaya pengajaran

Guru menjadi faktor penentu: gaya pengajaran yang suportif, jelas, dan menginspirasi meningkatkan motivasi. Guru yang memberikan umpan balik konstruktif, mengaitkan materi dengan

dunia nyata, serta memberi tantangan yang sesuai level siswa, akan meningkatkan rasa kompetensi dan keingintahuan. Sebaliknya, pengajaran yang monoton, terlalu menuntut, atau tidak memberi ruang partisipasi cenderung menurunkan motivasi.

1. Kualitas dan relevansi materi pembelajaran

Materi yang dianggap relevan, kontekstual, dan bermakna bagi kehidupan siswa meningkatkan keterlibatan. Jika siswa melihat kaitan langsung antara pembelajaran dan tujuan pribadi atau masa depan mereka, motivasinya meningkat. Materi yang abstrak tanpa contoh nyata atau aplikasi cenderung membuat pembelajaran terasa tidak penting sehingga menurunkan minat.

2. Lingkungan belajar (fisik dan psikososial)

Suasana kelas yang aman, suportif, dan terorganisir memfasilitasi fokus dan risiko belajar (mencoba tanpa takut salah). Aspek fisik seperti ventilasi, pencahayaan, dan ketersediaan perangkat juga memengaruhi kenyamanan belajar. Lingkungan psikososial termasuk hubungan teman sebaya, budaya kelas, dan norma interaksi menentukan apakah siswa merasa didukung untuk aktif bertanya dan bekerja sama.

3. Kondisi keluarga dan dukungan orang tua

Dukungan emosional dan material dari keluarga sangat memengaruhi motivasi, terutama di level sekolah dasar dan menengah. Orang tua yang memantau proses belajar, memberi dorongan positif, dan menyediakan akses ke sumber belajar cenderung meningkatkan motivasi anak. Kebijakan rumah yang mendukung rutinitas belajar (waktu belajar, ruang tenang) juga berkontribusi.

4. Ketersediaan dan kualitas media pembelajaran (termasuk digital)

Media yang menarik, mudah digunakan, dan relevan akan mendukung motivasi. Sebaliknya, media yang sulit diakses, membingungkan, atau tidak relevan justru menghambat. Kini, media digital interaktif menjadi salah satu faktor eksternal penting yang bisa mengubah cara siswa terlibat dengan materi dan bisa memperkuat motivasi bila dirancang dan dimanfaatkan baik.

5. Sikap dan harapan diri (self-efficacy) serta pengalaman sukses/gagal

Siswa yang percaya mampu (high self-efficacy) cenderung menghadapi tantangan belajar dengan semangat, sedangkan yang merasa tidak mampu sering menghindari tugas sulit. Pengalaman sukses kecil yang terstruktur memberi bukti kemampuan sehingga memicu motivasi berkelanjutan. Sebaliknya, pengalaman kegagalan tanpa dukungan dapat menurunkan motivasi dan menimbulkan learned helplessness. (Mulyasa, 2013)

Pengaruh media digital interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar

Media digital interaktif memengaruhi motivasi belajar tidak hanya lewat faktor teknis seperti tampilan menarik atau fitur gamifikasi tetapi lewat perubahan cara siswa berinteraksi dengan materi, teman, dan guru. Efeknya bersifat multifaset: dari meningkatkan perhatian awal hingga memperpanjang keterlibatan jangka panjang. Untuk memahami pengaruhnya, penting melihat mekanisme psikologis (perasaan kompeten, otonomi, dan keterhubungan) serta aspek praktis (umpan balik, personalisasi, dan aksesibilitas).

Media yang dirancang dengan baik menyediakan pengalaman belajar yang menantang namun dapat dicapai, memberi umpan balik instan, dan memungkinkan pilihan dalam jalur belajar. Fitur-fitur inilah yang sesuai dengan teori motivasi modern (mis. self-determination theory) dan dapat memicu motivasi intrinsik (Zuhairini, 2018). Berikut adalah poin-poin pengaruh media digital interaktif kepada motivasi belajar siswa, masing-masing dijelaskan panjang dan detail. Berikut pengaruh media digital interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar :

1. Meningkatkan keterlibatan aktif (engagement)

Media digital interaktif mengubah siswa dari pendengar pasif menjadi pelaku aktif. Fitur seperti kuis interaktif, simulasi, dan tugas berbasis game menuntut respon real-time, sehingga siswa terlibat secara kognitif dan afektif. Keterlibatan ini meliputi perhatian yang lebih lama pada materi, usaha kognitif lebih dalam (analisis, sintesis), serta emosi positif (rasa senang, kompetisi sehat). Ketika keterlibatan meningkat, siswa lebih mungkin untuk menyelesaikan tugas, melakukan latihan ulang, dan mempertahankan fokus semua hal yang memperkuat motivasi belajar.

2. Memberi umpan balik instan dan terarah

Salah satu keuntungan utama media digital adalah kemampuan menyediakan feedback segera jawaban benar/salah, penjelasan langkah demi langkah, atau rekomendasi materi perbaikan. Umpan balik cepat membantu siswa memahami kesalahan lebih awal, menyesuaikan strategi belajar, dan

merasakan kemajuan. Perasaan kemajuan ini penting untuk membangun rasa kompetensi, yang merupakan sumber motivasi intrinsik. Selain itu, data umpan balik memungkinkan guru melakukan intervensi yang lebih tepat sasaran.

3. Memungkinkan personalisasi dan pembelajaran adaptif

Platform adaptif menyesuaikan tingkat kesulitan atau jalur pembelajaran berdasarkan performa siswa. Personalisasi ini membuat aktivitas belajar terasa “pas” bagi setiap individu tidak terlalu mudah sehingga bosan, dan tidak terlalu sulit sehingga frustrasi. Rasanya relevan dan sesuai kebutuhan inilah yang meningkatkan kepuasan belajar dan membangkitkan motivasi berkelanjutan, karena siswa merasakan kemajuan yang nyata.

4. Meningkatkan rasa otonomi dan pilihan belajar

Banyak aplikasi memungkinkan siswa memilih topik, tempo, atau jenis aktivitas (video, kuis, proyek). Otonomi ini memberi kontrol atas proses belajar sebuah faktor motivasional penting. Ketika siswa merasa memiliki pilihan, mereka cenderung lebih bertanggung jawab terhadap proses belajar, lebih terlibat, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas.

5. Mendorong kolaborasi dan keterikatan sosial

Fitur diskusi online, kerja kelompok virtual, dan peer feedback memungkinkan hubungan sosial yang mendukung belajar. Interaksi dengan rekan memicu rasa keterikatan (relatedness), satu elemen penting dalam motivasi. Selain itu, kolaborasi sering memberikan tantangan sosial yang memotivasi (mis. ingin dihargai teman), serta menyediakan model peran yang menginspirasi peningkatan usaha.

6. Mengurangi kebosanan melalui variasi dan novelty

Media digital yang beragam video, quiz, simulasi, game membawa variasi stimulasi yang mengurangi monoton. Sensasi “baru” atau elemen game (level, badge) memberi motivasi ekstra untuk mencoba dan bertahan. Namun novelty saja tidak cukup; harus diimbangi substansi pembelajaran agar motivasi yang muncul bukan sekadar superficial.

7. Membuka akses belajar mandiri di luar kelas

Ketersediaan sumber digital memungkinkan siswa belajar kapan saja mendorong kebiasaan belajar mandiri. Kebiasaan ini memperbesar frekuensi interaksi siswa dengan materi yang akan meningkatkan pemahaman dan rasa penguasaan, sehingga memperkuat motivasi jangka panjang. Akses luar kelas juga memfasilitasi perbaikan berulang dan penguatan materi sesuai kebutuhan individu.

8. Memberikan bukti kemajuan melalui data dan portofolio digital

Dashboard dan portofolio digital menyajikan bukti nyata tentang perkembangan siswa (nilai, waktu belajar, progres modul). Visualisasi kemajuan ini memotivasi siswa untuk terus maju karena mereka dapat melihat perjalanan belajar mereka. Selain itu, data ini membantu guru memberi apresiasi yang tepat yang memperkuat pengakuan sosial sebagai motivator. (Suyono & Hariyanto, 2017)

Manfaat dan tantangan penggunaan media digital interaktif dalam proses belajar

Penggunaan media digital interaktif membawa banyak manfaat praktis dan pedagogis yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa, namun juga tidak lepas dari tantangan nyata yang harus diatasi agar penerapannya efektif dan adil. Di bawah ini manfaat dan tantangan dipaparkan terpisah dan rinci agar dapat dipahami dan dijadikan acuan kebijakan atau praktik di sekolah. Berikut manfaat dan tantangan penggunaan media digital interaktif dalam proses belajar :

1. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa

Seperti dibahas sebelumnya, media interaktif membuat kegiatan belajar lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dan antusias. Bentuk interaksi yang variatif (audio, visual, tugas interaktif) menyentuh berbagai gaya belajar sehingga lebih banyak siswa merasa “nyambung” dengan materi.

2. Mendukung diferensiasi dan pembelajaran personal

Dengan modul adaptif dan pilihan aktivitas, guru dapat menyesuaikan laju dan jenis materi untuk tiap siswa. Ini penting untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa yang cepat, yang lambat, maupun yang memiliki kebutuhan khusus sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif.

3. Memberi umpan balik cepat dan pemantauan berkelanjutan

Sistem digital mampu merekam aktivitas belajar, memberi evaluasi otomatis, dan menampilkan analitik. Hal ini memudahkan guru mengidentifikasi kesulitan siswa lebih cepat,

melakukan remedial tepat sasaran, dan memantau perkembangan kelas secara efisien.

4. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan keterampilan abad ke-21

Platform digital memudahkan kerja kelompok, komunikasi, dan proyek lintas ruang/waktu. Keterampilan seperti kolaborasi daring, literasi digital, dan penyelesaian masalah kompleks terasah lewat tugas berbasis media interaktif kompetensi yang relevan untuk masa depan.

5. Akses sumber belajar yang luas dan kontekstual

Media digital memberikan akses ke beragam sumber video, artikel, simulasi, data real-time yang memperkaya materi ajar dan memperlihatkan aplikasi nyata dari konsep teoretis. Ini membantu siswa memahami relevansi pembelajaran terhadap dunia nyata.

6. Efisiensi administrasi dan dokumentasi pembelajaran

LMS dan aplikasi pembelajaran mempermudah distribusi materi, pengumpulan tugas, penilaian, dan dokumentasi. Guru dapat menghemat waktu administrasi dan fokus pada intervensi pedagogis yang lebih berkualitas. (Kunandar, 2014)

Adapun tantangan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Kesenjangan akses (digital divide) dan infrastruktur

Tidak semua sekolah, siswa, atau daerah memiliki akses perangkat dan jaringan internet yang memadai. Ketergantungan pada media digital bisa memperlebar kesenjangan: siswa yang tidak punya perangkat atau koneksi stabil akan tertinggal. Solusi memerlukan kebijakan investasi infrastruktur dan model pembelajaran hybrid yang mengakomodasi ketidakmerataan.

2. Kesiapan dan kompetensi guru

Banyak guru belum memiliki keterampilan teknis atau pedagogis untuk merancang pembelajaran digital yang efektif. Tanpa pelatihan yang memadai, media hanya dipakai untuk “tampil” tanpa dampak pembelajaran. Pengembangan profesional berkelanjutan dan dukungan teknis diperlukan agar guru mampu memanfaatkan potensi penuh media.

3. Gangguan dan distraksi belajar

Perangkat digital juga membawa potensi gangguan (media sosial, game non-pendidikan). Siswa perlu dibimbing agar menggunakan waktu dan perhatian dengan benar. Selain itu, desain tugas harus mempertimbangkan long attention span agar siswa tidak mudah terdistraksi.

4. Kualitas konten dan validitas pedagogis

Tidak semua konten digital berkualitas atau sesuai kurikulum. Ada risiko menyebarkan informasi tidak akurat atau aktivitas yang tidak mendukung tujuan pembelajaran. Peran guru sebagai kurator sangat penting untuk memastikan konten relevan dan bermutu.

5. Biaya, pemeliharaan, dan keberlanjutan

Pengadaan perangkat, lisensi aplikasi, dan pemeliharaan infrastruktur memerlukan anggaran. Sekolah harus merencanakan biaya jangka panjang termasuk pelatihan guru, pembaruan software, dan penggantian perangkat agar implementasi berkelanjutan.

6. Isu privasi dan keamanan data

Penggunaan platform digital melibatkan pengumpulan data siswa. Jika tidak dikelola dengan aman, ada risiko kebocoran data dan pelanggaran privasi. Sekolah perlu kebijakan perlindungan data, persetujuan orang tua, dan seleksi vendor yang bertanggung jawab.

7. Kesulitan penilaian autentik

Meski media digital memudahkan evaluasi kuantitatif, menilai keterampilan tinggi (kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis) memerlukan desain penilaian yang kompleks. Guru perlu menggabungkan penilaian formatif, observasi, dan produk autentik untuk mengukur hasil belajar secara lebih valid. (Hamalik, 2017)

KESIMPULAN

Dari seluruh pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern ini. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan media digital yang tepat, suasana belajar menjadi lebih hidup, dinamis, dan mampu menyesuaikan

dengan karakteristik generasi saat ini yang sangat dekat dengan teknologi.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan ketika pembelajaran melibatkan media interaktif. Hal ini disebabkan oleh adanya pengalaman belajar yang lebih bermakna, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan turut berpartisipasi secara aktif dalam eksplorasi pengetahuan. Interaktivitas ini membuat mereka merasa dihargai, tertantang, dan termotivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Di sisi lain, peran guru menjadi sangat krusial sebagai pengelola dan fasilitator penggunaan media digital. Guru tidak hanya perlu menguasai teknologi, tetapi juga mampu memilih dan menerapkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks materi yang diajarkan. Dengan demikian, media digital bukan sekadar pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan tuntutan zaman.

Namun, perlu disadari bahwa penggunaan media digital interaktif juga menghadirkan tantangan tersendiri, seperti keterbatasan sarana, kurangnya kompetensi teknologi sebagian guru, serta potensi distraksi siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan kebijakan pendidikan yang mendukung peningkatan literasi digital bagi guru dan siswa, serta pengawasan yang bijak agar teknologi benar-benar digunakan untuk mendukung pembelajaran, bukan sebaliknya.

Secara keseluruhan, dapat ditegaskan bahwa media digital interaktif merupakan inovasi pendidikan yang membawa dampak positif signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selama penggunaannya dilakukan secara terarah, seimbang, dan didukung dengan kesiapan guru serta infrastruktur yang memadai, media digital dapat menjadi pendorong utama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. (Jakarta). *Prosedur Penelitian ; Suatu Pendekatan Praktik*. 2019: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2020). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R. (2021). Implementasi Micro Tecahing Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Islam*, 123-134.
- Kunandar. (2014). *Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Sukses Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- M., A., & Suparman. (2015). *Desain Instruksional Modern : Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan .* Jakarta:erlangga.
- Muhammad, H. (2016). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfah, J. (2019). *Peningkatan Kompetensi Guru : Melalui Pelatihan Dan Sumber Belajar Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Nata, A. (2016). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sardiman, A. (2019). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2020). *Belajar Dan Faktor - Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran : Teori Dan Konsep Dasar .* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syaiful, B., & Djamarah. (2018). Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.

Zuhairini. (2018). Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Malang: Uin Maliki Press.