

ANALISIS KONTEN INTERAKTIF**Indah Fani Damayanti¹, Nur Annisa Aulia², Husni Idris³**Email: indahfani755@gmail.com¹, nur.annisa9799@guru.sd.belajar.id², husni_idris@uinsi.ac.id³**Sultan Aji Muhammad Idris State Islamic University Samarinda****ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah dinamika pembelajaran, mendorong kebutuhan akan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis konten interaktif dalam pembelajaran, baik berupa presentasi interaktif maupun kuis digital, serta menilai elemen-elemen yang berhasil dan yang masih perlu dikembangkan. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pengumpulan dan analisis literatur dari buku, jurnal, artikel, dan sumber relevan lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif, menghadirkan umpan balik langsung, serta menyajikan materi secara visual dan auditori yang menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada keseimbangan antara desain teknologi, dukungan pedagogis, serta peran guru sebagai fasilitator. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan infrastruktur, umpan balik yang tidak tepat waktu, dan kurangnya adaptasi terhadap gaya belajar siswa. Dengan pengelolaan yang tepat, media interaktif dapat menjadi inovasi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motivasi Belajar, Keterlibatan Siswa.**ABSTRACT**

The development of digital technology has transformed learning dynamics, creating a need for interactive media that can enhance student engagement and motivation. This study aims to analyze interactive content in learning, including interactive presentations and digital quizzes, and to evaluate which interactive elements are successful and which require improvement. The research method employed a literature review, collecting and analyzing information from books, journals, articles, and other relevant sources. The findings show that interactive media can increase active participation, provide immediate feedback, and present material in visually and auditorily engaging ways, making learning more active, meaningful, and enjoyable. However, its effectiveness depends on a balance between technological design, pedagogical support, and the teacher's role as a facilitator. Challenges identified include limited infrastructure, untimely feedback, and insufficient adaptation to students' learning styles. With proper implementation, interactive media can serve as an adaptive and relevant innovation for 21st-century education.

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

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan. Transformasi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi menuntut adanya inovasi dalam penyajian materi ajar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi agar proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.¹ Dalam konteks inilah, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang dinilai efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori pembelajaran dan praktik pembelajaran digital di kelas.

Konten interaktif pada dasarnya merupakan bentuk penyajian materi pembelajaran yang memungkinkan adanya keterlibatan aktif antara pengguna dan media. Elemen interaktif dapat berupa tombol navigasi, animasi, simulasi, kuis, video pembelajaran, serta umpan balik langsung dari sistem. Melalui interaksi ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi turut berperan sebagai subjek yang membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada proses aktif siswa dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kehadiran konten interaktif juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menemukan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur interaktif mampu memperkuat daya ingat, meningkatkan partisipasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui visualisasi dan simulasi yang menarik.² Selain itu, keberadaan fitur umpan balik langsung dalam konten interaktif memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan berorientasi pada penguasaan kompetensi.

Namun demikian, tidak semua konten interaktif yang beredar memiliki kualitas pedagogis yang baik. Sebagian besar konten yang menarik secara visual sering kali belum memenuhi prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan navigasi, dan validitas materi.³ Oleh karena itu, diperlukan analisis yang sistematis terhadap konten interaktif untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis konten interaktif dalam konteks pengembangan media pembelajaran menjadi penting untuk menilai sejauh mana unsur-unsur interaktivitas, tampilan visual, dan pesan edukatif mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Melalui proses analisis ini, pengembang media dan pendidik dapat memperoleh gambaran menyeluruh tentang kelebihan, kekurangan, serta potensi perbaikan dari sebuah konten pembelajaran. Artikel ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan, yang melibatkan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber tekstual, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan materi relevan lainnya. Prosedur penelitian ini mencakup seleksi data berdasarkan relevansinya dengan subjek penelitian, analisis isi, serta pencarian literatur secara mendalam.

¹ Fitriani, S., & Rahmawati, D. "Transformasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21: Peluang dan Tantangan." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 10, no. 2 (2022): 85–94.

² Mulyani, R., & Handayani, T. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 8, no. 1 (2023): 45–56.

³ Prasetyo, B., & Wulandari, E. "Analisis Kualitas Konten Interaktif dalam Media Pembelajaran Digital." *Jurnal Media Pendidikan Indonesia*, vol. 7, no. 2 (2024): 98–110.

Untuk memastikan akurasi dan keandalan data, sumber-sumber tersebut dipilih dengan cermat melalui proses evaluasi yang sistematis. Artikel ini bertujuan untuk memberikan tinjauan komprehensif tentang dasar-dasar teori behaviorisme sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran, sekaligus menjelaskan relevansinya dalam konteks pendidikan.

Proses yang dilakukan melalui *searching* digunakan sebagai pendekatan dalam penulisan artikel ini melalui serangkaian langkah sistematis. Proses dimulai dengan mencari sumber-sumber data yang relevan terkait masalah yang diteliti, baik dari buku, surat kabar, jurnal, maupun publikasi daring. Setelah data terkumpul, dilakukan proses identifikasi untuk memilih informasi yang sesuai dengan topik penelitian. Informasi tersebut kemudian dipelajari secara mendalam guna memahami keterkaitannya dengan masalah yang dibahas. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metodologi yang tepat agar masalah dapat dikaji secara komprehensif. Tahap akhir adalah evaluasi, yaitu menilai kelayakan informasi dan sumber data untuk dijadikan referensi serta melakukan koreksi jika diperlukan. Dengan pendekatan ini, diharapkan kajian yang dihasilkan bersifat akurat, relevan, dan mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Media Interaktif (Presentasi Interaktif, Kuis digital) dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam hal ini dibatasi pada media dengan fokus pada proses pembelajaran. Menurut Arif S. Sadiman yang dikutip oleh Rukminingsih, et.al, media pembelajaran merupakan segala hal yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian peserta didik dalam proses belajar.⁴ Media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang direncanakan. Padahal, dalam arti luas, media tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan pendidik, benda nyata, dan studi banding. Sejalan dengan pandangan tersebut, pendidik juga dianggap sebagai media presentasi, selain radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Peran pendidik dalam mengembangkan media sangat berpengaruh untuk mempengaruhi proses pembelajaran karena pada dasarnya kepribadian.⁵ Jadi media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, tidak hanya terbatas pada alat elektronik modern, tetapi juga mencakup berbagai sarana sederhana yang dapat membantu proses belajar mengajar. Bahkan pendidik sendiri berperan sebagai media utama karena melalui kepribadian, kreativitas, dan cara penyampaiannya, guru mampu memengaruhi pemahaman serta motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan pendidik dalam mengelola dan memanfaatkannya secara efektif.

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna (manusia/sebagai

⁴ Rukminingsih, Ninik Sudarwati, and Agus Prianto, *Teori Dan Praktik Penelitian Pengembangan: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Multimedia* (Malang: Wineka Media, 2019), 36.

⁵ Muhammad Hasan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021), 4.

user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/ produk dalam format file tertentu).⁶ Dengan adanya interaksi ini, peserta didik dapat belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi sesuai kecepatan dan minatnya, serta mendapatkan umpan balik langsung dari sistem. Oleh karena itu, multimedia interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran modern karena mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Dalam era abad ke-21, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan cepat, yang mengubah cara manusia berinteraksi dan belajar. Dalam konteks revolusi industri 4.0, teknologi komunikasi dan informasi memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi antara manusia dan mesin (Indartiwi, 2020). Dalam proses pembelajaran, media interaktif memegang peran signifikan dengan memberikan kemungkinan untuk interaksi aktif antara peserta didik dan materi yang disajikan. Media interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini dapat membantu seorang guru untuk memperlancar penyampaian informasi kepada siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dalam era pendidikan modern.⁷

Adapun peran media interaktif dalam pembelajaran adalah membantu meningkatkan kualitas proses belajar siswa melalui berbagai cara. Penggunaan media interaktif seperti video, animasi, dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa karena mampu menarik perhatian dan menumbuhkan keinginan untuk belajar. Selain itu, media interaktif juga mempermudah pemahaman materi dengan menghadirkan pembelajaran yang bersifat visual dan auditori, sehingga konsep-konsep abstrak dalam pendidikan agama lebih mudah dipahami. Melalui kuis interaktif, diskusi daring, dan simulasi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya menjadi penerima informasi. Di samping itu, media interaktif memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga waktu dan tempat belajar menjadi lebih efektif dan efisien.⁸

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Microsoft PowerPoint interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program yang ada dalam Microsoft Office yang biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia. Seperti yang kita ketahui, aplikasi PowerPoint dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat dan efek yang bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik. File yang memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi PowerPoint biasanya juga lebih mudah diakses dan lebih praktis karena kita dapat langsung mengaksesnya tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan ukuran filenya juga relatif lebih kecil. Adapun media pembelajaran PowerPoint terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media ini juga terbukti efektif saat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.⁹

⁶ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta, 2018), 25.

⁷ Munawir Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71, <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

⁸ Aryanda Yulistia Marpaung, "Peran Media Interaktif Dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Abad 21," *Jurnal Edukatif* 3, no. 1 (2025): 65–70, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif%0APeran>.

⁹ Eka Wulandari, "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2022): 26–32, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>.

Presentasi interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Beberapa di antaranya adalah Gamma App, Mentimeter, Nearpod, Canva for Education, dan Microsoft PowerPoint Interaktif . Platform-platform ini memungkinkan pendidik menyajikan materi pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga komunikatif dan partisipatif. Misalnya, Gamma App memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk membantu guru membuat presentasi yang menarik, responsif, dan mudah dibagikan secara daring. Mentimeter dan Nearpod menyediakan fitur interaktif seperti polling, kuis singkat, dan tanya jawab langsung selama presentasi berlangsung. Sementara itu, Canva for Education dan PowerPoint interaktif memberikan fleksibilitas dalam menambahkan animasi, video, serta navigasi klik yang membuat tampilan materi lebih hidup dan mudah dipahami.

Adapun selain presentasi interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa bisa melalui kuis digital. Manfaat media kuis dalam pembelajaran dalam penggunaan media kuis interaktif memungkinkan siswa berlatih problem-solving dengan cara yang lebih menarik. Permainan kuis digital memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar dan kinerja siswa. Penggunaan kuis digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Kuis interaktif memainkan peran penting dalam lingkungan pendidikan dengan menurunkan beban kognitif dan meningkatkan keterlibatan siswa.¹⁰

Saat ini, terdapat berbagai platform kuis digital interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan mudah diakses melalui website maupun aplikasi. Beberapa contoh yang populer digunakan oleh pendidik antara lain Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, Wordwall, Genially, dan Quizlet. Platform-platform tersebut menyediakan beragam fitur menarik seperti sistem poin, batas waktu, serta umpan balik otomatis yang membuat proses belajar menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan. Selain itu, Google Form juga sering digunakan untuk membuat kuis sederhana dengan hasil yang dapat dianalisis langsung oleh guru. Melalui penggunaan berbagai media kuis digital ini, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam penggunaan kuis digital, aspek yang mengalami peningkatan paling menonjol adalah pada indikator “keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran” dan “antusiasme dalam menjawab soal”. Sebelum penggunaan kuis, siswa cenderung pasif dan tidak banyak yang berinisiatif menjawab pertanyaan atau berdiskusi. Namun setelah diterapkannya kuis interaktif, siswa tampak lebih bersemangat dan tidak ragu untuk menjawab karena suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Bahkan siswa yang biasanya diam menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti kuis dan memperhatikan materi secara lebih serius karena ingin mendapatkan skor yang tinggi.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, penulis memahami bahwa penggunaan media interaktif, baik berupa presentasi maupun kuis digital, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar siswa. Media interaktif mampu mengubah proses pembelajaran dari yang semula pasif menjadi aktif, menarik, dan bermakna. Melalui penggunaan teknologi seperti PowerPoint interaktif, Mentimeter, Genially, atau Kahoot!, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang komunikatif dan kolaboratif. Dengan demikian, penerapan media digital interaktif merupakan langkah inovatif yang perlu terus

¹⁰ Liana, “Penerapan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ski,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2024, 561–71, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/87387/75676603810>.

¹¹ Mohammad Risky Rahman, Wulie Oktiningrum, and Mohammad Yunus Ilyasa, “Penerapan Media Digital Menggunakan Kuis Online Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” 9, no. 7 (2025): 216–22.

dikembangkan oleh pendidik agar pembelajaran dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

2. Analisis Elemen-elemen Interaktif Yang Berhasil dan Tidak Berhasil

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa elemen interaktif yang berhasil serta beberapa yang masih perlu dikembangkan.

Media interaktif terbukti mampu memenuhi berbagai elemen interaktif yang berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Elemen-elemen tersebut meliputi partisipasi aktif, umpan balik langsung, visualisasi menarik, dan kemudahan akses. Melalui media ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Interaktivitas tersebut menjadikan kegiatan belajar lebih hidup, menantang, dan bermakna.

Selain itu, media interaktif juga mampu menyajikan materi dalam bentuk visual dan auditori yang menarik, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Dengan demikian, informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Penggunaan teknologi seperti video, animasi, suara, dan gambar dinamis terbukti dapat memusatkan perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar. Elemen visual yang kuat, ditambah dengan efek suara dan transisi animatif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan.

Di sisi lain, aspek fleksibilitas dan aksesibilitas juga menjadi elemen yang berhasil terpenuhi dalam penggunaan media interaktif. Siswa dapat belajar secara mandiri, mengulang materi, dan mengeksplorasi konten sesuai kebutuhan mereka, baik di dalam maupun di luar kelas. Teknologi seperti proyektor, LCD, dan berbagai platform digital memperkaya pengalaman belajar dan menjadikannya lebih relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini.

Peran guru sebagai fasilitator turut menjadi bagian penting dalam keberhasilan media interaktif. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan, memotivasi, serta menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya memenuhi unsur teknologi, tetapi juga aspek pedagogis dan afektif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh.¹²

Meskipun media interaktif menawarkan banyak potensi, masih terdapat beberapa elemen interaktif yang belum berhasil terpenuhi dalam praktik pembelajaran, terutama di lingkungan yang memiliki keterbatasan. Salah satu hambatan utama adalah kendala teknis dan infrastruktur, seperti jaringan internet yang kurang stabil atau perangkat siswa yang tidak memadai, yang menyebabkan keterlambatan dalam pengiriman respons atau bahkan kegagalan akses ke media digital (terutama kuis dan presentasi daring).¹³ Kedua, desain umpan balik (feedback) yang tidak tepat waktu atau tidak bersifat personal dapat mengurangi efektivitas interaksi. Studi menunjukkan bahwa umpan balik yang langsung (immediate feedback) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan umpan balik tertunda karena mampu mengurangi beban kognitif eksternal dan memaksimalkan motivasi siswa.¹⁴ Ketiga, elemen visual dan animasi yang berlebihan kadang justru menjadi distraktor daripada memperkuat pesan pembelajaran, sehingga siswa lebih terfokus pada efek estetika ketimbang substansi materi. Keempat, kurangnya pendampingan atau bimbingan guru dalam penggunaan media interaktif sering menyebabkan siswa terpaku pada aspek teknis (misalnya mode permainan atau skor) tanpa memahami konten pembelajaran

¹² Serli Sapitri and Ari Suriani, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD,” *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* 3, no. 3 (2025).

¹³ Yumei Zou, Florence Kuek, Wenqin Feng, “Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration,” *Frontiers in Education* (2025).

¹⁴ S. Taxipulati et al., “The Influence of Feedback Content and Feedback Time on Multimedia Learning Outcomes,” *Frontiers in Psychology* (2021).

secara mendalam. Kelima, kurangnya adaptasi terhadap gaya belajar individu juga menjadi kelemahan, karena tidak semua siswa merespon baik terhadap satu jenis elemen (visual, audio, interaksi) — media yang kurang fleksibel dalam menyesuaikan modalitas belajar akan membuat sebagian siswa merasa kurang nyaman atau tertinggal.

Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan media interaktif dalam pembelajaran bergantung pada keseimbangan antara desain teknologi, dukungan pedagogis, dan peran guru sebagai fasilitator. Media interaktif efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar jika elemen seperti interaktivitas, umpan balik, dan visualisasi digunakan secara tepat. Namun, tanpa perencanaan dan pendampingan yang baik, media ini dapat kehilangan makna pembelajarannya. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan penggunaan media interaktif dengan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi lebih adaptif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif, baik dalam bentuk presentasi interaktif maupun kuis digital, memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar siswa. Melalui fitur visual, audio, animasi, serta umpan balik langsung, media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan berbagai platform seperti PowerPoint interaktif, Mentimeter, Kahoot!, dan Genially menjadikan pembelajaran lebih komunikatif serta memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penguatan interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang berimplikasi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Namun, efektivitas media interaktif sangat bergantung pada keseimbangan antara aspek teknologi, pedagogis, dan peran guru sebagai fasilitator. Beberapa elemen interaktif terbukti berhasil, seperti partisipasi aktif dan visualisasi menarik, tetapi masih terdapat kelemahan seperti keterbatasan infrastruktur, umpan balik yang kurang tepat waktu, serta desain media yang belum menyesuaikan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif perlu dilakukan secara terencana dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, prinsip desain pembelajaran, serta dukungan guru dalam pelaksanaannya. Dengan pengelolaan yang tepat, media interaktif dapat menjadi inovasi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, bermakna, dan selaras dengan tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, S., & Rahmawati, D. 2022. "Transformasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21: Peluang dan Tantangan." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2): 85–94.
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta, 2018.
- Hasan, Muhammad, Binti Anisaul Khasanah, Ros Endah Happy Patriyani, Nahriana, Heny Trikusuma Hidayati, Zaifatur Ridha, Rita Umami, et al. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021.
- Liana. "Penerapan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ski." Seminar Nasional Pendidikan, 2024, 561–71. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/87387/75676603810>.
- Marpaung, Aryanda Yulistia. "Peran Media Interaktif Dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Abad 21." *Jurnal Edukatif* 3, no. 1 (2025): 65–70. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif%0APeran>.
- Mulyani, R., & Handayani, T. 2023. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1): 45–56.

- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- Prasetyo, B., & Wulandari, E. 2024. "Analisis Kualitas Konten Interaktif dalam Media Pembelajaran Digital." *Jurnal Media Pendidikan Indonesia*, 7(2): 98–110.
- Rahman, Mohammad Risky, Wulie Oktiningrum, and Mohammad Yunus Ilyasa. "Penerapan Media Digital Menggunakan Kuis Online Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" 9, no. 7 (2025): 216–22.
- Rukminingsih, Ninik Sudarwati, and Agus Prianto. *Teori Dan Praktik Penelitian Pengembangan: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Multimedia*. Malang: Wineka Media, 2019.
- Sapitri, Serli, and Ari Suriani. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* 3, no. 3 (2025).
- S. Taxipulati et al., "The Influence of Feedback Content and Feedback Time on Multimedia Learning Outcomes," *Frontiers in Psychology* (2021).
- Wulandari, Eka. "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2022): 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>.
- Yumei Zou, Florence Kuek, Wenqin Feng, "Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration," *Frontiers in Education* (2025).