



# **Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif di Era Digital: Studi Pustaka**

**Ismawatul Hasanah**

**M. Misbahudholam**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Sumenep

Penulis Korespondensi: [ismawatulhasanah3@gmail.com](mailto:ismawatulhasanah3@gmail.com)

**Abstract.** *This article aims to describe the use of digital learning media as an interactive learning strategy in the digital era. The study applies a descriptive qualitative method with a literature study approach. The data sources used in this article consist of national journal articles published within the last ten years and relevant to digital learning media, interactive learning, online learning platforms, multimedia, Android based media, Canva, Google Sites, Wordwall, YouTube, Google Meet, and Zoom. Data were collected through literature tracing, reading, note taking, classification, and interpretation of relevant findings. The results of the study indicate that digital learning media can support more interactive learning by presenting materials in visual, audiovisual, flexible, and participatory forms. Digital learning media also helps teachers create learning activities that are more varied and encourages students to be more involved in the learning process. However, its use still faces several challenges, such as limited facilities, unequal internet access, teacher digital competence, and the risk of distraction when digital devices are not used properly. Therefore, digital learning media needs to be selected based on learning objectives, student characteristics, material needs, and school readiness.*

**Keywords:** *digital learning media, interactive learning, digital era, literature study*

**Abstrak.** Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran interaktif di era digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Sumber data yang digunakan dalam artikel ini berupa artikel jurnal nasional yang terbit dalam rentang sepuluh tahun terakhir dan relevan dengan media pembelajaran digital, pembelajaran interaktif, platform pembelajaran daring, multimedia, media berbasis Android, Canva, Google Sites, Wordwall, YouTube, Google Meet, dan Zoom. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur, pembacaan, pencatatan, pengelompokan, dan penafsiran temuan yang sesuai dengan fokus kajian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui penyajian materi secara visual, audiovisual, fleksibel, dan partisipatif. Media pembelajaran digital juga membantu guru menciptakan kegiatan belajar yang lebih bervariasi serta mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, pemanfaatannya masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas, akses internet yang belum merata, kompetensi digital guru, dan risiko distraksi apabila perangkat digital tidak digunakan secara tepat. Oleh karena itu, media pembelajaran digital perlu dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan materi, dan kesiapan sekolah.

**Kata Kunci:** media pembelajaran digital, pembelajaran interaktif, era digital, studi pustaka

## **1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya banyak bergantung pada penjelasan guru di kelas kini mulai bergeser menuju pembelajaran yang lebih terbuka, fleksibel, dan memanfaatkan perangkat digital. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan alat teknologi, tetapi juga menyangkut cara guru

merancang pengalaman belajar agar peserta didik tidak sekadar menerima materi secara pasif. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menjadi salah satu unsur penting karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebiasaan belajar peserta didik pada era digital.

Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk visual, audiovisual, interaktif, maupun berbasis jaringan. Media ini dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, platform daring, Google Sites, Canva, Wordwall, YouTube, Google Meet, Zoom, dan media berbasis Android. Kehadiran media tersebut memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang lebih aktif. Beberapa kajian menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan untuk menyajikan materi secara lebih variatif dan membantu peserta didik memahami isi pembelajaran melalui tampilan yang lebih konkret dan menarik (Noviarini et al., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran digital juga berkaitan erat dengan kebutuhan pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif menuntut adanya keterlibatan peserta didik melalui aktivitas bertanya, menjawab, berdiskusi, mengamati, mencoba, dan memberikan respons terhadap materi yang disajikan.

Dalam praktiknya, media digital dapat menjadi jembatan antara materi pembelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik. Misalnya, media berbasis Canva dapat membantu guru membuat tampilan materi yang lebih visual, video animasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, sedangkan multimedia interaktif dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan aktivitas yang lebih bervariasi (Khairunnisa & Apoko, 2023), (Hapsari & Zulherman, 2021), (Nata & Putra, 2021).

Selain membantu penyajian materi, media pembelajaran digital juga berpotensi meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Hasil kajian meta analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki hubungan dengan peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik, khususnya ketika media tersebut digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital tidak cukup hanya dipahami sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi dapat ditempatkan sebagai strategi untuk membangun proses belajar yang lebih bermakna (Hafzah et al., 2020).

Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran digital tidak selalu berjalan tanpa kendala. Guru masih dapat menghadapi berbagai persoalan, mulai dari keterbatasan fasilitas, jaringan internet yang tidak stabil, kurangnya keterampilan dalam mengelola media digital, sampai kesulitan memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan video YouTube sebagai media pembelajaran, misalnya, dapat membantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menimbulkan kendala jika guru belum mampu memilih konten yang relevan atau mengarahkan peserta didik agar tetap fokus pada tujuan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media digital perlu digunakan secara terencana, bukan sekadar mengikuti tren teknologi dalam pendidikan (Ramadhina & Rohman, 2022).

Penggunaan media pembelajaran digital juga semakin penting karena pembelajaran pada era digital menuntut adanya kemampuan adaptasi dari guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran jarak jauh, Google Sites dapat digunakan sebagai ruang penyajian materi yang mudah diakses peserta didik, sedangkan Google Meet dan Zoom dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran daring yang memungkinkan interaksi antara guru dan peserta didik tetap berlangsung. Walaupun demikian, keberhasilan pemanfaatan media tersebut tetap bergantung pada kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses belajar, serta dukungan fasilitas yang tersedia (Rosiyana, 2021), (Deviananda & Mawardi, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran interaktif menjadi penting untuk dilakukan. Topik ini tidak hanya membahas jenis media yang dapat digunakan guru, tetapi juga melihat bagaimana media digital dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, artikel ini disusun untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran interaktif di era digital melalui pendekatan studi pustaka. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konseptual mengenai bentuk pemanfaatan, manfaat, tantangan, dan implikasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Berdasarkan latar belakang yang disusun, maka penelitian ini menggunakan kajian teori sebagai berikut:

### **A. Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Media ini dapat berbentuk teks digital, gambar, video, animasi, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, platform daring, dan media berbasis internet. Kehadiran media digital membuat proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku cetak dan penjelasan lisan guru, tetapi juga dapat dikembangkan melalui penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan mudah diakses.

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi penting karena peserta didik pada era sekarang semakin dekat dengan teknologi. Mereka terbiasa memperoleh informasi melalui perangkat digital, sehingga penggunaan media digital dapat membuat pembelajaran terasa lebih sesuai dengan pola belajar peserta didik. Dalam pembelajaran sastra, media digital dapat membantu penyajian materi secara lebih variatif melalui dukungan gambar, suara, video, dan tampilan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran (Noviarini et al., 2024).

Media pembelajaran digital juga berfungsi untuk memperjelas materi, meningkatkan perhatian peserta didik, dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Pengembangan media berbasis Canva menunjukkan bahwa media visual dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan komunikatif. Selain itu, video animasi berbasis Canva

juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya bertumpu pada teks, tetapi juga pada tampilan visual dan audio yang lebih hidup (Khairunnisa & Apoko, 2023), (Hapsari & Zulherman, 2021).

Selain media visual dan video, multimedia interaktif serta media berbasis Android juga menjadi bagian penting dari media pembelajaran digital. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk membaca, mengamati, mendengarkan, dan merespons materi dalam satu media. Sementara itu, media berbasis Android memiliki kelebihan karena mudah diakses melalui perangkat yang sudah akrab digunakan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai sarana yang tidak hanya memperindah tampilan pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan bermakna (Nata & Putra, 2021), (Kartini & Putra, 2020).

## **B. Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga diberi ruang untuk bertanya, menjawab, berdiskusi, mencoba, memberi tanggapan, dan membangun pemahaman melalui aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Interaksi dalam pembelajaran dapat terjadi antara guru dan peserta didik, antarpeserta didik, maupun antara peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran interaktif menjadi penting karena proses belajar yang hanya berlangsung satu arah sering kali membuat peserta didik kurang terlibat secara emosional dan intelektual. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk merespons materi, mereka lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif tidak hanya berkaitan dengan suasana kelas yang ramai, tetapi lebih jauh berhubungan dengan keterlibatan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan menggunakan informasi secara aktif.

Dalam konteks pembelajaran digital, interaksi dapat dibangun melalui berbagai media dan platform. Penggunaan Google Meet dan Zoom, misalnya, memungkinkan guru dan peserta didik tetap melakukan komunikasi secara langsung meskipun berada di ruang yang berbeda. Media daring semacam ini dapat membantu proses diskusi, tanya jawab, dan penyampaian materi secara lebih fleksibel, terutama ketika pembelajaran tidak dapat dilakukan sepenuhnya secara tatap muka (Deviananda & Mawardi, 2022).

Pembelajaran interaktif juga dapat diperkuat melalui media digital yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memberi respons secara langsung. Wordwall menjadi salah satu contoh media digital yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas belajar lebih menarik melalui kuis, permainan edukatif, dan latihan berbasis respons. Media seperti ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Hartutik & Aprilia, 2024). Dengan demikian, pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menekankan keterlibatan

aktif peserta didik, baik melalui komunikasi, aktivitas, maupun penggunaan media yang mendorong respons belajar.

### **C. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital memiliki bentuk yang cukup beragam sesuai dengan kebutuhan materi, tujuan pembelajaran, dan kondisi peserta didik. Beberapa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran antara lain video pembelajaran, multimedia interaktif, aplikasi berbasis Android, Canva, Google Sites, YouTube, Wordwall, Google Meet, dan Zoom. Setiap media memiliki fungsi yang berbeda. Ada media yang lebih tepat digunakan untuk menyampaikan materi secara visual, ada yang mendukung diskusi daring, ada pula yang dirancang untuk memberi latihan, kuis, atau aktivitas belajar yang lebih interaktif.

Canva merupakan salah satu media digital yang banyak digunakan karena mudah diakses dan memiliki tampilan visual yang menarik. Media ini dapat membantu guru membuat bahan ajar, poster, presentasi, infografis, dan video pembelajaran dengan desain yang lebih komunikatif. Dalam pembelajaran IPA MI atau SD, penggunaan Canva dinilai efektif karena dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan membantu peserta didik memahami isi pembelajaran melalui tampilan visual yang sederhana tetapi tetap informatif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik utama media digital tidak hanya terletak pada penggunaan teknologinya, tetapi juga pada kemampuannya menyederhanakan materi agar lebih mudah dipahami.

Google Sites juga menjadi salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk mengelola materi secara lebih terstruktur. Melalui Google Sites, guru dapat menempatkan materi, video, tautan, tugas, dan bahan bacaan dalam satu ruang digital yang mudah diakses peserta didik. Pemanfaatan Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jarak jauh menunjukkan bahwa media ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih fleksibel dan mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri (Rosiyana, 2021). Selain itu, pengembangan media pembelajaran melalui Google Sites dan aplikasi Android juga memperlihatkan bahwa media digital dapat disusun sesuai kebutuhan pengguna agar pembelajaran terasa lebih praktis dan adaptif (Al Fikri, 2025).

Selain Canva dan Google Sites, media berbasis YouTube, Wordwall, Google Meet, dan Zoom juga memiliki karakteristik yang berbeda dalam pembelajaran. YouTube dapat digunakan untuk menyajikan materi dalam bentuk video, tetapi pemanfaatannya memerlukan seleksi konten yang tepat agar peserta didik tetap fokus pada tujuan belajar. Wordwall memiliki karakter interaktif karena dapat menghadirkan latihan dan permainan edukatif yang mendorong respons peserta didik. Sementara itu, Google Meet dan Zoom dapat mendukung komunikasi langsung dalam pembelajaran daring. Dengan demikian, pemilihan media digital perlu mempertimbangkan kesesuaian antara jenis media, karakteristik materi, kemampuan guru, kondisi peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Ramadhina & Rohman, 2022), (Hartutik & Aprilia, 2024), (Deviananda & Mawardi, 2022).

### **D. Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran digital dapat ditempatkan sebagai strategi pembelajaran interaktif karena mampu mengubah proses belajar dari sekadar

penyampaian materi menjadi aktivitas yang melibatkan peserta didik secara lebih aktif. Melalui media digital, guru dapat menyajikan materi dalam bentuk visual, audio visual, kuis, latihan, diskusi daring, dan aktivitas berbasis respons. Kondisi ini membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengamati, menjawab, mencoba, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih beragam.

Sebagai strategi pembelajaran, media digital perlu dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media berbasis Android, misalnya, dapat memberi kemudahan akses karena dekat dengan perangkat yang sering digunakan peserta didik. Sementara itu, Google Sites dan aplikasi digital lainnya dapat membantu guru mengelola materi, tugas, dan sumber belajar dalam satu ruang pembelajaran yang lebih praktis. Pemanfaatan media semacam ini menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, tetapi tetap membutuhkan perencanaan agar penggunaannya benar benar sesuai dengan kebutuhan belajar (Kartini & Putra, 2020), (Al Fikri, 2025).

Media pembelajaran digital juga dapat memperkuat interaksi melalui tampilan dan aktivitas yang mendorong respons peserta didik. Canva dapat digunakan untuk menyusun materi visual yang lebih menarik, Wordwall dapat digunakan untuk menghadirkan latihan berbentuk permainan edukatif, sedangkan video animasi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Ketika media digital digunakan secara tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena informasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui gambar, suara, warna, gerak, dan aktivitas yang menuntut keterlibatan mereka (Wulandari & Mudinillah, 2022), (Hartutik & Aprilia, 2024), (Hapsari & Zulherman, 2021).

Dengan demikian, media pembelajaran digital bukan hanya alat bantu teknis dalam pembelajaran, melainkan bagian dari strategi pedagogis yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengaitkan media dengan materi, aktivitas belajar, dan tujuan pembelajaran. Kajian mengenai efektivitas media pembelajaran digital menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung peningkatan minat dan hasil belajar apabila digunakan secara terarah serta tidak dilepaskan dari kebutuhan peserta didik (Hafzah et al., 2020).

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Metode kualitatif deskriptif digunakan karena artikel ini tidak bertujuan untuk menguji pengaruh atau menghitung data statistik, melainkan mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran interaktif di era digital. Pendekatan studi pustaka digunakan untuk menelaah berbagai temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus kajian.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari dua belas artikel jurnal nasional berbahasa Indonesia yang terbit dalam rentang sepuluh tahun terakhir. Artikel yang digunakan dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tema media pembelajaran digital, pembelajaran interaktif, multimedia interaktif, media berbasis Android, Canva, Google Sites, Wordwall, YouTube, Google Meet, dan

Zoom. Seluruh sumber yang digunakan merupakan referensi yang telah ditentukan sejak awal penelitian sehingga pembahasan tetap terarah dan tidak keluar dari fokus kajian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur, pembacaan secara cermat, pencatatan informasi penting, dan pengelompokan data berdasarkan tema pembahasan. Data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa aspek, yaitu bentuk media pembelajaran digital, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif, manfaat media digital, tantangan penggunaan media digital, dan implikasinya dalam pembelajaran era digital.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif analitis. Tahapan analisis dimulai dengan mereduksi informasi dari sumber literatur yang sesuai dengan fokus penelitian, menyajikan data dalam bentuk uraian naratif, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan keterkaitan antara temuan dari berbagai referensi. Analisis dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian antara isi sumber, kebutuhan pembahasan, dan tujuan artikel, sehingga hasil kajian dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran interaktif.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Bentuk Bentuk Media Pembelajaran Digital di Era Digital**

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki bentuk yang beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media tersebut dapat berupa media visual, video pembelajaran, multimedia interaktif, aplikasi berbasis Android, situs pembelajaran, platform konferensi daring, media berbasis YouTube, dan kuis digital. Keragaman media ini memberi peluang bagi guru untuk memilih sarana pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan, materi, kondisi peserta didik, dan ketersediaan fasilitas sekolah.

Canva menjadi salah satu media digital yang banyak digunakan karena memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah dikembangkan menjadi bahan ajar, presentasi, poster, infografis, maupun video sederhana. Media visual seperti Canva dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih komunikatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran (Khairunnisa & Apoko, 2023), (Wulandari & Mudinillah, 2022). Selain Canva, video animasi dan multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk memperjelas materi melalui gabungan gambar, suara, teks, dan aktivitas belajar. Video animasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, sedangkan multimedia interaktif memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat melalui tampilan dan respons yang tersedia dalam media (Hapsari & Zulherman, 2021), (Nata & Putra, 2021).

Bentuk media digital lainnya adalah aplikasi berbasis Android, Google Sites, Google Meet, Zoom, YouTube, dan Wordwall. Aplikasi berbasis Android memiliki kelebihan dari sisi kemudahan akses karena dekat dengan perangkat yang digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Kartini

& Putra, 2020). Google Sites dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi dan tugas dalam satu ruang digital yang mudah diakses, sedangkan Google Meet dan Zoom mendukung interaksi langsung dalam pembelajaran daring (Rosiyana, 2021), (Deviananda & Mawardi, 2022). YouTube dapat membantu guru menghadirkan materi dalam bentuk video, sementara Wordwall dapat digunakan untuk membuat latihan dan kuis yang lebih menarik (Ramadhina & Rohman, 2022), (Hartutik & Aprilia, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran digital tidak hanya hadir dalam satu bentuk, tetapi mencakup berbagai sarana yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran.

## **B. Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Interaktif**

Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran interaktif tidak hanya berkaitan dengan penggunaan aplikasi atau perangkat teknologi, tetapi juga dengan cara guru menyusun kegiatan belajar agar peserta didik ikut terlibat. Media digital dapat membantu mengubah pembelajaran yang semula satu arah menjadi lebih aktif melalui kegiatan mengamati, menjawab pertanyaan, mengakses materi, mengikuti kuis, berdiskusi, dan memberi respons terhadap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, media digital perlu dipahami sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar alat bantu penyampaian materi.

Dalam praktiknya, media digital dapat dimanfaatkan melalui penyajian materi visual, video, kuis, ruang belajar daring, dan aplikasi interaktif. Canva dan video animasi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik melalui gambar, warna, suara, dan gerak sehingga peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran (Khairunnisa & Apoko, 2023), (Hapsari & Zulherman, 2021). Wordwall dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan latihan dan permainan edukatif yang mendorong peserta didik memberi respons secara langsung, sedangkan Google Sites dapat digunakan untuk menata materi, tugas, dan sumber belajar dalam satu ruang digital yang mudah diakses (Hartutik & Aprilia, 2024), (Rosiyana, 2021).

Pembelajaran interaktif juga dapat diperkuat melalui Google Meet, Zoom, multimedia interaktif, dan aplikasi berbasis Android. Google Meet dan Zoom memungkinkan guru melakukan diskusi serta komunikasi langsung dalam pembelajaran daring, sementara multimedia interaktif dan aplikasi berbasis Android memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui teks, gambar, suara, video, dan aktivitas yang dapat diulang sesuai kebutuhan (Deviananda & Mawardi, 2022), (Nata & Putra, 2021), (Kartini & Putra, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran digital akan lebih bermakna apabila dipilih sesuai tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan jenis aktivitas yang ingin dibangun di kelas.

## **C. Manfaat Media Pembelajaran Digital bagi Peserta Didik dan Guru**

Media pembelajaran digital memberikan manfaat bagi peserta didik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, jelas, dan mudah diikuti. Materi yang disajikan melalui gambar, video, animasi, kuis digital, dan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran digital juga berkaitan dengan peningkatan minat dan hasil belajar apabila media yang

digunakan sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik (Hafzah et al., 2020).

Manfaat lain dari media pembelajaran digital terlihat pada meningkatnya motivasi dan kemandirian belajar peserta didik. Video animasi berbasis Canva dapat membuat pembelajaran terasa lebih hidup karena materi disampaikan melalui unsur visual dan audio yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021). Selain itu, Google Sites dan aplikasi berbasis Android dapat membantu peserta didik mengakses materi secara lebih fleksibel, membaca ulang penjelasan, serta belajar sesuai dengan kemampuan masing masing (Rosiyana, 2021), (Kartini & Putra, 2020).

Bagi guru, media pembelajaran digital membantu proses penyampaian materi menjadi lebih bervariasi dan terencana. Canva dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar visual, Wordwall dapat digunakan untuk membuat latihan interaktif, sedangkan multimedia interaktif dapat membantu menyajikan materi yang membutuhkan penjelasan lebih konkret (Khairunnisa & Apoko, 2023), (Hartutik & Aprilia, 2024), (Nata & Putra, 2021). Dengan demikian, media digital bermanfaat bukan hanya untuk memperindah tampilan pembelajaran, tetapi juga membantu guru membangun suasana belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### **D. Tantangan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital**

Pemanfaatan media pembelajaran digital tidak selalu berjalan lancar karena membutuhkan kesiapan dari guru, peserta didik, sekolah, dan fasilitas pendukung. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Dalam pembelajaran daring, media seperti Google Meet dan Zoom memang dapat membantu guru membangun komunikasi langsung dengan peserta didik, tetapi proses pembelajaran dapat terganggu apabila koneksi internet tidak stabil atau perangkat yang digunakan kurang memadai (Deviananda & Mawardi, 2022).

Tantangan lain berkaitan dengan kemampuan guru dalam memilih dan mengelola media digital. Guru perlu memahami bahwa media digital tidak cukup dipilih karena tampilannya menarik atau sedang banyak digunakan, tetapi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran, misalnya, membutuhkan seleksi konten yang tepat agar video yang digunakan benar benar relevan dengan materi dan tidak mengalihkan fokus peserta didik dari kegiatan belajar (Ramadhina & Rohman, 2022).

Selain faktor teknis dan kemampuan guru, desain media juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Media berbasis Android atau Google Sites harus disusun dengan alur yang jelas, bahasa yang mudah dipahami, dan tampilan yang tidak membingungkan peserta didik. Apabila media terlalu rumit, peserta didik dapat lebih sibuk memahami cara menggunakan media daripada memahami materi pembelajaran (Kartini & Putra, 2020), (Al Fikri, 2025). Dengan demikian, tantangan utama dalam pemanfaatan media digital bukan hanya terletak pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menggunakan media secara tepat, terarah, dan bermakna.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting sebagai strategi pembelajaran interaktif di era digital. Media digital dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti Canva, video animasi, multimedia interaktif, aplikasi berbasis Android, Google Sites, Google Meet, Zoom, YouTube, dan Wordwall. Setiap media memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, jenis materi, kebutuhan peserta didik, dan kesiapan fasilitas yang tersedia.

Pemanfaatan media pembelajaran digital dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi, meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta mendukung kemandirian belajar peserta didik. Namun, penggunaan media digital tetap membutuhkan perencanaan yang tepat agar tidak hanya berfokus pada tampilan teknologi, tetapi benar benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan adalah guru perlu memilih media pembelajaran digital secara selektif sesuai dengan karakteristik materi dan kondisi peserta didik. Sekolah juga perlu mendukung penggunaan media digital melalui penyediaan fasilitas, akses internet, dan pelatihan bagi guru. Bagi peneliti selanjutnya, kajian mengenai media pembelajaran digital dapat dikembangkan melalui penelitian lapangan pada mata pelajaran tertentu agar diperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran interaktif.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Al Fikri, M. A. (2025). Inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Pengembangan media pembelajaran Google Sites dan aplikasi Android untuk mahasiswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 22(1), 16–28. <https://doi.org/10.24114/jk.v22i1.61527>
- Deviananda, A. M., & Mawardi. (2022). Efektivitas media pembelajaran daring menggunakan Google Meet dan Zoom ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49925>
- Hafzah, N., Puri Amalia, K., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam peningkatan hasil dan minat belajar biologi peserta didik di era revolusi industri 4.0. *BIODIK*, 6(4), 541–549. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i4.8958>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi media pembelajaran digital terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://doi.org/10.58230/27454312.564>

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Noviarini, N. P., Prabawati, P. L. S., & Suryanata, I. P. A. (2024). Media pembelajaran digital dalam pembelajaran sastra. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 327–331. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77878>
- Ramadhina, D., & Rohman, I. (2022). Problematika guru dalam penggunaan video YouTube sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 117–123. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45598>
- Rosiyana. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jarak jauh siswa kelas VII SMP Islam Asy Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>