



INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA

Faizatil Hasani

STKIP PGRI SUMENEP

Rifka Wulandari

STKIP PGRI SUMENEP

Moh. Dzaky Rabbani

STKIP PGRI SUMENEP

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep Madura

Korespondensi penulis: faizahhasani@gmail.com

Abstrak. *Education faces the challenge of adapting to the increasingly complex needs of students in the ever-evolving digital era. One of the aims of this research is to study new types of digital learning media that have the potential to increase active student participation. This research analyzes literature and looks at various interactive learning media, such as learning videos and gamification platforms. The research results show that the use of digital learning media increases student engagement and improves their critical and creative thinking abilities. Therefore, the use of technology in education is very important to make the learning environment more interesting and appropriate to the times.*

Keywords: *Digital Learning Media, Active Participation, Innovation, Educational Technology.*

Abstrak. Pendidikan menghadapi tantangan untuk beradaptasi dengan kebutuhan siswa yang semakin kompleks di era digital yang terus berkembang. Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari jenis media pembelajaran digital baru yang memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini menganalisis literatur dan melihat berbagai media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran dan platform gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik dan sesuai dengan zaman.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Partisipasi Aktif, Inovasi, Teknologi Pendidikan.*

LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan menghadapi tantangan untuk beradaptasi dengan kebutuhan siswa yang semakin kompleks dengan adanya teknologi. Yang dimana, Pendidikan akan terus berkembang seiring perkembangan zaman, tentunya para pendidik perlu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Lelu Ngongo et al., n.d.) para pendidik dituntut untuk selalu siap dalam menghadapi berbagai perubahan atau perkembangan dunia pendidikan yang disebabkan oleh pesatnya kemajuan IPTEK, terutama dalam pengembangan konsep pembelajaran yang berubah dari cara tradisional ke modern atau dari yang konvensional ke digital untuk menghadapi kebutuhan peserta didik di era digital. Jadi, dalam era digital sangat diperlukan pengembangan atau transformasi dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman yang terjadi. Apalagi, di era digital ini para peserta didik sudah tidak asing lagi dengan yang namanya teknologi.

Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, menciptakan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media digital. Yang dimana,

Received Desember , 2024; Revised Januari, 2025; Accepted Februari , 2025

*Corresponding author, e-mail address

pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran untuk memaksimalkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat penting bagi pendidikan, terutama untuk guru, media dan pendidikan saling berkaitan. Kita tahu bahwa lembaga pendidikan harus selalu dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Hal ini berarti mereka harus selalu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan tersebut. Memanfaatkan teknologi sebagai alat yang lebih canggih dapat memudahkan dan membantu proses belajar dan mengajar, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa (Dheni Purnasari & INFO Kata Kunci, 2022). Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai inovasi yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pendidikan. Partisipasi aktif siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Sejalan dengan pendapat Nugroho Wibowo (2016) Keterlibatan aktif siswa memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan berpikir, emosi, dan sosial. Guru dapat mendorong keaktifan siswa dengan meningkatkan minat belajar, memotivasi mereka, serta memanfaatkan media pembelajaran. Partisipasi siswa yang aktif memungkinkan mereka terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih bermakna. Jadi, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dan mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa. Namun, tantangan yang sering dihadapi adalah bagaimana menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk terlibat secara aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut (Zulayha Siregar et al., 2024) beberapa permasalahan yang dihadapi guru ketika menggunakan media pembelajaran inovatif yaitu, jumlah media yang digunakan dalam model pembelajaran semakin berkurang, kesulitan bagi guru menciptakan media inovatif, banyaknya fasilitas yang tersedia untuk model pembelajaran, dan kurangnya dukungan pemerintah terhadap metode pembelajaran inovatif di sekolah. Jadi, Tantangan utama dalam penerapan media pembelajaran inovatif adalah bagaimana menciptakan media yang dapat menarik perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, guru sering menghadapi kesulitan dalam menciptakan media yang inovatif, terbatasnya jumlah media yang digunakan, serta kurangnya dukungan fasilitas dan kebijakan dari pemerintah. Oleh karena itu, penting untuk terus mendukung pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memberikan pelatihan kepada guru agar dapat mengatasi hambatan tersebut, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini membahas pentingnya inovasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan pendekatan yang kreatif dan relevan, media digital dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era modern.

KAJIAN TEORITIS

Inovasi merupakan suatu kata yang memiliki arti perubahan. Kata "inovasi" berasal dari bahasa Inggris "innovation," yang berarti sesuatu yang baru atau pembaruan. Sedangkan kata kerjanya, "innovo," berarti mengubah atau memperbaharui. Dengan demikian, inovasi merujuk pada perubahan yang membawa perbaikan (*Jannati+Aliyah+Jurnal*, N.D.). Jadi, inovasi yaitu upaya membuat perubahan untuk memperbaiki hal-hal yang sudah ada seblemnya namunbaelum sempurna atau baik (perlu diperbaiki).

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Menurut Ani Danianti et al (2023) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Digital

Digital merupakan istilah yang biasanya merujuk pada teknologi elektronik. Menurut (Aji & Aji Editor Online Tribun Jateng, 2016) Teknologi digital adalah teknologi yang tidak lagi memerlukan tenaga manusia atau manual. Sistem digital adalah evolusi dari sistem analog, dan biasanya mencakup format yang dapat dibaca oleh komputer. Saat ini, di zaman yang serba digital, teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat. Teknologi telah membantu manusia di berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya, transportasi, dll. Teknologi yang semakin berkembang diharapkan akan semakin memudahkan pekerjaan manusia di masa depan (Timoty Agustian Berutu et al., 2024)

3. Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif siswa merupakan keterlibatan secara lengkap atau menyeluruh dalam suatu kegiatan atau proses. Konsep partisipasi biasanya didefinisikan sebagai peran dan partisipasi seseorang dalam setiap tahapan (proses) pembangunan atau program apapun. Tahapan-tahap ini termasuk perencanaan, pelaksanaan, pemanfaatan hasil, pemeliharaan, pemantauan, dan evaluasi program, serta tahap pemanfaatan hasil. Peneliti sering terjebak dengan memberikan makna seperti itu tentang partisipasi masyarakat. Karena tidak selalu mungkin masyarakat berpartisipasi secara menyeluruh (dikenal sebagai partisipasi prosedural), partisipasi masyarakat dianggap rendah (Tatang M Amirin. 2005).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka, yang dimana, pengambilan datanya dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, artikel dan sumber penelitian lainnya. Studi kepustakaan adalah proses pengumpulan informasi yang relevan dengan topik penelitian, yang diperoleh dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, laporan penelitian, tesis, disertasi, peraturan, dan ensiklopedia, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Kegiatan ini sangat penting dalam penelitian, karena membantu peneliti menemukan teori-teori yang mendasari masalah yang diteliti, serta memperoleh informasi tentang penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan demikian, studi kepustakaan memungkinkan peneliti untuk memanfaatkan pengetahuan dan pemikiran yang relevan guna mendukung penelitiannya (Hermawan, Iwan. 2019). Jadi, metode ini sesuai dengan proses pembuatan artikel ini, yang dimana datanya dari berbagai karya cetak atau elektronik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Digital Terhadap Partisipasi Aktif Siswa

Digital atau Teknologi sangat berperan dalam membantu berjalannya proses pembelajaran disekolah, dalam bentuk media pembelajaran Dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif diperlukan peran teknologi didalamnya. Yang dimana, teknologi menjadi alat atau sumber utama untuk menginovasi media pembelajaran. Teknologi sebagai media pembelajaran sangat penting. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran meningkatkan efektivitas pembelajaran, aksesibilitas, sinkronisasi, dan keterlibatan siswa, teknologi juga mendorong

pembelajaran berbasis proyek (Said et al., 2023). Jadi, penerapan teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa, tetapi juga membuka peluang untuk inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Sejalan dengan pendapat (Nur Septiyaningsih et al., 2025) Dunia pendidikan, khususnya dalam hal teknologi berbasis media, sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang pesat. Teknologi tidak hanya membantu menyampaikan materi tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi yang tepat, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa dapat belajar secara baik dan berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas yang membantu mereka memahami materi.

Digital dapat menjembatani berbagai permasalahan yang ada pada metode pembelajaran tradisional. Menurut pendapat (Abdul Sakti, 2023) Teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional dengan memberikan peluang baru bagi siswa untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan. Teknologi ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai pilihan media, metode pembelajaran interaktif, dan mengotak-atik dalam pembelajaran jarak jauh. Digital juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dan menemukan cara yang lebih kreatif untuk menyelesaikannya (Hakim, 2024). Jadi, penerapan teknologi dalam media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, dan keterlibatan siswa. Teknologi memungkinkan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, media pembelajaran digital juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dengan solusi yang lebih inovatif.

Teknologi digital memiliki hubungan erat dengan partisipasi aktif siswa karena menyediakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan. Dengan teknologi, siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif melalui aktivitas belajar yang melibatkan kolaborasi, eksplorasi, dan kreativitas. Teknologi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis serta memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna, baik secara mandiri maupun kelompok. Hal ini akan membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Inovasi media pembelajaran dari yang awalnya tradisional menjadi modern, dapat diinovasikan melalui digital. Karena, digital sangat memungkinkan untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Berikut beberapa inovasi media pembelajaran berbasis digital:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi penting yang dapat membantu atau mendukung proses belajar mengajar dengan lebih efektif, menarik dan dapat melibatkan partisipasi aktif siswa. Sejalan dengan pendapat (Faturrokhman, 2024) bahwasanya media pembelajaran interaktif adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan materi pelajaran. Media ini hadir dalam berbagai bentuk, seperti video, animasi, simulasi, dan permainan edukatif. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini terjadi karena siswa dapat secara aktif berpartisipasi dan berinteraksi

selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga alat yang efektif untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan melibatkan partisipasi aktif siswa secara optimal.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif semakin diakui sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh besar dalam mendorong motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi dan partisipasi. Selain itu, media ini juga meningkatkan aksesibilitas pendidikan dengan menyediakan materi belajar yang menarik dan dapat diakses dengan mudah kapan saja (Luma'ul 'adilah Hayya'. 2023). Media interaktif ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan media ini siswa akan berpartisipasi aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran. Contoh media interaktif yang dapat digunakan yaitu, membuat PowerPoint dan quizizz. Yang dimana, quizizz di sini merupakan salah satu media game, dengan media seperti ini akan membuat pembelajaran semakin menyenangkan.

Pembelajaran interaktif merupakan inovasi penting dalam proses pembelajaran yang membuat belajar lebih menarik dan efektif. Melalui bentuk seperti permainan edukatif, video, animasi, dan simulasi, media ini memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi. Mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman yang lebih mendalam adalah keuntungan. Dengan kemajuan teknologi, media ini semakin memotivasi untuk belajar dan lebih mudah diakses. PowerPoint dan kuis adalah contoh media interaktif yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif.

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Yang dimana, menurut Firman dan Dicky (2020) Video pembelajaran interaktif merupakan media yang mengintegrasikan elemen suara, animasi, gambar, teks, dan grafik yang memiliki sifat interaktif, sehingga dapat menciptakan keterhubungan antara media pembelajaran dengan penggunanya. Dengan adanya keterhubungan antara media dengan penggunanya yaitu siswa, hal tersebut menunjukkan bahwasanya dalam penggunaan media video ini siswa akan ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran atau dengan kata lain, siswa tidak akan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Jadi, penggunaan media ini sangat berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Yang dimana, media ini dapat mengubah sudut pandang siswa terhadap pembelajaran yang monoton. Menurut Hatul Lisaniyah dan Salamah (2020) Urgensi penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran digital terletak pada kemampuannya mengubah model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan membosankan menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel, praktis, dan dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu. Jadi, video pembelajaran interaktif merupakan media yang cocok untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar (pasif).

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin kuat. Sejalan dengan pendapat (Vahini et al., 2022) Video pembelajaran ini idealnya mendukung peran guru sebagai fasilitator, memungkinkan siswa untuk aktif

membangun pengetahuan secara mandiri. Selain itu, siswa juga perlu memiliki keterampilan dalam teknologi agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan siswa menjadi penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, di mana siswa terlibat aktif dalam berdiskusi, mengeksplorasi pengetahuan, dan menyampaikan pendapat. Penggunaan media ini sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif. Sejalan dengan pendapat (Zulfa & Prastowo, 2023) bahwa Penggunaan video interaktif melibatkan siswa sebagai pengguna perangkat digital, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk aktivitas yang bermanfaat. Mengingat peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai motivator dan fasilitator, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan mendorong siswa untuk belajar dengan semangat serta aktif.

Video pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, menjadikannya lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen suara, gambar, dan teks yang interaktif, media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dan membangun pengetahuan mereka secara mandiri. Sebagai hasilnya, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, praktis, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang sering dianggap monoton. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam eksplorasi dan diskusi, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan penuh semangat. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan siswa sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

3. Media Berbasis Gamifikasi

Media berbasis gamifikasi disini merupakan media pembelajaran berupa game-game edukasi yang dapat membuat atau menciptakan pembelajaran yang interaktif. Dengan inovasi media pembelajaran berbasis game ini, tentunya dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dan mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran siswa dengan tujuan membuat pengalaman belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dalam gamifikasi, konsep seperti poin, levelan, tantangan, hadiah, leaderboard, dan avatar digunakan. Siswa memiliki kesempatan untuk mengambil bagian dalam tugas-tugas terstruktur yang melibatkan elemen permainan ini. (Novita Sari et al., 2023). Jadi, media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dimana dalam proses pembelajaran siswa akan aktif berpartisipasi. Sejalan dengan pendapat (Hakeu et al., 2023) yang mengatakan bahwasanya Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, dapat mengatasi hambatan, dan siswa dapat merasakan keberhasilan, sehingga dapat meningkatkan dorongan internal mereka untuk terus belajar.

Media berbasis gamifikasi yang menggunakan permainan edukatif, mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Inovasi ini meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa dengan memungkinkan mereka untuk berinteraksi, mengatasi tantangan, dan merasakan pencapaian. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya mengubah cara belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk terus aktif dan termotivasi dalam belajar. Menurut (Jusuf, 2016) Gamifikasi memberikan opsi untuk

membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Gamifikasi tidak selalu berarti membuat game, meskipun menggunakan mekanisme permainan. Sebaliknya, itu bisa membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan terus termotivasi. Dengan menggunakan elemen permainan, media ini meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, serta mengubah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Inovasi ini membantu siswa untuk mengatasi tantangan dan merasakan pencapaian, sehingga mereka tetap aktif dan terlibat dalam belajar.

Gamifikasi menggunakan elemen permainan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan mekanisme seperti tantangan, poin, dan penghargaan, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif berpartisipasi. Hal ini membantu siswa mengatasi hambatan dan merasakan pencapaian, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Gamifikasi menjadi inovasi yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.

KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah Artikel ini menekankan pentingnya melakukan perubahan pada media pembelajaran digital untuk meningkatkan partisipasi siswa. Pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang semakin kompleks di era komputer dan internet yang terus berkembang. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat kelas lebih mudah diakses dan lebih efektif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode seperti gamifikasi dan video interaktif. Menurut penelitian ini, menambahkan elemen permainan ke dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran digital sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang interaktif dan responsif terhadap perkembangan zaman dan memenuhi kebutuhan siswa di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.
- Adillah Hayya',L. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Eksponen*, 13(2).
- Aji, R., & Aji Editor Online Tribun Jateng, R. (2016). DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). In *Islamic Communication Journal* (Vol. 01, Issue 01).
- Amaliya, F., AR, M. M., & Astuti, Y. P. (2024). The influence of the application of the snowball-throwing model based on local wisdom on the critical reasoning ability of elementary school students. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2).
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia.

- Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Daniyati, Ani., dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1). 282-294.
- Dheni Purnasari, P., & INFO Kata Kunci, A. (2022). PEMANFATAAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN ERA DIGITAL. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 227. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Sidi, A. (2018, October). The Entrepreneurial Leadership of Headmaster in Realizing Achievement School: Case Study at Public Junior High School 1 Lamongan East Java Indonesia. In *3rd International Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2018)* (pp. 19-22). Atlantis Press.
- Faturrokhman, R. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA DI SEKOLAH SMK PEMBANGUNAN. *JIP*, 2(4), 713–721.
- Firmansah, D., & Fauzi Dicki, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. 7(2), 159–172.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hakim, I. (2024). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MEMBENTUK PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN SISWA DI PENDIDIKAN VOKASI. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(Juni), 263–270.
- Hatul Lisaniyah, F., & Salamah, U. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan Socrative) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Premiere*, 2(2), 13–29.
- JANNATI+ALIYAH+JURNAL. (n.d.).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Issue 1).
- Lelu Ngongo, V., Hidayat, T., Wiyanto, dan, Xaverius, S., Alam, P., & Sugihan, M. (n.d.). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL*.
- Novita Sari, D., Rifqy Alfian, A., & Artikel, G. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Nurhadi, A., Idris, H., & Asmoni, A. (2021). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Membudayakan Akhlaqul Karimah Siswa di Madrasan Aliyah Negeri Sampang. *re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 4(1), 60-71.
- Nur Septiyaningsih, D., Alkhayya, N., Mardiana, N., Tri Setiyoko, D., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhadi Setiabudi Jl Pangeran

- Diponegoro, U., & Tengah, J. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(02), 10309–10318.
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Timoty Agustian Berutu, Dina Lorena Rea Sigalingging, Gaby Kasih Valentine Simanjuntak, & Friska Siburian. (2024). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Perkembangan Bisnis Modern. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 358–370. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>
- Vahini, P., Sudiarta, I., Pendidikan Matematika, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROYEK PADA GOOGLE CLASSROOM. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1).
- Wibowo, Nugroho. (2016). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2).
- Zulayha Siregar, R., Tussyah Raini, F., Hana, N., Sakinah, A., Ilmu Pendidikan, F., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Baru, K., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101873 Desa Baru Kec. Batang Kuis. *Journal on Education*, 06(04), 21529–21534.
- Zulfa, F. N., & Prastowo, A. (2023). Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1833–1841. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5589>