

Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan

Wasilatun Najihah, Erviana Chorimunafsi, Rio Herdinan, Syaiful
STKIP PGRI, Sumenep, Indonesia

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung Barat, Kecamatan Batuan, Kabupaten Sumenep, Indonesia
Email: wasilatunnajihahjihah@gmail.com

***Abstract.** Interactive Learning has an important role in learning using digital media because in interactive learning involving student activity in interactive learning, it is expected that students can collaborate. This study aims to identify the positive impact of using digital media, such as learning applications, interactive videos, and e-learning platforms, on student engagement, understanding of the material, and developing creativity. This study uses a literature review method so that the data collection method is by summarizing and searching for theories from previous research and is packaged well, the use of digital media in interactive learning has a very crucial role because with the existence of digital media, interactive learning can be improved because students are more creative, innovative, and optimal.*

***Keywords:** Digital Media, Interactive Learning, Utilization*

Abstrak. Pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam pembelajaran menggunakan media digital karena dalam pembelajaran interaktif melibatkan aktivitas siswa. Dalam pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat berkolaborasi. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dampak positif penggunaan media digital, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform e-learning, terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan pengembangan kreativitas. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka sehingga metode pengumpulan data dilakukan dengan merangkum dan mencari teori dari penelitian sebelumnya yang kemudian dikemas dengan baik. Penggunaan media digital dalam pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat krusial karena dengan adanya media digital, pembelajaran interaktif dapat ditingkatkan sehingga siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan optimal.

Kata kunci: Media Digital, Pemanfaatan, Pembelajaran Interaktif

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan media digital kini menjadi salah satu cara inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama di tengah era yang menawarkan akses informasi dengan cepat dan mudah. Beragam media digital, seperti aplikasi pendidikan, video interaktif, *platform e-learning*, dan media sosial, membuka peluang besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan interaktif bagi para peserta didik (Kuntari, 2023).

Teknologi menghadirkan perspektif baru dalam dunia pendidikan, menjadikannya lebih berkembang dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses sumber

Received: 2 Januari, 2025; Revised: 2 Februari, 2025; Accepted: 2 Maret, 2025; Online Available: 2 April, 2025; Published: 2 April, 2025;

*Corresponding author, wasilatunnajihahjihah@gmail.com

belajar dengan lebih cepat dan efisien. Namun, meskipun media digital membawa pengaruh yang sangat penting dan harus terus dikembangkan, perlu diingat bahwa penggunaannya juga memiliki sisi positif dan negatif. Oleh karena itu, penelitian dan pengawasan yang tepat sangat diperlukan agar siswa tidak menyalahgunakan media digital dalam pembelajaran. Tidak hanya bermanfaat bagi siswa, media digital juga mempermudah guru dalam mengajar. Misalnya, guru dapat memanfaatkan platform seperti YouTube atau video pendek untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Rahmawati et al., 2023).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak lepas dari berbagai tantangan dan permasalahan. Salah satu dampaknya adalah kemudahan bagi siswa untuk berbuat curang, misalnya saat ulangan, dengan mencari jawaban langsung melalui internet seperti Google (Hamidah, 2024). Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membuat siswa menjadi lebih malas dan kurang literasi, karena mereka cenderung bergantung pada teknologi tanpa berupaya memahami materi secara mendalam. Hal ini berpotensi menumbuhkan sikap meremehkan tugas dan kurang bertanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang tegas dan pengawasan ketat dalam penerapan media digital agar dampak negatif tersebut dapat diminimalkan (Murtado et al., 2023).

Pembelajaran Interaktif memiliki peran yang penting dalam pembelajaran digital karena dalam pembelajaran interaktif melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran interaktif diharapkan peserta didik dapat berkolaboratif (Warti, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dengan berkelompok maupun individu. Pembelajaran interaktif biasanya memanfaatkan teknologi dan alat bantu seperti aplikasi digital, video interaktif, simulasi, permainan edukasi, atau platform *e-learning* (Rahmanto et al., 2023). Selain itu, metode ini sering mengintegrasikan diskusi kelompok, tanya jawab, studi kasus, atau proyek kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman materi. Maka demikian dengan adanya pembelajaran interaktif sangat bersangkutan dengan pemanfaatan digital sehingga dapat bisa dimaksimalkan dengan baik (Lis, 2024).

Menurut penelitian (Mu'ah, 2020) pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi digital menjadi sangat penting, terutama setelah munculnya perubahan signifikan akibat era *new normal* pasca pandemi COVID-19. Teknologi digital dan aplikasi pembelajaran

interaktif tidak hanya mempermudah proses belajar mengajar tetapi juga menghadirkan solusi yang adaptif terhadap tantangan pendidikan modern. Penggunaan media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Angga, 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital, seperti video pembelajaran, poster kreatif, dan presentasi *PowerPoint*, berperan besar dalam meningkatkan semangat dan kreativitas siswa. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran kolaboratif tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan produktif dalam tugas-tugas individual. Dengan kombinasi visual, audio, dan elemen interaktif, media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya relevan tetapi juga esensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa kini dan mendatang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif yang memanfaatkan media digital memiliki pengaruh signifikan terhadap proses belajar mengajar. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan kreativitas siswa tetapi juga memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan kegiatan belajar mengajar selaras dengan tren dan perkembangan teknologi terkini. Namun, penerapannya tetap memerlukan kebijakan yang tepat untuk menjaga efektivitas dan kualitas proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami bagaimana pemanfaatan media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif penggunaan media digital, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform e-learning, terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan pengembangan kreativitas. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi strategi yang tepat dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih dinamis, relevan dengan perkembangan teknologi, dan memberikan hasil yang optimal.

2. KAJIAN TEORITIS

Pemanfaatan adalah proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan sesuatu yang ada menjadi bermanfaat. Kata pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, laba, untung, atau guna. Imbuhan pe-an pada kata manfaat menunjukkan proses,

cara, perbuatan, dan pemakaian (Sasmita, 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemanfaatan merujuk pada proses, cara, atau tindakan dalam memanfaatkan sesuatu. Kata “pemanfaatan” berasal dari kata dasar “manfaat” yang berarti guna, faedah, keuntungan, atau laba, kemudian diberi imbuhan “pe-an” yang menunjukkan suatu proses, cara, perbuatan, atau penggunaan.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan mengacu penggunaan yang bermanfaat untuk memaksimalkan hasil. Dalam pendidikan, media digital seperti aplikasi, video interaktif, dan e-learning dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik, produktif, dan sesuai kebutuhan era digital. Media ini juga mendukung akses fleksibel, pembelajaran mandiri, dan kolaborasi. Lembaga pendidikan perlu memanfaatkannya secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar inovatif dan relevan.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar." Media dapat diartikan sebagai sarana yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Sementara itu, digital merujuk pada hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan komputer atau internet. Dengan demikian, media digital adalah media yang memanfaatkan komputer dan internet sebagai sarana untuk menyampaikan informasi (Ririn, 2022).

Media digital merupakan jenis media elektronik yang menyimpan data dalam format digital, bukan dalam bentuk analog. Teknologi analog adalah bentuk teknologi yang lebih dulu ada sebelum munculnya teknologi digital. Definisi media digital mencakup aspek teknis, seperti hard drive yang digunakan untuk penyimpanan data digital, serta aspek transmisi, seperti jaringan komputer yang digunakan untuk menyebarkan informasi digital. Selain itu, media digital juga mencakup produk akhir seperti video digital, audio digital, tanda tangan digital, dan seni digital. Media digital kini juga digunakan sebagai sarana untuk melakukan sosialisasi politik kepada masyarakat (Ririn, 2022).

Menurut (Eka, 2021) mengungkapkan bahwasanya media digital adalah Media digital merujuk pada segala bentuk media yang menggunakan teknologi digital untuk menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi. Media ini mencakup berbagai platform dan perangkat seperti situs web, aplikasi, video, audio, *e-book*, serta media sosial yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan

tablet. Media digital memungkinkan interaksi dua arah, mempercepat distribusi informasi, dan memberikan akses yang lebih fleksibel kepada pengguna, menjadikannya alat yang sangat efektif dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, hiburan, dan bisnis.

Dapat disimpulkan bahwa media digital merujuk pada teknologi untuk menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi secara digital melalui perangkat seperti smartphone dan laptop. Dalam pendidikan, media digital seperti aplikasi, video interaktif, dan e-learning mendukung pembelajaran yang lebih dinamis, fleksibel, dan menarik. Media ini meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pengalaman belajar siswa, menjadikannya solusi efektif untuk pembelajaran yang produktif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif merupakan alat yang menghubungkan pengguna dengan komputer, memungkinkan adanya interaksi dua arah yang aktif. media interaktif adalah sistem yang menyampaikan materi berupa video rekaman dengan pengendalian komputer kepada audiens (siswa), di mana siswa tidak hanya sekadar mendengar atau menonton, tetapi juga memberikan respons aktif yang akan mempengaruhi laju dan urutan penyajian materi (Duta, 2022).

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga turut serta dalam proses belajar melalui diskusi, tanya jawab, tugas kelompok, simulasi, dan penggunaan teknologi seperti aplikasi atau media digital. Tujuan dari pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kolaborasi. Pembelajaran ini memanfaatkan berbagai alat dan metode yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, dinamis, dan relevan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa (Aisyah, 2024).

Pembelajaran Interaktif adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer dalam kegiatan belajarnya sehingga dengan memanfaatkan media komputer diharapkan peserta didik lebih bisa memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran dan mengikuti perkembangan teknologi sehingga tidak tertinggal dengan teknologi (Rosnelli, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran interaktif memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Di era teknologi, metode ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui aplikasi, video interaktif, dan platform e-learning. Pembelajaran ini juga mendukung pembelajaran mandiri, kolaborasi, dan fleksibilitas waktu. Dengan demikian, pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan hidup yang penting di masa depan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan *literature review* atau studi pustaka adalah suatu tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang sedang dibahas. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memahami perkembangan konsep atau teori tertentu, mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian, serta memberikan dasar teori yang kuat bagi penelitian yang sedang dilakukan. Dalam *literature review*, penulis mengulas, menganalisis, dan menyarikan berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan masalah penelitian untuk mendukung dan mengembangkan argumen yang akan diajukan (Fadli, 2021). Metode pendekatan menggunakan kualitatif yang nantinya akan menganalisis konten dan analisis deskriptif dimana dalam hasilnya disajikan dalam bentuk deskriptif dengan perbandingan peneliti terdahulu dan merangkum hasil penelitian terdahulu dengan tujuan untuk mendapatkan teori baru terbarukan (Sigit, 2021).

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan Metode pengumpulan data dengan pendekatan tinjauan pustaka adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari berbagai sumber literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel, tesis, dan laporan penelitian sebelumnya (Hasan, 2023). Proses ini mencakup pencarian, seleksi, dan analisis literatur untuk memahami konsep, teori, dan temuan yang mendukung penelitian. Analisis dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dari sumber relevan. Tahapannya meliputi seleksi literatur berkualitas, pengelompokan berdasarkan tema, serta evaluasi metodologi dan temuan. Tujuannya adalah menggabungkan hasil penelitian, menemukan hubungan konsep, dan mengidentifikasi kesenjangan penelitian sebagai dasar penelitian lanjutan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Sebagai Pembelajaran Interaktif yang Menyenangkan

Seorang pendidik tidak hanya diharapkan memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus menguasai penggunaan media pembelajaran digital. Kemampuan ini akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Dengan bantuan media digital, siswa akan lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan. Implementasi strategi pembelajaran yang tepat akan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Siswa di era digital saat ini berbeda dengan siswa di masa lalu. Seperti yang dikemukakan oleh (Sogen, 2021), siswa zaman sekarang bisa disebut sebagai "digital native" karena mereka tumbuh dalam lingkungan yang sudah terhubung dengan teknologi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas tinggi dalam menyampaikan materi dan selalu mengikuti perkembangan teknologi agar tidak terjebak dalam cara-cara yang ketinggalan zaman. Teknologi yang berkembang pesat, bersama dengan keterlibatan aktif guru dalam pembelajaran, harus dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif.

Media digital menjadi alat penting untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Teknologi seperti aplikasi pembelajaran, video animasi, simulasi interaktif, dan platform e-learning memungkinkan peserta didik terlibat aktif melalui permainan edukatif, kuis, atau augmented reality. Aktivitas seperti klik dan drag meningkatkan motivasi dan antusiasme, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Keunggulan lain dari media digital adalah kemampuannya untuk menghadirkan fleksibilitas dan personalisasi dalam pembelajaran. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan dan preferensi mereka. Media digital juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif, seperti melalui video demonstrasi atau diagram interaktif. Selain itu, media ini dapat diintegrasikan dengan elemen gamifikasi, seperti sistem penghargaan, tantangan, atau leaderboard, yang memberikan pengalaman belajar seperti bermain. Dengan memanfaatkan media digital sebagai alat pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis, mendalam, dan mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar

individu yang beragam, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan (Anam, 2021).

Pembelajaran interaktif menggunakan media digital menjadi pendekatan yang menyenangkan bagi peserta didik karena dirancang agar tidak membosankan, dengan penggunaan berbagai gambar dan warna yang menarik, sehingga menghindari monotoninya metode pembelajaran tradisional. Pembelajaran interaktif dengan media digital menghadirkan pendekatan menyenangkan yang menarik perhatian peserta didik dan menghindari monotoninya metode tradisional. Pendekatan ini memotivasi siswa untuk aktif terlibat, namun harus digunakan dengan bijak untuk mencegah penyalahgunaan. Ponsel, yang sudah menjadi bagian hidup sehari-hari siswa, dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai alat pembelajaran interaktif, asalkan penggunaannya terarah dan hati-hati. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sangat penting, tetapi perlu pengawasan dan kebijakan yang tepat agar tidak disalahgunakan (Agustin, 2022).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif terlihat dari aplikasi seperti Kahoot! dan Quizlet untuk kuis, YouTube dan Vimeo untuk video edukasi, serta platform e-learning seperti Google Classroom untuk diskusi dan tugas daring. Teknologi AR seperti Google Expeditions juga memberikan pengalaman belajar imersif. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong siswa berpikir kritis, dan aktif terlibat.

Pemanfaatan media digital dengan aplikasi interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman materi. Fitur seperti simulasi, animasi, dan permainan edukatif mendorong kreativitas, berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah. Dengan teknologi yang tepat, media digital meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media digital sangat berkaitan erat dengan pembelajaran interaktif, karena keduanya saling mendukung dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Melalui berbagai jenis media digital, seperti aplikasi pembelajaran, platform daring, video interaktif, dan alat berbasis teknologi lainnya, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpartisipasi.

Tantangan dan Hambatan Pemanfaatan Media digital dalam pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun juga menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya infrastruktur yang memadai, terutama di daerah terpencil. Akses terhadap internet yang stabil, perangkat keras seperti komputer atau tablet, dan fasilitas pendukung lainnya sering kali menjadi kendala. Ketimpangan digital ini menyebabkan kesenjangan akses pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan, yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran interaktif berbasis media digital. Keterbatasan kemampuan pendidik dalam mengoperasikan media digital juga menjadi hambatan signifikan. Tidak semua pendidik memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan dukungan dalam penggunaan teknologi pendidikan. Tanpa penguasaan yang baik, pendidik cenderung kesulitan memanfaatkan potensi media digital secara maksimal, sehingga pembelajaran interaktif tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Dari sisi siswa, tantangan lain adalah pengendalian penggunaan media digital. Kemudahan akses terhadap teknologi sering kali disalah gunakan untuk kegiatan yang kurang produktif, seperti bermain game atau mengakses konten yang tidak relevan dengan pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi fokus siswa terhadap materi pelajaran dan memengaruhi kualitas hasil belajar. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital yang memadai untuk memanfaatkan media digital secara efektif dalam mendukung pembelajaran. Tantangan adalah masalah keamanan dan privasi dalam penggunaan media digital. Pembelajaran yang menggunakan platform daring rentan terhadap risiko kebocoran data pribadi dan serangan siber. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran memiliki sistem keamanan yang kuat. Selain itu, pendidik dan siswa harus diberikan pemahaman mengenai etika digital dan cara menjaga keamanan data pribadi saat menggunakan teknologi pendidikan. Begitu juga biaya yang dibutuhkan untuk mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif sering kali menjadi hambatan, terutama bagi institusi pendidikan dengan anggaran terbatas. Pembelian perangkat keras, perangkat lunak, langganan platform edukasi, dan pelatihan teknologi memerlukan investasi yang

tidak kecil. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan dukungan dari pemerintah dan pihak terkait melalui program subsidi, pelatihan gratis, serta pengadaan infrastruktur yang merata. Dengan mengatasi tantangan-tantangan tersebut, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak positif yang lebih besar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis di era modern. Media seperti aplikasi, video interaktif, dan platform e-learning menciptakan suasana belajar yang nyaman, kreatif, dan efektif, sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Meski menghadapi tantangan seperti infrastruktur dan literasi digital, penggunaan media ini secara bijak dapat menjembatani kesenjangan informasi, memperkuat kolaborasi, dan mengoptimalkan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan

DAFTAR REFERENSI

- Agustin, R., & Kuntari, S. (2022). Peran orang tua sebagai pendamping belajar siswa di SDN 3 Cimanuk. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 2(2), 222-232. doi:10.58578/yasin.v2i2.363
- Ali, A. (2024). *Media pembelajaran interaktif*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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).
- Amatullah, D. C., & Sutrisno AB, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas penggunaan digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa : Journal of Primary Education*, 2(2), 76. doi:10.47766/ga.v2i2.161
- 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.
- Elfin Nikmati, H. A. S. (2024). Pemanfaatan media ajar interaktif berbasis digital dalam meningkatkan berfikir kritis peserta didik. *AKSIOLOGI: JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 5(2), 328-337. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54 doi:10.21831/hum.v21i1 .38075
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Al Faruq, M. S. (2022). Servant Leadership dalam Program Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Era Digital. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 7(2), 51-60.
- Hermawan, S., & Amirullah.(2021). *Metode penelitian bisnis*. Malang: Media Nusa Creative.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *SENTIKJAR PROSIDING*, (2), 90-94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Musyarofah, L., Aisyah, S., Asmoni, A., & Srinawati, D. R. (2021). LINGKAR BELAJAR GURU (LBG) SEBAGAI FORUM PEMECAHAN MASALAH PGRI CABANG TLANAKAN KABUPATEN PAMEKASAN. *JURNAL PADI (Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia)*, 4(2), 33-39.
- Mu'ah, Yeni Suyanto, U., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B.M. (2020). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di era new normal. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT MANAGE*, 1(2), 122-128
- Murtado, D., Dharma Hita, I. P. A., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas. *Journal on Education*, 6(1), 35-47.

- Nugraha, M.A. (2024). Pemanfaatan media digital untuk pembelajaran kreatif. *Jurnal Ilmiah Karimah Tauhid*, 3(11), 12420–12427. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15308>
- Oktavia, V. N., AR, M. M., & Armadi, A. (2024). Inovasi Bahan Ajar Flipbook Berbasis PUBLUU dalam Mendukung Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*, 8(6), 4742–4750. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahmanto, A.A., et al. (2023). Tinjauan pustaka media pembelajaran interaktif di pendidikan Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5, 145-159.
- Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., & Hamdani, H. (2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(1), 244-250
- Rosnelli (2024). *Model pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan simulasi komputer*. Medan: UMSU Press
- Salamah Azzahra, I. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif QRCode berbasis microsite terhadap kemampuan memirsa siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(2), 255-264. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i2.48>
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Bahasa Sastra dan Budaya*, 11(2), 173-182. <https://doi.org/10.37905/jbsb.v11i2.14038>
- Sastra Sasmita, R. (2020). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *JPdK*, 2(1), 99-103. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.603>
- Sogen, R. P. (2021). Penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif pada pembelajaran fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam masa pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 112-121.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Warti., dkk. (2021). *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android*. Pekanbaru: Taman Karya.