



Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan

Alfa Dadi Putra¹, Hasna Salsabila²

Universitas Pendidikan Indonesia^{1, 2}

alfadadip@upi.edu¹

Abstrak

Media pembelajaran konvensional sudah tertinggal dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran modern pada proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada performa dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran tersebut cenderung membosankan karena tidak menarik sehingga menyebabkan peserta didik tidak tertarik dan berakibat pada menurunnya kualitas hasil belajar. Proses belajar yang menyenangkan saat ini dibutuhkan oleh para peserta didik, tentunya dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif sebagai produk dari perkembangan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif yang diberikan dari penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran yang tentunya akan membawa perkembangan kegiatan pembelajaran ke arah yang positif melihat kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin pesat mengharuskan penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Berdasarkan artikel-artikel penelitian yang telah dianalisis menggunakan metode studi literatur, media interaktif seperti Kahoot! dan Quizziz terbukti efektif untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dan memberikan hasil pembelajaran yang baik sehingga dapat membantu memenuhi kompetensi abad 21 sehingga dapat bersaing secara global.

Kata Kunci: Media Pembelajaran ; Media Interaktif ; Perkembangan.

Abstract

Conventional learning techniques have been left behind compared to the use of modern learning media in the learning process. This has an impact on the performance and learning outcomes of students. These techniques tend to be boring because they are not interesting, causing students to be uninterested and resulting in a decrease in the quality of learning outcomes. A fun learning process is currently needed by students, of course by using learning media such as interactive media as a product of technological developments. The purpose of this research is to find out the positive influence given by the use of interactive media on the learning process which will certainly bring the development of learning activities in a positive direction seeing technological advances and the development of an increasingly rapid era requiring the use of technology in the learning process. Based on research articles that have been analyzed using the literature study method, interactive media such as Kahoot! and Quizziz has proven to be effective in increasing student interest and providing good learning outcomes so that it can help fulfill 21st century competencies so that they can compete globally.

Keywords: Learning Media; Interactive Media; Progress.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu pesat memberikan dampak yang sangat signifikan bukan hanya pada bidang ekonomi, sosial dan budaya saja melainkan sangat dirasakan pada bidang pendidikan. Teknologi merupakan sebuah inovasi yang saat ini sudah menjadi hal yang lumrah karena pada masa ini sudah memasuki dunia era digital 4.0. Jika dilihat secara artinya, teknologi itu sendiri adalah suatu sarana untuk melakukan suatu kegiatan yang memudahkan penggunaannya. Pada dewasa ini, teknologi juga telah masuk ke dalam ranah bidang pendidikan, yaitu dengan hadirnya program studi Teknologi Pendidikan. AECT (2008) mengemukakan bahwa teknologi pendidikan ialah suatu studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya. Pada bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas yang canggih untuk mempermudah dan membantu mengefektifkan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik sehingga peserta didik akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Rusman (2017:1) mengatakan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengomunikasikan, dan memahami sesuatu. Proses belajar tersebut sangat erat kaitannya dengan pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran juga melibatkan komponen-komponen lain yang saling terintegrasi satu sama lain. Davis (1974:30) dalam Rusman (2017) mengemukakan bahwa *learning system* menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan. Demikian halnya juga dengan *teaching system*, dimana komponen perencanaan mengajar, bahan ajar, tujuan, materi dan metode serta penilaian dan langkah mengajar akan berhubungan dengan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.

Berangkat dari teori yang dikemukakan oleh Davis diatas, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan terintegrasi dalam suatu sub-sistem pembelajaran yaitu sebagai salah satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik ataupun peserta didik yang dapat dirasakan manfaatnya melalui penggunaan media pembelajaran. Ayu dan Manuaba (2021) juga mengemukakan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang menarik dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Pengembangan kegiatan pembelajaran perlu dilaksanakan salah satunya adalah dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Menurut Suryadi (2015), media pembelajaran yang mendukung penyerapan informasi yang banyak menjadi salah satu keperluan yang dapat berperan dalam memberikan keefektifitasan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu kunci utama dalam pembaharuan serta pengembangan proses pembelajaran. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Miarso (1989) berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar (Rohani, 2019). Sedangkan National Education Association (NEA) mendefinisikan media sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya (Rohani, 2019).

Berdasarkan definisi terkait media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh beberapa lembaga dan ahli diatas, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Darmawan, 2020). Dalam penelitian ini kami mengambil klasifikasi media pembelajaran yaitu salah satunya media pembelajaran interaktif. Di era digital 4.0 ini

telah banyak bermunculan media-media baru yang sudah sangat modern mulai dari media audio, media audio-visual dan media yang memadukan fitur-fitur modern seperti media interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media presentasi yang didalamnya terdapat hypertext, hypermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas. Media interaktif ini memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan media konvensional diantaranya, arus informasi dua arah, informasi yang didapatkan dapat berbentuk audio-visual yang berdaya rangsang tinggi.

Situasi dan kondisi saat ini sangat mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengintegrasian teknologi dengan media pembelajaran ini sangat dirasakan khususnya pada masa pandemi ini. Dimana pendidik dituntut untuk bisa mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mana media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Seperti yang diungkapkan oleh Zulhelmi, Adlim dan Mahidin (2017) melalui penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa karena dengan media pembelajaran interaktif ini memiliki tujuan untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran yang terjadi pada instansi pendidikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan di era sekarang ini terlihat sekali perkembangannya. Dengan memasukinya revolusi industri 4.0 dimana semua aspek selalu dikaitkan dengan kata 'digital', maka pendidikan pun sudah seharusnya mengikuti perkembangan zaman tersebut. Kemajuan dan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan ini sudah sangat dirasakan khususnya pada masa pandemi Covid-19 ini. Para peserta didik mau tidak mau harus melaksanakan proses pembelajaran mereka dari rumah karena akses untuk pergi ke sekolah yang terbatas. Untuk itulah peran teknologi pendidikan sangat diperlukan, yaitu untuk membuat inovasi pendidikan yaitu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran para pendidik dan peserta didik.

Rusman (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berkaitan dengan inovasi teknologi pendidikan. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di era modern sekarang ini karena termasuk kedalam lima komponen pembelajaran. Rusman (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.

Perkembangan belajar pada era modern ini sering kali dikaitkan dengan penggunaan teknologi. Dari proses pembelajaran itulah peserta didik diharapkan dapat mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan yang terwujud pada perubahan tingkah laku baik dalam aspek kognitif, afektif ataupun psikomotor. Syahputra (2019) mengemukakan bahwa pada hakikatnya sesuatu aktivitas yang tidak pernah terputus dilakukan manusia selama hidupnya adalah belajar. Kompetensi yang diharapkan muncul dari dalam diri peserta didik pada abad ke-21 ini adalah kemampuan berpikir kritis, memiliki kreativitas, *skill* kolaborasi dan *skill* komunikasi. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif (Syahputra, 2019). Masyarakat informatif ditandai dengan digitalisasi yang mana penggunaan internet dan perangkat pintar sangat mendominasi kehidupan masyarakat. Begitu pun pada ruang lingkup pendidikan yang mana teknologi seperti media pembelajaran

digital sudah masuk dan diharapkan dapat membantu pencapaian kompetensi yang diinginkan pada abad 21. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahputra (2019) mengemukakan bahwa ICT memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran, diantaranya memudahkan guru dan siswa mencari sumber belajar alternatif, memperjelas materi pelajaran yang diberikan guru, belajar lebih efisien, wawasan guru dan siswa bertambah, dan pembelajaran dapat mengikuti perkembangan yang sangat modern ini.

Media pembelajaran sendiri banyak macamnya, mulai dari media pembelajaran yang konvensional hingga media pembelajaran modern yang menggunakan perangkat komputer. Dalam penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran tentunya ada beberapa kriteria pemilihan yang harus terpenuhi, khususnya pada media pembelajaran modern berbasis teknologi. Kustandi (2020) menyatakan bahwa ada enam kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu : **Satu** Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang digunakan haruslah relevan dengan tujuan pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. **Dua** Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya beragam. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus disesuaikan dengan isi pelajaran yang akan disampaikan karena tidak semua media pembelajaran cocok digunakan pada seluruh mata pelajaran. **Tiga** Praktis, luwes dan bertahan. Media pembelajaran haruslah praktis tidak memakan waktu yang lama dalam pemakaiannya. **Empat** Guru terampil dalam menggunakannya. Secanggih apapun media pembelajaran yang digunakan jika guru tidak terampil menggunakannya, maka proses penyampaian informasi tidak akan berjalan lancar dan berdampak pada perkembangan siswa. **Lima** Pengelompokan sasaran. Sasaran dalam penggunaan media pembelajaran haruslah diperhatikan, apakah media tersebut akan digunakan untuk individu, kelompok kecil atau kelompok besar. **Enam** Mutu teknis. Elemen visual baik gambar maupun foto yang digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Melihat keenam kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran diatas sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi yang marak digunakan saat ini yaitu media interaktif.

Menurut Andy, Elaine dan Finney dalam Arindiono (2013) media interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound* ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Berangkat dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media interaktif merupakan media yang menggabungkan audio dan visual menjadi satu.

Dalam setiap media pembelajaran, tentunya ada beberapa hal yang dijadikan suatu kelebihan penggunaannya ketika dalam suatu pembelajaran. Media dalam perspektif pendidikan ialah instrumen yang sangat strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Kelebihan yang diberikan oleh penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran ialah dapat menjadi solusi sebuah pembelajaran yang interaktif dan memudahkan proses belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Neni Yulianti, Bambang Eka Purnama, dan Gaesang Kristianto Nugroho dalam sebuah pembuatan media pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar negeri Kroyo 1 Sragen (2011), mereka menganalisis bahwa siswa di sekolah tersebut merasakan bahwa proses pembelajaran cenderung kurang menyenangkan karena penyampaian kegiatan belajar mengajar (KBM) masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Kemudian dibuatlah suatu media pembelajaran media interaktif berupa animasi, gambar, dan suara untuk menambah ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

Seperti halnya dengan media pembelajaran yang lainnya, media interaktif yang termasuk kedalam *e-learning* juga memiliki kekurangan. Menurut Bullen dan Beam dikutip dalam Yazdi (2012) media interaktif memiliki beberapa kekurangan diantaranya kurang interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri yang berakibat pada kurang terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar, berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional kini

juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT, tidak semua tempat tersedia fasilitas internet, kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur ini dilakukan oleh peneliti dengan cara menentukan topik penelitian, pengumpulan data pustaka, membaca, membandingkan, serta mengelola data pustaka tersebut sebagai bahan penelitian dengan mengaitkan dengan teori yang relevan terkait topik yang dipilih dari buku, jurnal dan artikel ilmiah yang pernah dibuat sebelumnya. Menurut Danial dan Warsiah (2009), studi literatur adalah metode penelitian dengan mengumpulkan koleksi pustaka seperti buku dan majalah yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil pencarian artikel ilmiah melalui *Google Scholar* sebagai database didapatkan sekitar 50 buah yang kemudian dianalisis. Artikel ilmiah yang digunakan melibatkan penelitian yang telah dilakukan di berbagai sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan

Beberapa penelitian telah menyatakan bahwa media interaktif dapat membantu mendorong perkembangan belajar peserta didik ke arah yang positif. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep para mahasiswa pada pembelajaran fisika. Hasil pengamatan dan evaluasi yang dilakukan oleh Kurniawati (2018) pada mata kuliah Fisika mengatakan bahwa rendahnya hasil belajar para mahasiswa dapat disebabkan oleh dua faktor. **Pertama**, mahasiswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang konvensional. **Kedua**, adanya miskonsepsi dan kondisi pembelajaran yang kurang memperhatikan prakonsepsi yang dimiliki siswa dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi penyebab rendahnya hasil belajar mahasiswa.

Dikutip dari Kurniawati (2018), beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep (Ferawati, 2011), prestasi belajar (Prastika, dkk, 2015) dan kemampuan berpikir kritis (Wiyono, dkk, 2009). Media interaktif yang terintegrasi dengan teknologi ini tentunya memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang biasa digunakan. Dikutip dari Kurniawati (2018), Liao (1992) menyatakan bahwa teknologi sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya juga menyatakan bahwa media interaktif dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena tampilannya yang menarik. Tentunya minat positif siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut dapat berdampak pada hasil belajar yang diharapkan akan lebih unggul dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Menurut Lee dan Owens (2004), langkah awal dalam pengembangan multimedia interaktif adalah mengambil cara yang sistematis untuk menentukan apa yang dibutuhkan dan memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan. Keefektifan media pembelajaran juga kami dapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Sary Nur Handayani, Sihkabuhen, dan Henry Praherdhiono dalam pengembangan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karang (2018) menyatakan bahwa Keefektifan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya diketahui dengan melakukan tes hasil belajar pada siswa kelas VII E di SMP Negeri 1 Karang.

Tes hasil belajar menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini efektif dengan skor 87,09%. Skor diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas KKM dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Sebanyak 27 siswa telah tuntas KKM dan 4 siswa tidak tuntas KKM.

Mengutip hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Pranata, dkk (2017). Guru memberikan contoh dalam memainkan game Balinese Fruit Shooter kepada anak-anak. Melalui game Balinese Fruit Shooter, anak-anak TK Ceria Asih Singaraja lebih tertantang dan mendapatkan pengalaman yang baru. Tentunya game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang materi pembelajaran dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah game, terutama game yang bersifat kompetitif. Dari penelitian yang dilakukan oleh Pranata, dkk (2017) bisa kita lihat bahwa media pembelajaran media interaktif dapat memberikan kesan yang menyenangkan serta memberikan manfaat yang berimbang pada kecerdasan serta reflek syaraf peserta didik tersebut.

Dalam beberapa penelitian, dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang di dapat dalam penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran media interaktif. Mengutip dalam Yazdi (2012) perbedaan pembelajaran tradisional dengan e-learning yaitu kelas „tradisional“, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya.

Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia.

Salah satu contoh platform media interaktif adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran (Irwan, 2019). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Barus (2013) tentang penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran struktur Bahasa Inggris yang dibentuk dalam suatu tim memberikan hasil yaitu 97,2% mahasiswa yang terdaftar menjadi responden survey menyatakan bahwa mereka dapat aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan tidak dikuasai oleh seseorang dalam tim tersebut. 94,3% mahasiswa menyatakan bahwa semangat bekerja sama dalam tim mereka meningkat. 98,6% mahasiswa menyatakan bahwa motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris semakin meningkat. 95,7% mahasiswa menyatakan bahwa Kahoot! membantu mereka dalam memahami materi yang sedang dipelajari. 94,7% mahasiswa menyatakan bahwa Kahoot! membuat pembelajaran Bahasa Inggris menjadi menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2019) tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif yaitu Kahoot! memberikan hasil yang positif. Dimana para peserta didik dapat terbantu untuk memenuhi proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills* sesuai dengan kurikulum 2013. Karakteristik Kahoot! yang kompetitif dapat membuat peserta didik tertantang untuk menjawab soal dengan lebih cepat dan akurat, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, memicu minat dan motivasi peserta didik untuk terus belajar yang tentunya akan menambah pengetahuan peserta didik dan membantu mereka memahami materi yang telah diberikan oleh pendidik sehingga mampu menciptakan peserta didik yang aktif, produktif dan inovatif dengan suasana kelas yang menyenangkan.

Motivasi peserta didik yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar tentunya. Selain Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif yang saat ini sering digunakan oleh para pendidik untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, terdapat media interaktif bernama Quizziz yang juga memiliki performa sama dengan Kahoot!.

Mengutip pada Solikah (2019). Berdasarkan hasil wawancara kepada sejumlah siswa eksperimen, mereka berpendapat bahwa motivasi siswa meningkat setelah diberikan perlakuan media pembelajaran Quizziz, karena siswa merasa tertantang mendapatkan skor terbaik dalam kuis, bersaing dengan teman

secara cepat dan tepat, serta siswa merasa terbantu untuk memahami materi dengan adanya pengetahuan bermodel kuis. Beberapa ketidakpuasaan siswa menggunakan media Quizziz dikarenakan sistem mengalami kendala karena bergantung pada jaringan internet yang tidak menentu, sehingga hal tersebut memengaruhi skor dan kecepatan siswa dalam menjawab kuis. Solikah (2019) mengemukakan bahwa penggunaan Quizziz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang memberikan hasil belajar yang memuaskan. Selain meningkatkan motivasi peserta didik, Quizziz juga meningkatkan keaktifan belajar para peserta didik, dimana hal tersebut terlihat dari peningkatan siklus keaktifan yang diteskan oleh peneliti.

Penelitian pembelajaran menggunakan Quizziz lainnya oleh Priyanti (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang terintegrasi menggunakan Quizziz dapat berpengaruh terhadap aspek pemahaman dengan ditandai adanya pengaruh bacaan Bahasa Inggris siswa, adanya temuan yang menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa yang diajar menggunakan Mobile-Assisted Language Learning (MALL) terintegrasi dengan Quizziz lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan strategi konvensional.

Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniati (2011) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat menggantikan penggunaan media konvensional agar mudah diserap anak-anak dan lebih menarik. Paseleng (2015) menyatakan bahwa Minat siswa sangat terlihat dengan hasil penelitian yaitu 82,7% siswa memberikan perhatian lebih, 75% siswa tertarik dan 69,7% siswa terlibat dalam pembelajaran. Yulia (2013) pun mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif lebih baik sebesar 80,78% dibandingkan dengan media non-interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Yanto pada tahun 2019 pun menyatakan hasil penelitian yang didapat dari tabel data praktikalitas yaitu 95,7 respon guru dan 87,5 respon siswa mengemukakan bahwa tingkat pencapaian berada di rentang 81-100% yang artinya penggunaan media interaktif sangat praktis. Ningrum (2018) menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menerapkan Kahoot! memiliki perbedaan yang signifikan dengan yang tidak menggunakan Kahoot!. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wibowo (2013) pun mengatakan bahwa penggunaan media interaktif pada mata pelajaran matematika dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik yang berarti media interaktif tersebut dapat diujicobakan pada mata pelajaran lain.

Pembahasan

Media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2021) bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 81,07 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 78,93 begitu pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosiyanti (2020) bahwa terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkan media interaktif Quizziz yang memberikan dampak positif. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, media interaktif yang berkembang saat ini juga dapat membantu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita (2020) bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa antara nilai pre-test dan post-test yang mana telah dilakukan uji validitas pengembangan media pembelajaran.

Media interaktif dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena siswa menilai dengan baik segi tampilan dan pemrograman yang mana meningkatkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran (Tarigan, 2015). Pada proses pembelajaran bahasa Inggris, Priyanti (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif Quizziz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovasi baru bagi pembelajaran tersebut dengan hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa yang menggunakan Quizziz lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang menggunakan media konvensional.

Hasil belajar bukan hanya diukur dari pencapaian kompetensi saja, melainkan proses berlangsungnya pembelajaran pun dapat menjadi indeks penilaian karena pada proses tersebut terlihat performa belajar dari siswa. Seperti halnya keaktifan yang memerlukan berbagai strategi. Pranoto (2020)

menyatakan bahwa salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan menggunakan media interaktif karena hasil penelitian mengemukakan bahwa rata-rata siklus keaktifan siswa meningkat yang masuk ke dalam kategori tinggi. Media pembelajaran dalam hal ini yaitu media interaktif merupakan alat bantu yang dibutuhkan oleh pendidik pada era modern ini untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Mustikawati, 2019). Dengan penggunaan media interaktif berbasis teknologi ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan literasi digitalnya. Digitalisasi yang mempengaruhi pendidikan menjadikan siswa mau tidak mau diharuskan melek teknologi. Penggunaan media interaktif dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas yang dapat membantu meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21.

SIMPULAN

Artikel-artikel penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti rata-rata memberikan hasil yang positif terkait penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran. Media interaktif terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu media interaktif sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik. Suasana kelas yang menyenangkan yang diberikan oleh penggunaan media interaktif memberikan hasil yang signifikan pada hasil *post-test* di suatu sekolah antara kelas yang tidak menggunakan media interaktif dengan kelas yang menggunakan media interaktif karena memberikan peningkatan motivasi, kepercayaan diri dan keaktifan peserta didik yang mampu memenuhi proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skill*. Dengan segala kelebihan yang dapat diberikan oleh media interaktif tersebut maka akan menghasilkan perkembangan pembelajaran yang positif sehingga media tersebut cocok untuk diaplikasikan untuk proses pembelajaran dan diharapkan munculnya media interaktif lainnya yang lebih modern dan menyenangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran.

CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11–18.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Aulia, F. (2014). Pengembangan media pembelajarn interaktif berbasis inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Chemistry in Education*, 3(2).

- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2).
- Azizah, B. (2021). *Pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). Studi Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding*, 1(1), 589–596.
- Bahri, S., & Huda, Y. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KBGT DI SMKN 1 PADANG. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(3), 23-29.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggul. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133.
- Danial, E., & Warsiah. (2009). Metode Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Dewi, L. U. *PENGARUH QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN FORMATIF BERBASIS WEB 2.0 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020, October). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Handayani, E. S., Sihkabuden, & Praherdhiono, H. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SENI TARI JAWA TIMUR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KARANGAN Sary Nur Handayani 1 , Sihkabuden 2 , Henry Praherdhiono 3. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Herlambang, A. D., Dayanti, R. N., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik pada Materi Teknik Panning dan Zooming Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 4(2), 15-20.
- Hidayat, M. I., Muthmainnah, R. N., & Ismah, I. (2020, December). PENGARUH METODE KUIS BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP PARTISIPASI SISWA KELAS XI DALAM MEREFKLESIKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Hotel, S., & Hartanti, D. (2019). Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Improving Student Learning Motivation With Interactive Learning Media of Hypermedia-Based Game. *Prosiding Semnas*, September, 78–85. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/35/35>
- HUSNA, K. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol. 3, Issue 1, pp. 46–50)..
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter)*, 3(1), 37-41.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisika

- pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun pelajaran 2019/2020. *Sanata Dharma University*.
- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36-44.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22-27.
- NURAMANAH, S. A., Iwan, C. D., & SELAMET, S. PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI. *Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17, 117-132.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pranata, M. A. P., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. P. (2017). Balinese Fruit Shooter Game Was Categorized As a Virtual Reality-Based Which Was Appropriate As Instructional Media in Kindergarten Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Taman Kanak-. *Edutech*, 16(3), 305–324.
- Pranoto, S. E., & Sosiologi, G. (2020). *Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Sma Darul Hikmah Kutoarjo*. 4(1), 25–38.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2).
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *e-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- RAMENDA, R. C. (2019). *PENERAPAN GAME INTERAKTIF APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–6.
- Rosiyanti, H., Widyasari, R., Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020, December). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013, March). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* (Vol. 2, No. 1).
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectors inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.

- Suryadi, S. (2015). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Informatika*, 3(3), 9-19.
- Syahputra, E. (2018, March). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN* (Vol. 1, No. 1, pp. 1277-1283).
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2).
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31.
- Waskito, D. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3), 59-65.
- Wibowo, E. J. (2013, March). Media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa sekolah dasar kelas IV. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* (Vol. 2, No. 1).
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yazdi, M. (2012). E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1, Maret 2012*
- Yulia, D. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri I Gunung Talang. *Jurnal Dimensi*, 2(2).
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nurgoho, G. K. (2011). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Jurnal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(4), 25–29.
<http://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/247>
- Zamroni, M. (2017). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72-80.