

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM BELAJAR

Nur Fadillah Tanjung, Muhammad Dirar Nasution, Ilham Sholeh Silitonga

[nasutiondiror8@gmail.com](mailto:nasutiondiror8@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

### **Abctrak**

*Learning media is currently experiencing very drastic development. Starting from the use of human-based media to developing to very complex media used in the learning process. All of this development is none other than to advance current education. The objectives of this research are 1) Development of Interactive Learning Media, 2) to determine the Objectives of Interactive Media Development, 3) to determine the Advantages and Disadvantages of Interactive Media Development, and 4) Use of Interactive Media in Learning. The type of research used is research using qualitative/descriptive research methods using literature reviews or literature reviews, namely containing theories that are relevant to the research problems. This research is carried out by collecting data or scientific writing with the aim of the research object or data collection being a library nature, or library research, namely research carried out based on collecting data or scientific writing aiming at the object of research or data collection being a library nature. The results of this research are that interactive media in learning is a media that allows two-way interaction between users and the media in the learning process. The aim of interactive learning is to increase student involvement and participation in the learning process, so that it can improve students' understanding and skills in studying the material. The advantage of using interactive media in the learning process is to increase motivation & interest in learning.*

*Keywords : Development, Learning Media, Interactive Learning*

### **Abstrak**

Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semua pengembangan itu, tak lain

yaitu untuk memajukan pendidikan yang ada saat ini. Tujuan penelitian ini adalah 1) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, 2) untuk mengetahui Tujuan Pengembangan Media Interaktif, 3) untuk mengetahui Kelebihan Dan Kekurangan Pengembangan Media Interaktif, dan 4) Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif/deskriptif dengan menggunakan kajian literatur atau dengan kajian pustaka yaitu dengan berisi teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan agar obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau *library research*, yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan. Hasil penelitian ini adalah Media interaktif dalam pembelajaran adalah suatu media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dengan media tersebut dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran interaktif ialah untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi pelajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari materi. Kelebihan didalam penggunaan media interaktif didalam proses pembelajaran adalah untuk Meningkatkan Motivasi & Minat Belajar.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan maka perlu adanya penyesuaian. Teknologi yang telah tersedia haruslah dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran dalam pendidikan yang disediakan di sekolah-sekolah. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar agar penggunaannya dapat proporsional. Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam

proses pembelajaran. Semua pengembangan itu, tak lain yaitu untuk memajukan pendidikan yang ada saat ini.

Salah satu bentuk gagasan baru dalam proses belajar mengajar atau perkembangan pembelajaran, yaitu bagaimana menampilkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik agar dapat memperoleh pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran juga bisa merupakan sarana untuk menyalurkan informasi dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk apapun, bahkan dalam bentuk materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi tertentu, sebagai sarana penyampaian dalam proses belajar mengajar yang bermanfaat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai keuntungan karena dapat memperjelas pesan, menghindari terlalu verbal, mengatasi keterbatasan, dan memberikan saran yang menyeimbangkan pemahaman dengan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam kegiatan belajar mengajar tentu tidak terlepas dari media pembelajaran, karena guru dituntut harus dapat melakukan serta menggunakan media pembelajaran sesuai dengan jenis jenis dan kebutuhan siswa dan juga kompetensi yang akan diraih. (Furika Indah Lestari, 2020)

Media interaktif adalah sebuah media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dengan media tersebut. Dalam konteks pembelajaran, media interaktif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu memperkuat pemahaman serta meningkatkan keterampilan siswa (Deliyannis, 2012). Pembelajaran media interaktif yaitu merupakan media yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar siswa.

Pembelajaran dapat terjadi melalui berbagai cara, antara lain instruksi langsung dari guru atau mentor, pembelajaran online melalui media digital, atau melalui interaksi

dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Tujuan utama pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan individu, baik dalam bidang akademik, keterampilan sosial maupun keterampilan praktis, sehingga individu tersebut dapat berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih baik dalam lingkungan sosial dan profesional.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif/deskriptif dengan menggunakan kajian literatur atau dengan kajian pustaka yaitu dengan berisi teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah penelitian. Adapun masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Pengkajian penelitian ini menggunakan konsep dan teori yang dilakukan berdasarkan literatur yang tersedia, terlebih dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian. (Sujerweni, 2014)

Menurut Sukardi (2013), kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Adapun jenis penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan agar obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau *library research*, yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, dan juga telaah yang dilakukan untuk memecahkan suatu problem yang pada umumnya tertumpu oleh penelaahan kritis serta mendalam pada bahan-bahan pustaka yang relevan.

## PEMBAHASAN

### Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan berarti pertumbuhan, perubahan bertahap, dan perkembangan bertahap. Pertumbuhan berarti evolusi yang berkelanjutan, namun perubahan berarti menjadi lebih baik dari apa yang di mulai. Karena yang dimaksud disini adalah bidang pendidikan, maka diharapkan kedepannya baik melalui langkah-langkah khusus maupun perencanaan yang matang dapat membawa perubahan dan pertumbuhan ke arah yang lebih baik. (Setyosari, 2013)

Metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Media secara bahasa berasal dari kata media yang berbahasa latinnya "*medium*" yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaaila*" yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arief S, 2003). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan segala bentuk baik berupa materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran sebagai sarana pendidikan sudah tidak asing lagi, mulai dari menggunakan media berbentuk teks, video, audio bahkan gambar dan sebagainya. Media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk menarik atensi siswa dalam belajar sehingga pendidikan menjadi lebih efektif serta efisien (Putu Dewi Agustini, 2023).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu usaha sistematis untuk menjadikan para pelajar agar bisa belajar. Ditinjau dari interaksi sosial yang terjadi, pembelajaran dapat berlangsung secara individual, dalam kelompok kecil, dan kelompok besar. Jika dikaitkan dengan media atau sarana pendukungnya, pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, dengan bantuan pembelajar dan media, atau pembelajaran dengan berbagai macam media yang lazim dinamakan pembelajaran multimedia (Hasnul Fikri, 2018).

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga di tuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa (Cahyadi, 2019).

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif merupakan penyusunan dan produksi multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu juga evaluasi serta kajian kesesuaian dan manfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Bagian akhir dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah finalisasi, yang merupakan proses penerapan multimedia pembelajaran interaktif sebagai uji kebermanfaatan (Sukoco, 2014). Media interaktif ialah sebuah media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dengan media tersebut. Dalam konteks pembelajaran, media interaktif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu memperkuat pemahaman serta meningkatkan keterampilan siswa (Deliyannis, 2012).

Dapat disimpulkan bahwasannya Media interaktif dalam pembelajaran adalah suatu media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dengan media tersebut dalam proses pembelajaran. Media interaktif pembelajaran ini mempunyai tujuan

untuk meningkatkan keterlibatan siswa didalam membantu meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam belajar.

### **Tujuan Pengembangan Media Interaktif**

Tujuan pembelajaran interaktif ialah untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi pelajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari materi. Beberapa tujuam khusus pembelajaran interaktif antara lain: (Arifannisa, 2023)

1. Meningkatkan Motivasi & Minat Siswa Terhadap Pembelajaran  
Pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan juga motivasi siswa dalam pembelajaran, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran  
Dalam pembelajaran interaktif, siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung serta mendapatkan umpan balik yang instan, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran.
3. Meningkatkan Keterampilan Siswa  
Dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi.
4. Meningkatkan Partisipasi & Keterlibatan Siswa  
Dalam Proses Pembelajaran Pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajara, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi serta bekerja sama dengan teman sekelas dan juga guru.
5. Meningkatkan Keterampilan Kritis & Kreatif Siswa Pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan keterampilan kritis serta kreatif siswa, karena dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir secara kritis serta kreatif dalam memecahkan masalah serta mencari jalan keluar.
6. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan juga interaktif.

Dengan memperhatikan tujuan pembelajaran interaktif ini, pembelajaran dapat dihadirkan dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan juga efektif, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan .

### **Kelebihan Dan Kekurangan Pengembangan Media Interaktif**

Berikut ini ialah beberapa kelebihan didalam penggunaan media interaktif didalam proses pembelajaran:

1. Meningkatkan Motivasi & Minat Belajar

Media interaktif yang menarik dan interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar serta menarik minat mereka terhadap materi pembelajaran.

2. Meningkatkan Retensi & Pemahaman Materi Pembelajaran

Media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara dan juga video dapat membantu siswa dalam memahami serta mengingat informasi dengan lebih baik.

3. Menyediakan Umpan Balik Yang Cepat

Media interaktif dapat memberikan umpan balik yang instan serta akurat tentang prestasi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengidentifikasi kesalahan mereka serta memperbaiki pemahaman mereka segera.

4. Meningkatkan Interaksi serta Kolaborasi Antara Siswa dan Juga Guru

Media interaktif dapat memfasilitasi interaksi serta kolaborasi antara siswa dan juga tenaga pengajar, serta antara siswa dengan siswa, yang dapat meningkatkan partisipasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif serta mendalam.

5. Fleksibilitas dan Aksesibilitas

Media interaktif dapat diakses dari mana saja serta kapan saja, sehingga siswa dapat belajar dengan fleksibel sesuai dengan jadwal mereka.

6. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Media interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri dengan menyediakan konten pembelajaran yang tersedia dan juga interaktif yang dapat diakses dan dipelajari secara mandiri.

Dengan memanfaatkan media interaktif yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan juga efisien, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa. Meskipun media interaktif mempunyai banyak kelebihan dalam pembelajaran, namun ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Berikut ialah beberapa kekurangan media interaktif dalam pembelajaran:

1. Terlalu Mengandalkan Teknologi

Media interaktif membutuhkan teknologi yang memadai untuk dapat diakses serta digunakan, sehingga jika terjadi masalah teknik atau keterbatasan teknologi, pembelajaran dapat terganggu atau bahkan tidak terjadi.

2. Terlalu Banyak Distraksi

Media interaktif yang terlalu menarik dan juga interaktif dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran yang seharusnya dipelajari, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran.

3. Kurangnya Interaksi Langsung

Meskipun media interaktif dapat memfasilitasi interaksi antara siswa dengan tenaga pengajar, namun interaksi tersebut cenderung bersifat virtual dan kurang langsung, sehingga dapat mengurangi pengalaman belajar yang lebih mendalam dan juga personal.

4. Ketergantungan Pada Teknologi

Siswa dapat terlalu tergantung pada media interaktif serta kurang mengembangkan keterampilan dan juga kemampuan belajar secara mandiri atau kreatif.

5. Kurangnya Pengawasan

Penggunaan media interaktif dapat memperbesar kemungkinan siswa melakukan kecurangan dalam pembelajaran, seperti menyalin jawaban dari internet atau teman. (Arifannisa, 2023)

## **Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran**

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat baik bagi siswa maupun guru. Di bawah ini berbagai cara menggunakan media interaktif untuk pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memungkinkan siswa belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif. Di bawah ini beberapa contoh penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

### **1. Video Interaktif**

Video interaktif ialah jenis video yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi dengan video serta memilih jalur cerita yang berbeda atau menjawab pertanyaan di tengah video. Video interaktif dapat memotivasi pengguna untuk lebih terlibat didalam konten video serta memberikan pengalaman yang lebih personal dan juga interaktif. Contohnya, video interaktif dapat digunakan dalam Pendidikan atau pelatihan didalam membantu pengguna memahami materi dengan cara yang lebih efektif. Misalnya, sebuah video interaktif tentang sejarah dapat menampilkan beberapa pilihan untuk memilih keputusan yang diambil oleh tokoh sejarah serta selanjutnya menampilkan hasil yang berbeda-beda. Video interaktif juga dapat digunakan untuk tujuan sebagai hiburan. Contohnya, video pembelajaran interaktif yang dapat memungkinkan pengguna untuk dapat menentukan jenis teknik dari pembelajaran yang ingin dipelajari dan dapat dipilih sesuai keinginan.

### **2. Gamifikasi**

Gamifikasi ialah teknik yang dapat digunakan untuk menerapkan elemen permainan kedalam konteks non permainan, seperti Pendidikan, pelatihan atau pekerjaan, dengan tujuan untuk memotivasi serta mempengaruhi perilaku pengguna. Tujuannya adalah untuk membuat pengalaman belajar atau kerja lebih menyenangkan, memotivasi serta melibatkan pengguna, serta meningkatkan prestasi dan juga hasil yang diinginkan. Gamifikasi juga dapat digunakan dalam lingkungan kerja untuk meningkatkan produktivitas, kolaborasi, dan keterlibatan karyawan. Misalnya, perusahaan dapat menggunakan leaderboard untuk memotivasi karyawan dalam hal kompetisi sehat untuk mencapai target penjualan atau tujuan tertentu, serta memberikan penghargaan bagi karyawan yang mencapai prestasi tertentu.

### 3. Simulasi Interaktif

Simulasi interaktif ialah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi dengan lingkungan atau situasi yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak ataupun perangkat lunak. Tujuannya ialah untuk memungkinkan pengguna untuk belajar, berlatih, atau mengalami pengalaman yang realistis dan aman dalam lingkungan yang terkendali. Contoh dari simulasi interaktif yang didama didalamnya termasuk perangkat lunak pelatihan penerbangan yang memungkinkan untuk pilot untuk berlatih mengemudikan dokter serta siswa kedokteran untuk berlatih prosedur medis yang rumit, dan juga simulasi pertempuran yang memungkinkan tantara untuk melatih taktik dan juga strategi pertempuran. Simulasi interaktif dapat sangat bermanfaat untuk pembelajaran dan juga pelatihan karena memungkinkan pengguna untuk mengalami situasi yang sebenarnya terjadi, namun dalam lingkungan yang terkendali dan aman. Selain itu, simulasi interaktif juga dapat membantu mengurangi biaya dan juga risiko yang terkait dengan pembelajaran dan juga pelatihan dunia nyata.

### 4. Aplikasi Edukasi Interaktif

Aplikasi edukasi interaktif ialah aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna belajar melalui interaksi dan juga keterlibatan. Aplikasi ini biasanya menggunakan teknologi dan juga fitur interaktif, seperti gamifikasi, video, animasi dan juga simulasi, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan juga efektif. Contoh dari aplikasi edukasi interaktif ialah Doulingo untuk pembelajaran Bahasa asing, Khan Academy untuk pembelajaran matematika dan sains, Lulosity untuk Latihan otak dan eDX untuk kursus online dari Universitas terkemuka. Keuntungan dari edukasi interaktif ialah dapat diakses dimana saja serta kapan saja, serta mampu mempersonalisasi pengalaman pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan juga kemampuan pengguna. Selain itu, aplikasi edukasi interaktif juga sering menawarkan timbal balik yang cepat dan juga akurat untuk membantu pengguna dalam memperbaiki pemahaman dan juga keterampilan mereka.

### 5. Infografis Interaktif

Infografis interaktif ialah jenis infografis yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi dengan data dan juga informasi yang ditampilkan. Contoh dari

infografik interaktif termasuk peta interaktif yang dapat memungkinkan pengguna untuk memperbesar atau memperkecil bagian dari peta dan dapat mengklik ikon untuk mendapatkan informasi tambahan, grafik interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memilih variable serta melihat perubahan grafik secara real-time, dan juga quiz interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memilih jawaban mendapatkan feedback langsung.

#### 6. Augmented Reality

Augmented Reality (AR) ialah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan penambahan elemen digital, seperti gambar, video, suara atau teks, melalui perangkat seperti smartphone, tablet. Augmented Reality (AR) dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih msnrik, efektif dan interaktif. (Arifannisa, 2023)

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media interaktif dalam pembelajaran adalah suatu media yang memungkinkan interaksi dua arah

antara pengguna dengan media tersebut dalam proses pembelajaran. Media interaktif pembelajaran ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa didalam membantu meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam belajar.

Tujuan pembelajaran interaktif ialah untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi pelajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari materi. Kelebihan didalam penggunaan media interaktif didalam proses pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi & minat belajar, meningkatkan retensi & pemahaman materi pembelajaran, menyediakan umpan balik yang cepat, meningkatkan interaksi serta kolaborasi antara siswa dan juga guru. Sedangkan kekurangannya yaitu terlalu mengandalkan teknologi, terlalu banyak distraksi, kurangnya interaksi langsung, ketergantungan pada teknologi.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat baik bagi siswa maupun guru. Di bawah ini berbagai cara menggunakan media interaktif untuk pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memungkinkan siswa belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arief S, S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Arifannisa, M. H. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar; Teori dan Prosedur* . Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Deliyannis, I. (2012). *Interactive multimedia*. BoD–Books on Demand
- Furika Indah Lestari, F. D. (2020). Pengemabangan Media Pembelajaran Digital Untuk Materi Aplikasi Presentasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol 9. No. 9.
- Hasnul Fikri, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Putu Dewi Agustini, K. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di SMP Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vo. 12 NO, 1.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*,. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Sujerweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukoco, Z. A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER UNTUK PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN . *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, VOL. 22 No.2.