



Systematic Literature Review: Efektivitas Media Interaktif dalam Proses Pembelajaran

Zulfiah Larisu¹, Basyirah², Klemens Mere³, Ahmad Fauzi⁴, Fahrur Rozi⁵

Program Studi Ilmu Komunikasi¹, Program Studi Manajemen^{2,3}, Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi^{4,5}

Universitas Halu Olea¹, Universitas Gajah Putih Takengon², Universitas Wisnuwardhana Malang³, Universitas Pendidikan Indonesia^{4,5}

e-mail: zulfiahlarisu_fisip@uho.ac.id¹, basyirahse@gmail.com², monfoortbhk@yahoo.co.id³, ahmad.fauzi@upi.edu⁴, fahrurrozi@upi.edu⁵

Abstrak

Pembelajaran daring (*e-learning*) merupakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara *online* menggunakan jejaring sosial atau aplikasi tertentu. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media interaktif dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif dengan studi pustakan atau *System Literature Review* (SLR). Tujuannya adalah untuk menganalisis perbandingan teori-teori yang ada dengan teori-teori sebelumnya dalam literatur penelitian. Literatur yang digunakan adalah literatur dari hasil penelitian atau kajian yang disajikan dalam artikel ilmiah. Semua artikel yang digunakan bersumber dari mesin pencari literasi data elektronik *Mendeley* dan *Google Scholar*. Literatur yang digunakan sesuai dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian literatur. Alasan dilakukannya penelitian kualitatif adalah karena penelitian ini bersifat eksploratif. Sehingga kemudian didiskusikan lebih mendalam dengan bantuan pustaka terkait atau literature review. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan melalui *Systematic Literature Review* maka kesimpulan yang didapatkan pada artikel ini adalah (1) Penggunaan media interaktif efektif, valid dan efisien dalam proses pembelajaran (2) Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Efektivitas, Media Interaktif, Proses Pembelajaran.*

Abstract

E-learning is a learning activity that takes place online using social networks or certain applications. The purpose of this research is to analyze interactive media in the learning process. The method used in this research is qualitative with a literature study or System Literature Review (SLR). The purpose is to analyze the comparison of existing theories with previous theories in the research literature. The literature used is literature from research results or studies presented in scientific articles. All articles used were sourced from the electronic data literacy search engines Mendeley and Google Scholar. The literature used is in accordance with the qualitative approach with the type of literature research. The reason for conducting qualitative research is because this research is exploratory. So that it is then discussed in more depth with the help of related literature or literature review. Based on the results and discussions that have been presented through the Systematic Literature Review, the conclusions obtained in this article are (1) The use of interactive media is effective, valid and efficient in the learning process (2) The use of interactive media can improve student learning outcomes in the learning process.

Keywords: *Effectiveness, Interactive Media, Learning Process.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring (e-learning) merupakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara online menggunakan jejaring sosial atau aplikasi tertentu (Ivanova dkk, 2020). Dalam e-learning segala bentuk materi, tes, dan komunikasi dilakukan secara online (Pratama & Mulyati, 2020) Terdapat dua aktivitas dalam pembelajaran daring, yaitu: aktivitas sinkronus dan asinkronus (Hartanto, 2016). Aktivitas sinkronus merupakan aktivitas pembelajaran tatap maya yang dilakukan pada waktu yang sama (*realtime*) antara pendidik dengan peserta didik, sedangkan aktivitas asinkronus dilakukan melalui kegiatan belajar yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik, dan pendidik hanya perlu mengirimkan materi atau menyiapkan forum diskusi untuk pembelajaran.

Beberapa aplikasi atau *platform* yang dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran daring, diantaranya: *Google Classsroom, Edmodo, dan Zoom*. *Platform Google Classroom*, dianggap memiliki tujuan pembelajaran yang mudah direalisasikan dan memiliki syarat kebermaknaan, dapat digunakan untuk *upload* dan *download* dokumen dalam berbagai format (tugas/materi), video pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa (Hartatik et al., 2021). *Platform Edmodo* merupakan platform tidak berbayar yang kegunaannya mirip dengan *facebook*. Walaupun mirip dengan *facebook*, *Edmodo* merupakan aplikasi pendidikan yang dirancang khusus untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Kadir, 2020). Platform lainnya yang dapat digunakan dalam memfasilitasi kegiatan *sincronus* adalah menggunakan platform untuk tatap maya antara lain *zoom meeting* dan *google meet* (Hartanto, 2016). Penggunaan *platform zoom* memudahkan komunikasi jarak jauh melalui tatap maya dan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi peserta didik (Monica & Fitriawati, 2020). Berdasarkan hasil evaluasi diketahui bahwa staf dan guru SDIT Al Wahdah telah memahami dan mampu mengaplikasikan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis website sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Larisu et al., 2020)

Setiap pembelajaran yang dilakukan diakhiri dengan kegiatan evaluasi. Untuk memudahkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran digunakan beberapa aplikasi, diantaranya *Kahoot* dan *Quizziz*. *Platform Kahoot* merupakan media evaluasi yang menekankan siswa untuk berperan aktif (M. Ardiansyah, 2020). Begitu juga dengan *platform Quizziz*. Pada *platform* ini biasanya digunakan pada saat melakukan kuis interaktif (Paksi & Nazirah, 2021). Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran memudahkan guru memberikan materi, meningkatkan motivasi untuk lebih aktif dan interaktif, serta memudahkan dalam melakukan umpan balik proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Penggunaan media pembelajaran membantu dalam keefektifan proses pembelajaran (Audie, 2019). Beberapa kelebihan dalam pembelajaran online diantaranya: menarik dan menyenangkan; berdampak positif dan lebih memahami materi yang diberikan; baik; belajar dan bermain; bisa mempelajari hal baru secara online; siswa bisa rileks tanpa merasa lelah; siswa memperoleh semangat belajar (Pujiasih, 2020).

Media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dari beberapa pemaparan di atas tentang penggunaan media interaktif maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian pustaka tentang efektivitas penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif dengan studi pustakan atau *System Literature Review* (SLR). Tujuannya adalah untuk menganalisis perbandingan teori-teori yang ada dengan teori-teori sebelumnya dalam literatur penelitian. Literatur yang digunakan adalah literatur dari hasil penelitian atau kajian yang disajikan dalam artikel ilmiah. Semua artikel yang digunakan bersumber dari mesin pencari literasi data elektronik *Mendeley* dan *Google Scholar*. Literatur yang digunakan sesuai dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian literatur. Alasan dilakukannya penelitian kualitatif adalah karena penelitian ini bersifat eksploratif. Sehingga kemudian didiskusikan lebih mendalam dengan bantuan pustaka terkait atau *literature review*. Hal tersebut menjadi dasar untuk merumuskan hipotesis yang digunakan sebagai pembandingan dengan hasil atau temuan dari hasil penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana efektifitas media interaktif dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran baik pada pendidikan formal maupun pendidikan nonformal (Nurcikawati et al., 2018). Pemanfaatan media berbantuan teknologi dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik secara mandiri untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Penggunaan media interaktif menjadikan pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus untuk menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami materi yang dikomunikasikan (Nurrita, 2018).

Penggunaan media yang dikolaborasikan dengan teknologi dalam proses pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan hasil penelitian. Adapun artikel memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajaran disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil penelitian penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran

Peneliti	Hasil Penelitian
(Mimbadri et al., 2019)	Penggunaan Online Class Flow berbantuan Geogebra memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.
Casnan et al., 2018	Media pembelajaran interaktif dengan Geocaching dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika
Arif et al., 2019	Media pembelajaran interaktif berbasis etnomatika berbantuan Macromedia Flash memenuhi kriteria valid dan efektif.
Sidabutar, 2021	Penggunaan aplikasi berbasis Google Classroom menjadikan pembelajaran lebih interaktif
Nurcikawati et al., 2018	Penggunaan multimedia interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Salahuddin <i>et al.</i> , 2020	Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash memenuhi kriteria kevalidan
Charissudin <i>et al.</i> , 2021	Pengembangan media pembelajaran matematika dengan animasi berbantuan aplikasi swishmax layak digunakan dan terbukti menarik dalam implementasinya.

Berdasarkan hasil dari tabel 1 hasil penelitian menyatakan penggunaan *Online Class Flow* berbantuan *Geogebra* memenuhi criteria valid, praktis dan efektif dalam proses pembelajaran (Mimbadri *et al.*, 2021). Media pembelajaran interaktif dengan *geocaching* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika (Casnan *et al.*,2018). Media pembelajaran interaktif berbasis etnomatika berbantua Macromedia Flash memenuhi criteria valid dan efektif (Arif *et al.*,2019). Penggunaan aplikasi berbasis *Google Clasroom* menjadikan pembelajaran lebih efektif (Sidabutar, 2021). Penggunaan multimedia interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Nurcikawati *et al.*,2018). Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash memenuhi criteria kevalidan (Salahuddin *el at.*,2020). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan animasi berbantuan aplikasi *swishmax* layak digunakan dan terbukti menarik dalam implementasinya (Charissudin *et al.*,2021).

Tabel 2. Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Peneliti	Hasil Penelitian
Hasanah <i>et al.</i> ,2021	Pemakaian media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Rusdianah & Bektiningsih, 2021	Minat belajar dengan media pembelajaran memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar
Wijaya & Andriyono, 2020	Media pembelajaran dengan metode DGBL berbantuan game terbukti mendorong minat belajar sehingga mendorong hasil belajar peserta didik.
Apriyani, 2017	Media pembelajaran menggunakan proyeksi memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada kelas konvensional.
Trisanti <i>et al.</i> ,2021	Terdapat pengaruh media game edukasi berbasis construct terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
Herawati, 2017	Adanya pengaruh positif media Geoboard dalam pembelajaran.
Lastrijanah <i>et al.</i> ,2017	Adanya pengaruh positif media Geoboard dalam pembelajaran
Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020	Penggunaan media pembelajaran dengan power point melalui Google Classroom, berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
Saputro <i>et al.</i> ,2018	Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbantuan game edukasi.
Widjayanti <i>et al.</i> ,2018	Media pembelajaran interaktif efektif mendorong hasil belajar peserta didik.
Suharti, 2021	Media pembelajaran interaktif berbasis Edmodo efektif meningkatkan hasil belajar
Anggriasari <i>et al.</i> ,2020	Model pembelajaran LT (Learning Together) berbantuan media monopoli berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pada tabel 2 beberapa penelitian menyatakan penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti Penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan perubahan tingkah laku peserta didik pada ranah kognitif (Anggriasari *et al.*, 2020). Media audio visual (video) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik (Jusmiana &

Herianto, n.d.). Begitu juga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Edmodo lebih efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik (Suharti, 2021) serta media pembelajaran interaktif berbasis animasi mencapai tingkat kelulusan sebesar 87,50% (Widjayanti *et al.*,2018).

Penerapan aplikasi pendukung pembelajaran menggunakan *powerpoint* melalui *Google Classroom* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media Geoboard (Lastrijanah *et al.*,2017), pemakaian kartu domino (Herawati, 2017), media proyeksi pada materi bangun ruang sisi datar (Apriyani, 2017), serta media permainan edukasi berbasis *Construct* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan hasil belajar pada logika matematika (Trisanti *et al.*,2021). Selain itu penerapan materi pelajaran berbasis permainan edukasi memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik yang moderat (Saputro *et al.*,2018).

Pembelajaran menggunakan media berbasis permainan dengan metode DGBL dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, sehingga nantinya akan berdampak baik terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik (Wijaya & Andriyono, 2020). Minat belajar peserta didik meningkat ketika media yang digunakan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan (Rusdianah & Bektiningsih, 2021). Menurut peneliti, strategi yang dapat digunakan di dalam pembelajaran daring adalah menggunakan *google classroom* yang dikombinasikan dengan *google meet* sebagai platform yang digunakan dalam tatap maya. Dimana *google classroom* merupakan sebuah inovasi menarik yang bisa digunakan dalam pembelajaran dan *google meet* dapat memfasilitasi guru dan siswa untuk berinteraksi yang menghasilkan suasana belajar menyenangkan serta mendorong siswa aktif pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan kedua aplikasi tersebut juga mudah dioperasikan oleh guru dan murid serta keduanya merupakan aplikasi gratis yang disediakan oleh *google* (Wahyuniar *et al.*,2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan melalui *Systematic Literature Review* maka kesimpulan yang didapatkan pada artikel ini adalah penggunaan media interaktif efektif, valid dan efisien dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriasari, G., Tawil, & Mardiana, T. (2020). Pengaruh model pembelajaran Learning Together (LT) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika (The influence of Learning Together (LT) model assisted monopoly media toward mathematic learning outcomes). *JP2*, 20(2), 243-253.
- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis etnomatematika berbantu macromedia flash. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Casnan, Mahpudin, A., & Puadi, E. F. W. (2018). Penerapan permainan interaktif geocaching untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sebagai inovasi baru pembelajaran matematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan animasi menggunakan aplikasi swishmax. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 10–19.
- Hartanto, W. (2016). *Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran*.
- Hartatik, T., Hidajat, D., & Prima Exacta, A. (2021). Analisis keefektifan Google Classroom dalam pembelajaran daring. *Absis: Mathematics Education Journal*, 40(1), 2686–0090.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211.
- Jusmiana, A., & Herianto. (n.d.). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa SMP di era pandemi covid-19. *Pedagogy*, 5(2).
- Kadir, A. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe. *Jurnal Numeracy*, 7(2).
- Lastrijanah, Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh media pembelajaran Geoboard terhadap hasil belajar siswa. *Didaktika Tauhidi Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87–100.
- Larisu, Z., Idrus, M., Upe, A., Kasim, S, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Berbasis Website Sebagai Media Komunikasi Interaktif di Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Kendari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2. No. 1. DOI: [10.52423/anoa.v2i1.15160](https://doi.org/10.52423/anoa.v2i1.15160)
- M. Ardiansyah. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145–155.
- Mimbadri, Y., Suharto, & Oktavianingtyas, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif online classflow berbantuan software geogebra pada materi integral luas daerah. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 121–130.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi covid19.
- Nurcikawati, Agustian, Y., Apipah, E. S., & Casnan. (2018). Rancang bangun media pembelajaran trigonometri berbasis multimedia interaktif. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* (Vol. 03).
- Paksi, V. C., & Nazirah, A. (2021). Analisis motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 melalui aplikasi Quizizz. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 131–133.