

## Transformasi Pendidikan Maksimalkan Potensi Belajar Dengan Media Pembelajaran Interaktif

Atika Nur Hidayati, Ridwan Santoso, Sekar Nurshadrina Rizkiyadi

STIT Darul Fattah Bandar Lampung, Indonesia

[atikanurhidayati64@gmail.com](mailto:atikanurhidayati64@gmail.com), [ridwansantosopkn@gmail.com](mailto:ridwansantosopkn@gmail.com)

### **Abstract**

*Education in the digital era will continue to develop with the use of technology in the learning context becoming crucial to improving the quality of education. The main objective of this research is to understand the extent to which interactive learning media can contribute to strengthening students' conceptual understanding, stimulating their engagement, and encouraging the development of critical skills. The research method used is a qualitative approach. The research results show that educational transformation through interactive learning media significantly increases students' conceptual understanding and their involvement in the learning process. These results provide valuable insights into the effectiveness of education in a technological context, providing a foundation for further development in designing adaptive and innovative learning strategies in the modern era. The practical implications of these findings can help education administrators and educators maximize student learning potential through the application of relevant and interesting interactive learning media.*

**Keywords:** Transformation, Education, Media, Learning, Interactive.

### **Abstrak**

Pendidikan di era digital akan terus berkembang dengan penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran menjadi krusial untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa, merangsang keterlibatan mereka, dan mendorong pengembangan keterampilan kritis. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi pendidikan melalui media pembelajaran interaktif signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini memberikan wawasan yang berharga mengenai efektivitas pendidikan dalam konteks teknologi, memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan inovatif di era modern. Implikasi praktis dari temuan ini dapat membantu penyelenggara pendidikan dan pendidik dalam memaksimalkan potensi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif yang relevan dan menarik.

**Kata Kunci:** Transformasi, Pendidikan, Media, Pembelajaran, Interaktif.

### **PENDAHULUAN**

Pilar utama dalam membentuk masa depan suatu bangsa adalah pendidikan. Di era modern yang ditandai oleh perubahan teknologi yang cepat, transformasi pendidikan menjadi kunci untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. Salah satu sarana yang dapat mendukung transformasi ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif, yang mencakup berbagai bentuk teknologi pendidikan, memberikan peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan responsif terhadap perkembangan zaman (Junia & Sujana, 2023; Utomo, 2023).

Perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran memerlukan strategi inovatif agar pendidikan dapat tetap efektif. Melalui transformasi pendidikan, diharapkan mampu memanfaatkan potensi media pembelajaran interaktif sebagai alat untuk membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggambarkan dampak positif dari transformasi pendidikan dengan memaksimalkan potensi belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran interaktif merupakan bentuk proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan berbagai macam metode dan media yang dapat secara aktif berhubungan dengan pembelajaran siswa (Abykanova et al., 2016; Fadiyah et al., 2023; Lin & Yu, 2023). Siswa menjadi subjek pembelajaran yang memiliki akses terhadap materi dan penjelasan materi secara mendalam dalam setiap proses pembelajaran (Roopa et al., 2021; Wachtler et al., 2016). Oleh karena itu, hasil penelitian relevan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran siswa di sekolah (Asysyura et al., 2023; Lutfi et al., 2023).

Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan media pembelajaran interaktif secara detail dan empiris mengenai dampak penerapan media pembelajaran interaktif dalam transformasi pendidikan dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih baik, memperkuat pemahaman konsep, dan merangsang perkembangan keterampilan kritis siswa di era modern. Implikasi temuan ini dapat memberikan panduan praktis bagi pengambil kebijakan pendidikan, guru, dan pihak terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan untuk generasi yang lebih adaptif dan siap menghadapi tantangan masa depan.

## **METODE**

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang implementasi transformasi pendidikan melalui media pembelajaran interaktif dalam konteks spesifik sekolah atau kelas. Desain penelitian studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara rinci pengalaman siswa, reaksi guru, dan dinamika pembelajaran dalam situasi nyata. Subjek penelitian terdiri dari siswa dan guru yang terlibat dalam penerapan transformasi pendidikan dengan media pembelajaran interaktif. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive untuk memperoleh wawasan yang kaya dan kontekstual. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan analisis dokumen terkait.

Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara mendalam dengan siswa dan guru untuk memahami persepsi mereka terhadap transformasi pendidikan. Analisis dokumen mencakup evaluasi kurikulum, materi pembelajaran, dan dokumen sekolah terkait transformasi pendidikan. Prosedur analisis data dilakukan melalui pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola-pola umum, tren, dan temuan kunci dalam wawancara dan observasi. Analisis dokumen juga memberikan konteks yang mendukung pemahaman terhadap implementasi media pembelajaran interaktif dalam pendekatan pembelajaran yang lebih holistik. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan perspektif yang berbeda namun komplementer terhadap penelitian kuantitatif untuk memberikan pemahaman yang lebih kaya tentang dampak transformasi pendidikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Kandia et al., 2023; Muhaimin & Juandi, n.d.). Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Guna mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran (Nasution, 2023; Ndraha & Harefa, 2023; Santoso et al., 2022; Wulandari et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada siswa (Nadya & Santoso, 2022; Wulandari et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang minat siswa sehingga diharapkan motivasi belajar siswa meningkat (Nasution, 2023; Ndraha & Harefa, 2023). Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, atau video (Suryani et al., 2023; Wijaya et al., 2023). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disajikan (Marlina & Sumaryoto, 2023; Nur'aini & Ruslau, 2023).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sebenarnya telah diterapkan di sekolah. Hasil penelitian di sekolah membuktikan bahwa sekolah yang sudah mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran akan berupaya menyediakan fasilitas yang dibutuhkan. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah antara lain laptop, LCD proyektor, dan akses internet. Jika sarana dan prasarana yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik, hal ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Namun ternyata, guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

Teknologi yang belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kompetensi guru dalam menguasai teknologi informasi yang ada, khususnya bagi guru senior atau guru-guru generasi tua yang kurang update terhadap perkembangan teknologi digital saat ini. Mereka lebih suka menggunakan metode ceramah dan menggunakan media yang ada. Padahal, pembelajaran digital dengan pemanfaatan teknologi modern lebih efektif meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah (Azahra & Kustati, 2023; Ramadhani et al., 2023; Yuniarti et al., 2023).

Implementasi pemilihan media secara teoritis mengikuti langkah- langkah sebagaimana tersebut di atas dalam pembelajaran, belum dilakukan oleh sebahagian tenaga pendidik, hal tersebut salah satunya disebabkan oleh kurangnya sikap inovatif dan kemampuan dalam pemilihan dan pengembangan media yang dimiliki oleh tenaga pendidik. Oleh karena itu, agar pemilihan media dalam pembelajaran sesuai dengan teorinya, maka ada tiga faktor yang perlu ditingkatkan yaitu pertama kemampuan guru, kedua sikap inovatif guru dan ketiga ketersediaan sarana dan prasarana (Apriansyah et al., 2023; Dewi, 2023).

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran (Novelza & Handican, 2023;

Wulandari et al., 2023). Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan hasil penelitian terdahulu bahwa media interaktif sangat efektif meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ditentukan (Insani et al., 2023; Iskandar et al., 2023; Pranata & Firmansyah, 2023).

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu, (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran (Raharjo et al., 2023; Ratnaningrum et al., 2023). Oleh karena itu, guru perlu mendapatkan upaya peningkatan kompetensi terkait pemilihan dan pengembangan media pembelajaran interaktif. Termasuk di dalamnya penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai.

## KESIMPULAN

Transformasi pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang membawa dampak positif signifikan terhadap potensi belajar siswa. Implementasi transformasi pendidikan dengan media interaktif memainkan peran kunci dalam meningkatkan proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, dan merangsang pengembangan keterampilan kritis siswa. Transformasi pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif bukan hanya membuka peluang baru dalam metode pengajaran, tetapi juga membentuk dasar yang kuat untuk mencetak generasi yang lebih siap menghadapi tantangan global. Implikasi temuan ini menegaskan perlunya terus mengintegrasikan teknologi dalam konteks pendidikan, memastikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dapat merangsang potensi belajar siswa secara maksimal di era yang terus berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abykanova, B., Nugumanova, S., Yelezhanova, S., Kabylkhamit, Z., & Sabirova, Z. (2016). The Use of Interactive Learning Technology in Institutions of Higher Learning. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(18), 12528–12539.
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). Kajian Terhadap Pemilihan Media Dan Pengimplementasiannya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar. *JURNAL EDUKASI: KAJIAN ILMU PENDIDIKAN*, 9(1), 33–48.
- Asyasyura, F., Adnan, A., & Faisal, F. (2023). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Cognitive Learning Outcomes on System Materials. *Biodidaktika : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 18(1), 9. <https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v18i1.17808>
- Azahra, A., & Kustati, M. (2023). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Video Animasi Powtoon Dan Media Konvensional Pada Peserta Didik Kelas Viii Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Ampek Angkek. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(4), 1319–1329.
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses

Belajar Mengajar. *JURNAL PENDIDIKAN YAYASAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM RENGAT*, 1(2).

- Fadiyah, F., Fuadi, A., Nurjannah, N., Irmayanti, I., & Lita, W. (2023). Quizizz Application-Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, 1(2), 59–65. <https://doi.org/10.55849/abdimas.v1i2.157>
- Insani, M., Wartariyus, W., Febriansyah, F. E., Mutiarani, A., Putri, N. A. D., Aziz, A. F., Fadillah, A., Kholis, Y. N., Nurani, S., & Rineksowati, A. F. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di Kecamatan Gunung Labuhan Kabupaten Way Kanan. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 290–294.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3239–3245.
- Junia, N. M. I. J. I., & Sujana, I. W. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1).
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2 SE-Articles), 508–514. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193>
- Lin, Y., & Yu, Z. (2023). A meta-analysis of the effects of augmented reality technologies in interactive learning environments (2012–2022). *Computer Applications in Engineering Education*, 31(4), 1111–1131. <https://doi.org/10.1002/cae.22628>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Permani, B. E. (2023). Gamification: Game as a Medium for Learning Chemistry to Motivate and Increase Retention of Students' Learning Outcomes. *Journal of Technology and Science Education*, 13(1), 193–207.
- Marlina, L., & Sumaryoto, S. (2023). Pengaruh Persepsi Atas Media Pembelajaran Dan Sikap Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(3), 292. <https://doi.org/10.30998/herodotus.v5i3.12617>
- Muhaimin, L. H., & Juandi, D. (n.d.). The Role of Learning Media in Learning Mathematics: a Systematic Literature Review. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 13(1), 85–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jmme.v13i1.74425>
- Nadya, L., & Santoso, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa: Sebuah Action Research. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 37–50.
- Nasution, A. R. A. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 1042–1045.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339.
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Systematic Literature Review: Apakah Media

Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11–22.

- Nur'aini, K. D., & Ruslau, M. F. V. (2023). Persepsi Siswa terhadap Kinerja Guru Matematika pada Kompetensi Profesional. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 30–41.
- Pranata, E., & Firmansyah, M. D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keluarga Harmonis Dengan Menggunakan Model Pengembangan Four-D. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 112–121.
- Raharjo, M., Safitri, E. R., & Saputra, A. (2023). Open Broadcaster Software Assisted Learning Media in Hybrid Learning. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(1).
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 6(1), 1204–1209.
- Roopa, D., Prabha, R., & Senthil, G. A. (2021). Revolutionizing education system with interactive augmented reality for quality education. *Materials Today: Proceedings*, 46, 3860–3863. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.02.294>
- Santoso, R., Ratnawati, H., & Riyanti, D. (2022). Indonesian Journal of Conservation i j Klusterisasi Tingkat Deforestasi: Ekologi Kewarganegaraan Indonesia. *Indonesian Journal of Conservation*, 11(1), 34–38. <https://doi.org/10.15294/ijc.v11i1.35941>
- Suryani, A. I., Putri, S. G., & Apfani, S. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1985–1996.
- Utomo, F. T. S. (2023). INovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wachtler, J., Hubmann, M., Zöhrer, H., & Ebner, M. (2016). An analysis of the use and effect of questions in interactive learning-videos. *Smart Learning Environments*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0033-3>
- Wijaya, A., Akhbar, T., & Dedy, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662–669.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.