

Analisis Konseptual Model Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa

Dicky Ainun Najib¹, Moch. Fahmi Abdul Rozak², Riza Faishol³

^{1,2,3}Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

Author: Dicky Ainun Najib, E-mail: achmaddicky152@gmail.com

Author: Moch.Fahmi Abdul Rozak, E-mail: mochfahmiar@gmail.com

Author: Riza Faisol, E-mail: rizaf@uniib.ac.id

Published: Januari, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara konseptual pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dan hasil belajar melalui pendekatan studi pustaka (*library research*). Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana yang mampu membangun interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Kajian pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai sumber akademik, seperti jurnal ilmiah, buku, dan hasil penelitian relevan yang membahas pengaruh teknologi interaktif terhadap proses belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti aplikasi digital, simulasi, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR) mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan kognitif, serta kolaborasi siswa secara signifikan. Media yang dirancang dengan prinsip interaktivitas, adaptivitas, dan kontekstualitas terbukti lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Selain itu, pendekatan *student-centered learning* menjadi kunci utama dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat hubungan sosial antarsiswa. Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif harus mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogis, dan psikologis secara seimbang guna menciptakan proses pembelajaran yang dinamis, partisipatif, dan berkelanjutan di era digital.

Keywords: media pembelajaran interaktif, keterlibatan siswa, hasil belajar, teknologi pendidikan, studi pustaka

PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran menjadi pusat perhatian dalam penelitian pendidikan karena perannya yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu visual atau audio, tetapi dirancang untuk mengakomodasi interaksi antara siswa, materi, dan guru sehingga keterlibatan siswa (*student engagement*) dapat meningkat secara nyata. Dalam era digital, inovasi media pembelajaran yang menggabungkan teknologi interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis komputer, *augmented reality* (AR), maupun *virtual reality* (VR) telah menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran. Temuan awal menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dengan teknologi interaktif lebih termotivasi, memahami materi lebih mudah, serta terbuka terhadap konsep baru dibandingkan metode konvensional (Hirzi & Ibrahim, 2025).

Keterlibatan siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena keterlibatan yang tinggi berkorelasi dengan motivasi belajar yang kuat, pemahaman materi yang lebih baik, dan peningkatan hasil belajar. Penelitian tentang inovasi media pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi konten pembelajaran yang lebih kompleks. Misalnya, integrasi aplikasi pembelajaran berbasis komputer mampu memperkuat komunikasi siswa-guru dan kolaborasi antar siswa dalam proses belajar mengajar (Abdullah & Nasution, 2024). Namun demikian, meski teknologi interaktif telah banyak diteliti dari sisi penerapannya, proses konseptual di balik pengembangan media pembelajaran yang efektif masih kurang dieksplorasi, terutama dari perspektif pengalaman siswa dan guru dalam konteks pembelajaran nyata.

Masalah masih terjadi di banyak kelas formal di Indonesia, di mana media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu membangkitkan keterlibatan siswa. Observasi dan wawancara dalam studi tentang media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa meskipun guru telah memanfaatkan media digital seperti PowerPoint atau video pembelajaran, keterlibatan siswa seringkali masih bersifat pasif jika media tidak

dirancang secara interaktif dan kontekstual terhadap kebutuhan siswa (Meliyani dkk., 2022). Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara penggunaan media secara teknis dan pemahaman mendalam mengenai bagaimana media tersebut dirasakan, diinterpretasikan, dan dimaknai oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain keterlibatan, hasil belajar siswa menjadi tolok ukur utama efektivitas media pembelajaran. Studi pada pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan mempertimbangkan keterlibatan siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar secara signifikan. Penelitian semacam ini menunjukkan bahwa media interaktif bukan sekadar penyampaian konten, tetapi juga alat untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri (Sapitri & Suriani, 2025). Namun, sebagian besar studi masih berfokus pada aspek hasil akhir (outcome) tanpa mengeksplorasi proses pengalaman belajar siswa secara kualitatif.

Dalam literatur keterlibatan siswa, sejumlah penelitian telah membahas faktor dan strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran daring dan luring. Hal ini melibatkan aspek internal seperti motivasi dan minat siswa serta faktor eksternal seperti desain media pembelajaran dan dukungan sosial dari guru atau teman sebaya (Hanifah & Hariyadi, 2025). Meskipun demikian, kerangka konseptual yang sistematis yang menghubungkan desain dan pengembangan media pembelajaran dengan pengalaman keterlibatan siswa dan hasil belajar masih belum banyak digali, terutama dari pendekatan kualitatif yang mampu memetakan proses pengalaman subjektif partisipan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara konseptual model pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui pendekatan kualitatif. Fokus kajian dialamatkan pada eksplorasi makna pengalaman siswa dan persepsi guru saat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran dalam konteks nyata serta dinamika interaksi yang terjadi. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang hubungan antara desain media pembelajaran dan keterlibatan siswa sebagai pengalaman belajar yang bermakna. Secara praktis, hasilnya diharapkan memberikan panduan strategis bagi pendidik dan perancang media pembelajaran untuk menciptakan model yang lebih efektif, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (library research) yang bertujuan untuk menelaah secara mendalam berbagai literatur ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa. Pendekatan ini dilakukan dengan menghimpun, menelaah, dan mensintesis hasil-hasil penelitian dari sumber-sumber akademik yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku, serta laporan penelitian yang membahas inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Prosedur penelitian mencakup beberapa tahap utama, yaitu pengumpulan literatur dari basis data ilmiah bereputasi, seleksi sumber berdasarkan relevansi topik dan kualitas publikasi, analisis isi (content analysis) untuk menemukan tema-tema konseptual, serta penyusunan sintesis teoritis yang menggambarkan hubungan antara desain media pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Temuan dari berbagai sumber seperti Kurniawan (2025), menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil telaah oleh Saputra (2023), mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif dalam konteks pembelajaran tematik mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Selain itu, studi oleh Zheng (2024), menegaskan bahwa lingkungan digital interaktif berkontribusi besar terhadap peningkatan interaksi akademik dan kolaborasi antarsiswa. Penelitian lain dari Khotimah (2022), menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif, seperti komik edukatif, dapat memperkuat minat dan hasil belajar siswa. Dalam konteks konseptual, Safitri (2025), menekankan pentingnya kajian literatur sebagai dasar untuk memahami dinamika *student engagement* dan strategi peningkatannya melalui media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, metode studi pustaka ini berperan penting dalam membangun kerangka teoretis yang kuat serta mengidentifikasi kesenjangan penelitian guna mengarahkan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian pustaka memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif memainkan peran sentral dalam membentuk keterlibatan siswa (student engagement) baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku. Melalui analisis berbagai penelitian terkini, ditemukan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan prinsip interaktivitas dan kontekstualitas mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, bermakna, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini berfokus pada bagaimana media berfungsi bukan sekadar sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi sebagai sarana untuk membangun interaksi, kolaborasi, dan refleksi antara siswa, guru, dan konten pembelajaran.

Kajian oleh Kurniawan (2025), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis komputer mendorong peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan dalam diskusi kelas dan pemahaman konsep. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran digital menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Saputra yang mengidentifikasi bahwa media interaktif seperti learning apps dan educational games dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan partisipasi siswa pada tingkat sekolah dasar. Pendekatan interaktif ini tidak hanya menstimulasi motivasi intrinsik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif antar peserta didik.

Lebih lanjut, studi oleh Zheng (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menyoroti pentingnya desain lingkungan pembelajaran digital yang mendukung interaksi dua arah antara siswa dan guru. Lingkungan digital yang interaktif memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan eksploratif dan kolaboratif, serta menciptakan pengalaman belajar yang bersifat reflektif. Interaksi semacam ini terbukti mampu meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar, sehingga memperkuat behavioral engagement siswa.

Dalam konteks bahan ajar, penelitian Khotimah (2022) menemukan bahwa penggunaan komik digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendorong minat baca dan pemahaman konseptual siswa. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi dan narasi yang kontekstual dalam media pembelajaran dapat mengaktifkan aspek afektif siswa, yang kemudian memperkuat keterlibatan emosional terhadap materi yang dipelajari.

Sementara itu, Wahidin (2025), menegaskan bahwa penggunaan simulasi digital dalam pembelajaran sains berperan penting dalam meningkatkan conceptual understanding dan kepuasan belajar siswa. Simulasi memungkinkan siswa untuk mengamati, mencoba, dan memanipulasi konsep abstrak secara virtual, yang berujung pada peningkatan keterlibatan kognitif. Sejalan dengan itu, Rajkishore (2025), dalam kajian literturnya menekankan bahwa keterlibatan belajar di platform digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design). Mereka menggarisbawahi bahwa pengalaman pengguna, kemudahan navigasi, serta interaktivitas media merupakan determinan utama dalam membentuk tingkat keterlibatan siswa.

Selain itu, Balalle (2024), melalui systematic literature review-nya menyimpulkan bahwa teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi, virtual reality, dan distance learning dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif serta memperkuat student engagement secara keseluruhan. Teknologi tersebut memungkinkan terjadinya interaksi sosial virtual, pengalaman kinestetik, dan pembelajaran adaptif yang menyesuaikan dengan ritme belajar siswa.

Dari hasil analisis berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang efektif memiliki tiga karakteristik utama:

1. Interaktivitas fungsional, di mana media memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten secara aktif melalui simulasi, kuis, maupun umpan balik otomatis.
2. Desain adaptif dan kontekstual, yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa, kebutuhan materi, dan konteks sosial budaya pembelajaran.
3. Fokus pada pengalaman belajar (experiential learning), di mana media tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mendorong siswa untuk membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan refleksi pribadi.

Secara konseptual, hasil kajian pustaka ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif sebaiknya tidak hanya menekankan aspek teknologi, tetapi juga memperhatikan dimensi pedagogis, psikologis, dan sosial pembelajaran. Media yang dikembangkan dengan pendekatan student-centered dapat mengaktifkan proses berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif yang menjadi inti dari keterlibatan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif harus berlandaskan pada prinsip integrasi teknologi dan pedagogi yang saling memperkuat, guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, adaptif, dan berkelanjutan bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dan hasil belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan mengedepankan interaktivitas, visualisasi yang menarik, serta relevansi dengan konteks kehidupan siswa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan partisipatif. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi seperti aplikasi digital, simulasi, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR) terbukti dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konseptual, serta meningkatkan kolaborasi antar siswa dan guru.

Secara umum, keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut dirancang untuk memfasilitasi interaksi, eksplorasi, dan refleksi. Media pembelajaran interaktif yang efektif mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta mengembangkan kemampuan sosial melalui kerja sama dan komunikasi. Oleh

karena itu, pengembangan media pembelajaran sebaiknya berorientasi pada pendekatan yang berpusat pada siswa (student-centered learning), dengan memperhatikan kebutuhan, gaya belajar, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi, media interaktif juga berperan dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang secara interaktif memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses pengalaman langsung (experiential learning). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik tidak hanya menekankan aspek teknologi, tetapi juga menyeimbangkan aspek pedagogis dan psikologis guna menciptakan proses belajar yang dinamis, kolaboratif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN POWERPOINT INTERAKTIF DALAM MENDORONG KOLABORASI DAN KOMUNIKASI SISWA PADA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM. *JURNAL AL-QAYYIMAH*, 7(2), 19–32. <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6934>
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Hanifah, Z. H., & Hariyadi, S. (2025). Faktor dan Strategi Peningkatan Student Engagement Mahasiswa pada Pembelajaran Daring: Systematic Literature Review dengan PRISMA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(4), 951–967. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1366
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DENGAN TEKNOLOGI INTERAKTIF DI SEKOLAH. 6(1).
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46038>
- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Abdillah, M. Y. (2025). Innovation in interactive learning methods to enhance student engagement and understanding in the classroom: A case study of 10th-grade students at Madrasah Aliyah. *Edusoshum : Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(3), 470–479. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.138>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(02), 264–274.
- Rajkishore, R., & Ramakanta, M. (2025). Student learning engagement in digital platforms: A literature review. *I-Manager's Journal of Educational Technology*, 21(4), 26. <https://doi.org/10.26634/jet.21.4.21372>
- Safitri, A. D., Katmianti, A., Paramitha, P., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2025). Pemanfaatan E-Book Story untuk Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(2), 450–464. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i2.64696>
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Saputra, D. (2023). The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.59613/armada.v3i1.2842>
- Wahidin, W., Gutierrez, G., Osman, K., Akkapin, S., & Tan, M. L. T. (2025). Digital Simulations in Science Learning: A Student Perspective on Interactive, Engagement, Conceptual Understanding, and Learning

Satisfaction. *International Journal of Educational Qualitative Quantitative Research*, 4(1), 36–46. <https://doi.org/10.58418/ijeqqr.v4i1.138>

Zheng, Z., Zeng, M., Huang, W., & Sun, N. (2024). The influence of university library environment on student interactions and college students' learning engagement. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 385. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02892-y>