



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Manfaat Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Siswa di Era Modern

Afiza Nuryatus Sholihah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

afiza6412@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak–Perkembangan teknologi digital di era modern bisa membawa transformasi besar dalam pendidikan melalui pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu ingin menganalisis manfaat penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa di Era Digital. Penelitian ini termasuk penelitian SLR. Peneliti datanya berbentuk sekunder. Teknik pengumpulannya menggunakan metode menyimak dan mencatat. Teknik validasi datanya menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada siswa memiliki manfaat yaitu 1) mempermudah pemahaman materi pelajaran ,2) meningkatkan minat belajar,3) memudahkan pemahaman materi yang rumit ,4)menjadikan belajar sangat menarik dan tidak membuat bosan, dan 5) melatih kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis.untuk meningkatkan variasi kata pada penulisan karya ilmiah. Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat lima manfaat dari Media Pembelajaran Interaktif bagi Siswa di Era Modern.

Kata kunci–teknologi digital, pembelajaran interaktif, era modern, efektivitas belajar

abstract–The advancement of digital technology in the modern era can drive significant transformation in education through interactive learning. This study aims to analyze the benefits of using digital technology to enhance students' motivation and conceptual understanding in the digital era. This research employs a Systematic Literature Review (SLR) methodology, utilizing secondary data. Data collection was conducted through listening and note-taking techniques, while data validation relied on triangulation. The findings indicate that interactive learning media offers several benefits for students: 1) facilitating the comprehension of lesson material, 2) increasing interest in learning, 3) simplifying the understanding of complex topics, 4) making learning highly engaging and preventing boredom, and 5) fostering problem-solving and critical thinking skills. The study concludes that there are five key benefits of interactive learning media for students in the modern era.

Keywords – digital technology, interactive learning, modern era, learning effectiveness

PENDAHULUAN

Kemajuan siswa dalam belajar dari manual ke teknologi membawa perubahan di pendidikan (Mahliah dkk., 2024) termasuk dalam standar kompetensi kurikulum

(Sundari dkk., 2024). transformasi pendidikan di Indonesia menjadikan teknologi sebagai komunikasi utama dalam pembelajaran (Saputra dkk., 2021).

Cara belajar ini membantu agar siswa tidak bosan kemajuan teknologi memperkaya variasi untuk meningkatkan kualitas belajar (Putri, 2023). meskipun meluasnya perangkat menciptakan paradigma antara peluang dan tantangan (Sriyanta dkk., 2023). perannya sebagai pendidikan aktif (Juita & Simanungkalit, 2025).

Teknologi menarik pelajar untuk semangat membuat penyajian materi pendidikan makin menarik (Mubaidilla, 2025). Merancang media ajar interaktif digital untuk mengoptimalkan penguasaan konsep siswa (Juanda 2011). Teknologi memajukan siswa di seluruh dunia membangun pengetahuan (Setyaningsih, 2023).

Memudahkan mencari informasi saat belajar. Menurut (Dewi, 2024) teknologi digital bisa meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran sedangkan menurut (Sari & Munir, 2024) untuk meningkatkan kegiatan di kelas. Pendidikan selalu beradaptasi supaya pembelajaran teknologi lebih efektif dalam proses belajar (Rahmah dkk., 2025).

Keaktifan siswa menerapkan teknologi pembelajaran interaktif (Kusnadi & Azzahra, 2024). Akan melibatkan pembelajaran yang lebih menyeluruh (Handayani, 2024). Oleh karena itu meningkatkan siswa melalui aktivitas dan tantangan dalam belajar (Trikesumawati dkk., 2025).

Merumuskan pembelajaran yang , inovatif ,aktif, kreatif, dan menyenangkan sebagai solusi tantangan yang muncul dalam proses interaksi (Miftah & Syamsurijal, 2024) meningkatkan motivasi, minat dan prestasi siswa (Adnyana & Suyanto 2013). media modern bergantung pada guru dalam mengelola, memilih, dan menerapkannya. Kesuksesan belajar mengajar ditentukan oleh guru memanfaatkan media tersebut (Husna & Supriyadi, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Systematic Literature Review* yang sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR yaitu metode untuk menafsirkan

semua studi lebih relevan dengan menggunakan topik dan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Penelitian data ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) Bisa diambil beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa frasa,kata, klausa, atau kalimat yang diambil dari beberapa referensi seperti artikel,jurnal dan buku.

Teknik mengumpulkan datanya menggunakan metode simak dan catat. Metode simak dan catat yaitu metode Pengumpulan data peneliti yang dilakukan dengan teliti dan berpedoman pada panduan analisis yang ada (Harun & Muhtarom 2022). Metode simak yaitu Membaca dengan teliti lalu mencatat untuk mengelompokkan data yang relevan (Rosdiana 2020). Metode catat yaitu dengan mencatat data yang sudah terkumpul(Sebayang, 2019).

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) adalah penelitian yang menggabungkan informasi dari berbagai sumber agar bisa meningkatkan kualitas penelitian. Triangulasi penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Pada penelitian ini teori dari hasil konsep pakar atau riset dijadikan validasi atas konsep atau pernyataan yang sedang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa di era modern memiliki berbagai manfaat. Manfaat ini dapat diselesaikan sebagai berikut:

1. Mempermudah Pemahaman Materi Pelajaran

Teknologi digital menyajikan materi dalam bentuk yang beragam. Hal ini membuat konsep dan abstrak menjadi nyata, mudah dibayangkan, dan cepat dipahami oleh siswa dibandingkan hanya mendengar penjelasan lisan atau membaca teks saja. penggabungan teknologi digital mendobrak batasan metode pendidikan dengan menghadirkan peluang bagi peserta didik untuk menggali wawasan dan keahlian. Hal ini didukung oleh (Sakti,2023)

pendekatan interaktif, variasi media, serta luasnya akses jarak jauh bisa mendorong siswa berperan lebih aktif saat proses belajar. (Sartimah.,2025) mengatakan siswa dapat membayangkan dan memahami materi yang sulit dengan lebih cepat dan menyenangkan, jauh melampaui batas metode belajar konvensional seperti membaca atau mendengar.(Fayzah dkk.,2025) Juga mengatakan pembelajaran ini juga dapat menggunakan media dengan baik supaya siswa tetap fokus dan memperoleh pemahaman yang jauh lebih baik.

2. Meningkatkan Minat Belajar

Pembelajaran menjadi sangat menarik dan tidak membuat bosan karena siswa bisa berinteraksi langsung melalui kuis daring, permainan edukatif, atau kegiatan kolaborasi. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh (Andrayani & Nasution.,2025) Siswa juga lebih mudah dan lebih semangat dalam memahami materi.Menurut(Heri.,2019) media yang menarik juga akan memotivasi siswa untuk memperhatikan dan akan memiliki rasa keberminatan mengikuti pembelajaran.Menurut (Tafonao.,2018) Juga mengatakan semakin bagus media yang digunakan maka makin tinggi tingkat minat belajarnya.

3. Memudahkan Pemahaman Materi Yang Rumit

Teknologi digital mampu mengubah konsep yang sulit dibayangkan menjadi sesuatu yang nyata dan terlihat jelas, misalnya melalui simulasi, video percobaan, atau model 3 dimensi. Siswa bisa melihat proses yang terjadi secara langsung, sehingga materi yang tadinya sulit dipahami hanya lewat teks menjadi jauh lebih mudah dimengerti dan melekat dalam ingatan.hal ini didukung oleh (Hermawan & Hadi, 2024) Pemahaman pada materi yang diajarkan mendapatkan kosa kata dan istilah (Abdillah dkk, 2025) Mengatakan metode untuk mengubah yang sulit menjadi sederhana dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Putri (2025) Juga mengatakan media juga bisa memudahkan siswa memahami konsep yang sangat rumit dengan lebih baik dan melihat aplikasi di dunia nyata yang akan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa .

4. Menjadikan Belajar Sangat Menarik Dan Tidak Membuat Bosan

Pembelajaran tidak hanya untuk mendengar penjelasan atau membaca buku saja tetapi dilengkapi dengan permainan edukatif, kuis interaktif, gambar berwarna, dan suara yang menarik. Hal ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga semangat dan minat siswa untuk terus belajar semakin meningkat. Hal ini diperkuat oleh (Fauhah & Rosy, 2021) supaya bisa menarik perhatian siswa harus menggunakan model pembelajaran semenarik mungkin. Menurut (Haris, 2022) yang paling menonjol media yang sering digunakan yaitu permainan agar siswa tidak bosan. Menurut (Hidayatullah dkk., 2023) penggunaan aplikasi yang menarik bisa membuat siswa lebih semangat belajar

5. Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Berpikir Kritis

Berbagai aplikasi dan media pembelajaran interaktif sering menyajikan tantangan atau soal yang menuntut siswa untuk mencari jalan keluar sendiri. Hal ini secara tidak langsung melatih mereka untuk menganalisis masalah, mengambil keputusan dengan baik dan mencari solusi yang tepat. Kemampuan yang sangat berguna sepanjang masa. Merancang aktivitas dasar yang menarik menerapkan metode variatif sesuai situasi serta melatih siswa untuk berpikir kritis. Hal ini didukung oleh (Christiyoda dkk., 2016) kemampuan memecahkan masalah itu sangat penting untuk masa depan bagi siswa. menurut (Winarso dkk., 2025) Keterampilan tingkat lebih tinggi untuk memecahkan masalah ini mencakup kemampuan merumuskan masalah, menyusun argumen logis, menarik kesimpulan (deduksi dan induksi), serta melakukan evaluasi. Menurut (Sapitri dkk., 2022) Berpikir kritis sebagai kemampuan siswa untuk bisa membandingkan dua atau lebih informasi yang didapat.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah terdapat berbagai manfaat Teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa di era modern. Manfaat itu, 1) mempermudah pemahaman materi pelajaran, 2) meningkatkan minat belajar, 3) memudahkan pemahaman materi yang rumit, 4) menjadikan belajar sangat menarik

dan tidak membuat bosan, dan 5) melatih kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis.

REFERENSI

- Abdillah, N., Rudianto, R., Anggraeni, K. P. D., Afandi, Z., Sabilillah, C. D., Himmah, M. F., ... & Viera, D. V. (2025). Mind Map Sebuah Metode Solutif Meringkas Materi Pelajaran Berbasis Visual:(Pendampingan Strategi Pembelajaran di SD Sukosari Mantup Lamongan). *Kesejahteraan Bersama: Jurnal Pengabdian dan Keberlanjutan Masyarakat*, 2(1), 109-125. <https://doi.org/10.62383/bersama.v2i1.105>
- Adnyana, I. G. M., & Suyanto, W. (2013). Penggunaan EFI scanner sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 192-206. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1601>
- Andrayani, D., & Nasution, S. A. (2025). Pembelajaran Kuis Sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam*, 10(1), 29-35. <https://doi.org/10.70820/staiyaptippasamanbarat.v10i1.498>
- Christiyoda, S., Widoretno, S., & Karyanto, P. (2016). Pengembangan modul berbasis kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan berpikir kritis. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 5(1), 74-84. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v5i1.9510>
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165-170. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i3.473>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti, B. P. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8522-8530. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15918>
- Haris, I. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), 33-37. <https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7>
- Harun, A., Triyadi, S., & Muhtarom, I. (2022). Analisis nilai-nilai sosial dalam novel Ancika karya Pidi Baiq (Tinjauan sosiologi sastra). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 466-474. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.1778>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>

- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328-340. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1),
- Juanda, E. A. (2011). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk as
- Juita, R., & Simanungkalit, A. A. (2025). Pendidikan sebagai Kunci Menghadapi Perubahan Sosial di Masa Kini. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 431-440. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9695>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>
- Mahlia, I., & Setiawan, R. (2024). Adanya perubahan teknologi informasi dalam mengubah pola belajar siswa di era digital. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(2), 106-117.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95-106.
- Mubaidilla, I. I. A. (2025). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 14-21. <https://doi.org/10.63863/jce.v2i4.136>
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.

- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105-111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Putri, V. A., Aziz, A., & Suprayitno, I. J. (2025). Analisis kebutuhan siswa kelas VIII terhadap media animasi interaktif dalam pembelajaran Teorema Pythagoras. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 273-281. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1346>
- Rahmah, S., Soviana, E., & Fitriyana, F. (2025). Peran Teknologi Di Dunia Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 409-418. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3365>
- Rosdiana, L. A. (2020). Kesalahan penggunaan ejaan bahasa Indonesia (EBI) pada karya ilmiah mahasiswa. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.31943/bi.v5i1.58>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Sapitri, N. K. I., Ardana, I. M., & Gunamantha, I. M. (2022). Pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah dengan pendekatan 4C Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 24-32. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.537
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021, June). Pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 4, pp. 84-96). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i4.148>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19108-19116. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29206>
- Sebayang, S. K. (2019). Analisis kesalahan berbahasa pada sosial media instagram dalam postingan, komentar, dan cerita tingkat. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia* 16(1). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i1.124>
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 24-34. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>

- Sriyanta, A., & Kartika, I. (2023). Kemajuan Digital Dalam Pembelajaran Mengubah Paradigma Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312-325. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.205>
- Sundari, A., Fauzia, F. I., Zulfikar, M. F., Adinda, R., & Prihantini, P. (2024). Pengintegrasian Teknologi dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Peran Kebijakan dalam Pembelajaran Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5115-5125. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10933>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531-539. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Winarso, A., Siswanto, J., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah dan berfikir kritis siswa SMP Negeri 2 Moga. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 16-27. <https://doi.org/10.51651/jkp.v4i1.342>