

## **SISTEMATIC LITERATURE RIVIEW: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN KONVENSIONAL PADA PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

**Naisya Ramadhani**

Universitas Muria Kudus

**Wafna Jannata Ulya**

Universitas Muria Kudus

**Septina Berlian Nustradamus**

Universitas Muria Kudus

**Fina Fakhriyah**

Universitas Muria Kudus

**Erik Aditia Ismaya**

Universitas Muria Kudus

Alamat: Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae,  
Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

Email: [naisyarmdhny@gmail.com](mailto:naisyarmdhny@gmail.com) , [wafnajanata22@gmail.com](mailto:wafnajanata22@gmail.com) ,  
[septinalian@gmail.com](mailto:septinalian@gmail.com) , [fina.fakhriyah@umk.ac.id](mailto:fina.fakhriyah@umk.ac.id) , [erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id)

### ***Abstract.***

*This study explains how to use appropriate media in learning in elementary schools, this is done so that learning is more efficient. This study used the System Literature Review (SLR) method by collecting sources from several articles found as many as 13 articles, and then taking 3 samples and then analyzing and identifying the results of the research which were then made into a new article. with the results of the study that the role of learning media in the teaching and learning process. In the world of education, learning media has an important role as a support for the teaching and learning process. There are two types of learning media that are commonly used, namely interactive learning media and conventional learning media, the use of learning media is adapted to the use of existing subjects in elementary schools, with these findings it is hoped that it will be able to help educators to facilitate learning*

**Keywords:** *Sistematic Literature Rivew, learning media, interactive media, conventional media, Elementary school*

### **Abstrak.**

Penelitian ini menjelaskan mengenai bagaimana penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran di sekolah dasar hal ini di lakukan adar lebih efisiensi pembelajaran yang di lakukan. penelitian ini menggunakan metode system *literature riview (SLR)* dengan menggunakan mengumpulkan sumber dari beberapa artikel yang di temukan sebanyak 13 artikel , dan kemudian di ambil 3 sample dan kemudian di analisis dan di identifikasi hasil penelitian yang kemudian di jadikan satu artikel terbaru. dengan hasil penelitian bahwasanya Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai penunjang proses belajar mengajar. Terdapat dua jenis media pembelajaran yang umum digunakan, yaitu media *pembelajaran* interaktif dan media pembelajaran konvensional, penggunaan media pembelajaran di sesuaikan dengan penggunaan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, dengan adanya temuan ini di harapkan mampu untuk membantu pendidik untuk mempermudah pembelajaran

**Kata kunci:** Systematic Literature Review, media pembelajaran, media interaktif , media konvensional, Sekolah Dasar

### **LATAR BELAKANG**

Peran media pembelajaran Proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan entitas yang tidak bisa terlepas dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segalanya yang dapat digunakan untuk distribusi pesan dari pengirim ke penerima dapat membangkitkan pikiran, perasaan, Perhatian dan minat siswa dalam dunia pendidikan, Tafonao (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting sebagai penunjang proses belajar mengajar. Lingkungan belajar memungkinkan transfer pengetahuan dan informasi yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa. Dua jenis media pembelajaran yang umum digunakan adalah media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran konvensional

Media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer atau perangkat elektronik untuk menyajikan konten pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran interaktif berarti integrasi media digital termasuk kombinasi teks elektronik, grafis dan gerak gambar dan suara ke lingkungan digital terstruktur bagi orang orang untuk berinteraksi dengan Informasi untuk tujuan yang tepat (Arindiono & Ramadhani, 2013) Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan akses langsung ke sumber daya digital seperti simulasi, video interaktif, animasi dan permainan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif memastikan pembelajaran yang menarik yang memungkinkan siswa memproses informasi, menguji pemahaman mereka dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan media konvensional seperti buku pelajaran, papan tulis dan alat peraga konvensional lainnya. Pembelajaran konvensional bisa diartikan sebagai sikap dan pikiran dan bertindak sesuai norma dan kebiasaan yang ada model pembelajaran hereditas Oleh karena itu konvensional juga bisa disebut dengan nama konsep belajar tradisional (Fahrudin et al., 2021) Metode ini biasanya melibatkan pengajaran langsung oleh guru dan penerimaan pasif oleh siswa. Media pembelajaran konvensional cenderung lebih terbatas dalam hal interaktivitas dan fleksibilitas dalam menyajikan informasi kepada siswa.

Kedua jenis media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Media pembelajaran interaktif menawarkan keunggulan dalam hal keterlibatan siswa, kemampuan untuk menghadirkan konten yang lebih menarik dan memotivasi, serta kesempatan untuk belajar secara mandiri. Dengan bantuan teknologi yang terus berkembang, media pembelajaran interaktif juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal. Di sisi lain, media pembelajaran konvensional masih mempunyai tempat paling penting didalam dunia pendidikan. Pendekatan ini menekankan interaksi langsung antara guru dan siswa, memungkinkan siswa untuk memperoleh penjelasan mendalam, bertanya langsung kepada guru, dan berdiskusi dengan sesama siswa. Media pembelajaran konvensional juga bisa lebih mudah diakses karena tidak memerlukan teknologi khusus atau akses internet. Dengan adanya kekurangan dan kelebihan tersebut diharapkan media pembelajaran interaktif dan konvensional dapat mempengaruhi motivasi hasil belajar siswa utamanya dalam hal pembelajaran (Wulandari et al., 2020).

Singkatnya, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif maupun media pembelajaran konvensional memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Ketika memilih jenis media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, konten yang disampaikan, dan kebutuhan siswa. Kombinasi keduanya dapat memungkinkan pengalaman pembelajaran yang seimbang, menggabungkan keunggulan interaksidan fleksibilitas media pembelajaran interaktif dengan keunggulan interaksi langsung dalam media pembelajaran konvensional.

## **KAJIAN TEORITIS**

Penelitian systematic literature review tentang peran media pembelajaran konvensional dan interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar adalah topik yang menarik dan terkini di bidang pendidikan. Jenis penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang efektivitas lingkungan pengajaran yang berbeda dalam meningkatkan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Secara teoritis, penelitian ini dapat dilihat dari berbagai perspektif. Aspek-aspek berikut dapat berfungsi sebagai dasar untuk penelitian teoritis penelitian ini: teori belajar: Studi teoritis dapat mencakup landasan teoritis untuk berbagai teori pembelajaran yang relevan, seperti teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme atau pembelajaran sosial. Peneliti dapat mengidentifikasi teori-teori tersebut dan menganalisis bagaimana penggunaan lingkungan belajar interaktif dan konvensional dapat mendukung atau mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran dari teori-teori tersebut.

Lingkungan belajar interaktif: Secara teoritis, seseorang dapat fokus pada karakteristik, prinsip desain, dan teori yang mendasari pengembangan lingkungan belajar interaktif. Pemahaman yang mendalam tentang jenis-jenis media interaktif yang digunakan dalam penelitian, seperti permainan edukatif, simulasi atau aplikasi pembelajaran berbasis komputer, dapat membantu menganalisis potensi dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar. Lingkungan belajar

Selain media interaktif, kajian teori juga dapat mencakup ulasan tentang media pembelajaran tradisional yang biasa digunakan di sekolah dasar, seperti buku pelajaran, papan tulis, atau media cetak lainnya. Memahami teori dan prinsip di balik penggunaan media tradisional dapat membantu membandingkan kelebihan dan kekurangan penggunaan lingkungan belajar ini versus lingkungan belajar interaktif.

Konteks pembelajaran Studi teoritis juga harus mempertimbangkan konteks pembelajaran sekolah dasar. Aspek-aspek seperti kurikulum, strategi pengajaran, karakteristik siswa dan lingkungan belajar harus dianalisis untuk memahami bagaimana lingkungan belajar yang interaktif dan tradisional dapat membuat perbedaan dalam lingkungan belajar tersebut.

Efektivitas lingkungan belajar Kajian terdahulu tentang keefektifan lingkungan belajar interaktif dan tradisional dapat dijadikan acuan kajian teoritis ini. Analisis literatur sebelumnya pada penelitian serupa dapat memberikan wawasan tentang hasil penelitian sebelumnya, metode yang digunakan dan temuan-temuan yang relevan

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang di gunakan pada penelitian ini *Systematic Literature Review (SLR)* adalah teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintegrasikan dan mengumpulkan hasil bermacam kajian penelitian terhadap pertanyaan penelitian atau topik yang diminati. dengan cara menumpulkan hasil kaian kajian penelitian yang di termukan dan telah di teliti serta di uji sebelum nya melalui jurnal jurnal atau artikel yang relevan. Tahapan literature riview ini dapat di lakukan denan menggunakan bebrapa tahap yaitu dengan cara menentukan tema yang akan di buat di lanjut denan pencarian artikel dan jurnla yang relevan melalui publish or perish dengan kata kunci pembelajaran kovensional dan pembelajaran interaktif . dengan begitu tahap selanjutnya mengidifikasi nya terutama pada baian pembahasan dan hasil penelitian serta metode yang di gunakan.

Pencarian artikel dan jurnal melalui publish or perish dengan kata kunci pembelajaran konvensional dan interaktif yang menghasilkan 120 artikel yang kemudian di ambil 13 jurnal yang relevan, kemudian di identifikasi dan di ambil sempel sebanyak 3 artikel, hal ini di lakukan karena 3 artikel tersebut merupakan artikel yang relevan dan menunjukkan perbedaan anatara penggunaan media pembelajaran konvesional dan interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Table hasil penelitian penggunaan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran interaktif

Peneliti dan tahun	Jurnal	Hasil penelitian
Ni Nyoman Delia Kristanti <sup>1</sup> , I Wayan Sujana (2022)	"Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam"	Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran kontekstual pada muatan ips materi kenampakan alam , yang telah melalui tahap pengembangan analisis , perencanaan , penembangan, dan evaluasi . dengan menggunakan video pada penjelasan materi, dengan hasil uji kelayakan melalui respon positif yang di terima dan kualifikasi sangat baik
Khofifah Indra Sukma, Trisni Handayani	"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR"	Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran menggunakan media wordwall quiz jauh lebih unggul dari pada kelas yang tidak menggunakan wordwall quiz
Lina Novita, Anggun Novianty	"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA TUNG GAL DAN CAMPURAN"	Pada penelitian tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat hasil belajar pada siswa, bisa di lihat dari hasil pembelajaran dan motivasi yang meningkat.
Stefanny Grace Natalia, Firosalia Kristin	"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran IPS Sekolah Dasar"	Berdasarkan hasil penelitian dapat di lihat perkembangan nilai yang terjadi yang, penggunaan media konvensional dari 32.00 menjadi 63.00 dengan rata rata 80.00 . pada penelitian ini pengaruh guru

		menjadi salah satu factor pembentuk hasil belajar siswa .
Wahyu Rikha Rofikhatul Ula, Yoga Awalludin Nugraha	"PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA KELAS V SEKOLAH DASAR"	Hasil dari penelitian tersebut dapat di lihat bahwasanya penerapan media film pada pembelajaran dapat meningkatkan ketrampilan bicara pada anak, dapat di lihat dari proses pembelajaran yang meningkat kan antusiasme mereka terhadap film yang di tampilkan yang selanjutnya mereka mampu menjelaskan dengan bahasa mereka sendiri
Nugroho Adi Suryandaru	PENERAPAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF	Hasil dari penelitian tersebut dapat di lihat bahwasanya penerapan media film pada pembelajaran dapat meningkatkan ketrampilan bicara pada anak, dapat di lihat dari proses pembelajaran yang meningkat kan antusiasme mereka terhadap film yang di tampilkan yang selanjutnya mereka mampu menjelaskan dengan bahasa mereka sendiri
Nuhyal Ulia	"EFEKTIVITAS COLABORATIVE LEARNING BERBANTUAN MEDIA SHORT CARD BERBASIS IT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA"	penggunaan media short berbasic IT ini dapat meningkatkan motivasi belajar di lihat dari antusiasme anak dalam mengerjakan soal soal pendek yang di berikan
Nurul Maulia Agusti, Aslam	"Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar"	enerapan pada aplikasi word wall dapat meng efisien kan pembelajaran, namun pada penerapan media ini memiliki kekurangan yaitu dengan penggunaan smartphone yang notabennya tidak semua anak mempunyainya

Sri Setyaningsih, Rusijono, Ari Wahyudi	"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU  BUDHA DI INDONESIA"	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar meningkat 70 % hal ini dapat di lihat dari hasil post test yang di laksanakan , dengan hal ini dapat di lihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif storyline berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa
Azhim Azka Dapitra , Yudha Popiyanto, Savitri Suryandari	"PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  MATERI HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DAN EKOSISTEM SISWA KELAS V SD  RADEN PATAH SURABAYA"	pemanfaat an media power poin membantu proses penyampaian materi melalui proses penyajian materi yang di lakukan saat pembelajaran, mampu menghasilkan hal positif yang di lakukan oleh siswa
Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, Ari Widyaningrum	"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash  8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku"	Pembelajaran melalui media Macromedia flash 8 di rasa sangat layak di pergunakan dalam pembelajaran tematik tema pengalaman ku .
Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, Adr. I Wayan Ilia Yuda S	"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER"	Melalui proses pembelajaran media video menggunakan teknik ADDIE mampu meningkatkan analisis dan keaktifan siswa SMK akuntansi,Penggunaan media video dapat di gunakan dengan baik di lilihat dari presentasi hasil uji sebesar 93% menunjukkan kenaikan yang signifikan

Reres Gita Resta, Safrul Kodri	"Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar"	Penggunaan media pop up dalam pembelajaran jauh lebih efisien dan menarik di bandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang monoton, Penggunaan media pop up book layak di gunakan pada media pembelajaran anak SD di lihat dari penerimaan materi pada siswa yang lebih mudah menerima melalui pop up book
-----------------------------------	---	---

Pengelompokan hasil analisis berdasarkan jenis media pembelajaran

### Media Pembelajaran Interaktif

Judul jurnal	Media pembelajaran yang di gunakan	Alasan
Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Media Pembelajaran Interaktif	Pop Up Book apat dianggap sebagai lingkungan belajar interaktif karena mengandung elemen interaktif yang mendorong partisipasi aktif pengguna. Media interaktif bertujuan untuk melibatkan pengguna dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk berinteraksi dengan konten dan mendapatkan pengalaman langsung.
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER	Media Pembelajaran Interaktif	Pembelajaran berbasis video dapat dikatakan sebagai pembelajaran interaktif karena melibatkan interaksi antara siswa dan konten yang disajikan dalam bentuk video. Meskipun interaksi ini tidak langsung seperti dalam pembelajaran tatap muka,
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran	Media Pembelajaran Interaktif	pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 termasuk dalam kategori pembelajaran interaktif karena memiliki fitur dan kemampuan untuk berinteraksi dengan pengguna.



<p>Tematik Tema Pengalamanku</p>		<p>Macromedia Flash 8 memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontennya. Pengguna dapat mengklik objek, memindahkannya, atau memilih jawaban dari opsi yang disediakan. Melalui interaksi ini, pengguna dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.</p>
<p>PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA</p> <p>MATERI HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DAN EKOSISTEM SISWA KELAS V SD</p> <p>RADEN PATAH SURABAYA</p>	<p>Media Pembelajaran Interaktif</p>	<p>PowerPoint diklasifikasikan sebagai media belajar interaktif karena memungkinkan interaksi antara guru dan siswa.</p> <p>PowerPoint memungkinkan penggunaan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara dan video. Dengan cara ini, guru dapat memperkaya presentasi dengan konten yang menarik dan merangsang minat dan partisipasi siswa.</p>
<p>PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN</p>	<p>Media pembelajaran interaktif</p>	<p>Articulate Storyline memungkinkan pembuat konten untuk membuat pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan berbagai elemen interaktif, seperti tombol, slide, kartu pertanyaan, penjelajahan non-linear, dan banyak lagi. Interaksi ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.</p>

HINDU BUDHA DI INDONESIA		
Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Media Pembelajaran interaktif	Dengan Wordwall, siswa dapat berpartisipasi langsung dalam konten pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan aktivitas seperti teka-teki kata, bagian kata, kartu, dan berbagai permainan yang dapat meningkatkan pemahaman mereka. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.
PENERAPAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF	Media Pembelajaran interaktif	Karena pembelajaran multimedia, pengguna dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Anda dapat berinteraksi dengan konten melalui berbagai fitur interaktif seperti tombol, tautan, animasi, video, audio, dll. Pengguna dapat memilih bagian mana yang akan dijelajahi, menjalankan simulasi, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam aktivitas interaktif lainnya. Ini meningkatkan partisipasi pengguna dalam proses pembelajaran.
PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA KELAS V SEKOLAH DASAR	Media pembelajaran interaktif	film animasi dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif. Animasi memiliki kekuatan visual yang kuat dan dapat mengilustrasikan konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami pemirsa. Dalam konteks lingkungan belajar yang interaktif, animasi dapat digunakan untuk menggambarkan proses, menjelaskan konsep abstrak atau mengilustrasikan situasi yang sulit dipahami dengan menggunakan metode konvensional.
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran	Media Pembelajaran Interaktif	Google Classroom ditempatkan pada kategori media pembelajaran interaktif karena fitur-fiturnya yang

<p>Google Classroom sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran IPS Sekolah Dasar</p>		<p>memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara guru dengan siswa dan antar siswa. Dengan fitur interaktif, Google Classroom memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru, serta memberikan umpan balik langsung. Semua ini menjadikannya pembelajaran interaktif yang efektif dalam konteks pendidikan modern.</p>
<p>PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN</p>	<p>Media pembelajaran interaktif</p>	<p>Audiovisual animasi termasuk dalam kategori bahan belajar interaktif karena memiliki beberapa fungsi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan bahan belajar. Dengan memadukan unsur visual, suara, interaksi pengguna dan partisipasi aktif, media pembelajaran audiovisual yang hidup dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.</p>
<p>PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR</p>	<p>Media pembelajaran interaktif</p>	<p>Media pembelajaran WordWall Quiz termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif karena melibatkan interaksi aktif antara pengguna dan konten pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti WordWall Quiz dapat membantu mengaktifkan dan memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, serta meningkatkan pengalaman pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif.</p>
<p>Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran</p>	<p>Media pembelajaran interaktif</p>	<p>media pembelajaran IPS dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran interaktif karena fitur-fitur interaktifnya, kemampuan untuk</p>

Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam		memberikan umpan balik, mendorong eksplorasi mandiri, keterlibatan aktif siswa, dan dukungan pada pembelajaran berbasis teknologi. Interaksi antara siswa dan konten pembelajaran menjadi ciri utama dari media pembelajaran interaktif, dan media pembelajaran IPS memenuhi kriteria tersebut.
--	--	---

### Media Pembelajaran Konvensional

Judul Jurnal	Media Pembelajaran Yang Digunakan	Alasan
EFEKTIVITAS COLABORATIVE LEARNING BERBANTUAN MEDIA SHORT CARD BERBASIS IT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA	Media pembelajaran konvensional	Karena media Short Card biasanya berupa kartu atau lembaran yang berisi informasi pendek atau ringkas, seperti kartu nama, kartu pos atau kartu ucapan. Media ini biasanya tidak memiliki elemen interaktif yang kompleks. Meskipun short card mungkin memiliki elemen desain yang menarik dan beberapa bentuk interaksi sederhana, seperti membalik kartu atau menulis pesan pada kartu pos, interaksi terbatas ini biasanya tidak memenuhi kebutuhan media interaktif yang lebih kompleks. Bahkan media konvensional seperti kartu pos biasanya tidak dapat memberikan pengalaman interaktif yang terkait dengan teknologi digital atau online.

Peneliti dan tahun	Jurnal	Hasil penelitian
Ni nyoman delia kristanti , I wayan sujana (2022)	Media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan ips pada materi kenampakan alam	Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran kontekstual pada muatan ips materi kenampakan alam , yang telah melalui tahap pengembangan analisis , perencanaan , penembangan, dan evaluasi . dengan penggunaan video pada penjelasan materi, dengan hasil uji kelayakan melalui respon positif yang diterima dan kualifikasi sangat baik
Sri setyaningsih , rusijono , ari wahyudi (2020)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar meningkat 70 % hal ini dapat dilihat dari hasil post test yang dilaksanakan , dengan hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif storyline berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa
Stefany grace Natalia, firosalia Kristin (2021)	Efektivitas penggunaan media pembelajaran google classroom sebagai bentuk peningkatan kualitas hasil pembelajaran ips sekolah dasar	Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat perkembangan nilai yang terjadi yang, penggunaan media konvensional dari 32.00 menjadi 63.00 dengan rata rata 80.00 . pada penelitian ini pengaruh guru menjadi salah satu factor pembentuk hasil belajar siswa .

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat lah berpengaruh bagi pembelajaran, baik secara interaktif maupun konvensional , hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan akibat penggunaan media pembelajaran . penggunaan media pembelajaran akan menyajikan suasana yang berbeda dengan pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan suasana ceria menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang ada .

Penggunaan media dapat meningkatkan pembelajaran , pembelajaran akan menjadi lebih efektif . media pembelajaran menjadi komponen yang tidak bisa dilepaskan dari proses pembelajaran . namun perlu diingat bahwasanya media pembelajaran ini bukan hanya sekedar sebagai media permainan namun sebagai sarana pemancing pembelajaran. Dengan menghadirkan benda benda kongkrit atau gambaran dapat mempermudah adanya pemahaman hal ini karena anak dapat memahami objek objek yang ada .

Peran seorang guru dalam menghidupkan suasa dikelas juga berpengaruh pada keberhasilan penggunaan media pembelajaran yan di guankaan hal ini perlu di perhatikan meningat tugas guru sebagai pembimbin dan pengarah utamam di dunia pendidikan . oleh karena itu sukses tidak nya pembelajaran adalah bagaimana seoran guru bias membuat kerjasama yang baik antara guru dan murid.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian di atas terdapat dua jenis media pembelajaran yang umum digunakan, yaitu media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi komputer atau perangkat elektronik untuk menyajikan konten pembelajaran kepada siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan memiliki akses langsung ke sumber daya digital. Media pembelajaran konvensional menekankan penggunaan media konvensional seperti buku pelajaran, papan tulis, dan alat peraga tradisional lainnya. Metode ini melibatkan pengajaran langsung oleh guru dan penerimaan pasif oleh siswa. Kedua jenis media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Media pembelajaran interaktif menawarkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan konten yang lebih menarik, sementara media pembelajaran konvensional memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Hasil penelitian yang dikumpulkan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, baik interaktif maupun konvensional, memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Peran seorang guru dalam menghidupkan suasana di kelas juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, penting bagi pendidik dan pengajar untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi bagi siswa.

**DAFTAR REFERENSI**

- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan Tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29093>
- Ipa, B., Sekolah, S., Resta, R. G., & Kodri, S. (2023). *Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil*. 9(1), 162–167. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4189>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i2.46908>
- Nasution, M. R., Rodiyah, S., Hutabarat, H., Sabila, S., & Nasution, W. A. (2022). Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 237. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6353>
- Natalia, S. G., & Kristin, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5043–5049. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1586>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Nurhasnah, Nf., Azhar, M., Yohandri, Nf., & Arsih, F. (2022). Etno-Stem Dalam Pembelajaran Ipa : a Systematic Literature Review. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 147. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p147--163>
- Putra, & Nurfauziah. (2018). P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 1–6.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.  
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91.  
<http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulia, N. (2018). Efektivitas Colaborative Learning Berbantuan Media Short Card Berbasis It Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 68.  
<https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.68-78>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan E-Modul Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(2), 66–80.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPB/index>