

## Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik

Sri Bulan<sup>1\*</sup>, Muhammad Naim<sup>2</sup>, Anita. S<sup>3</sup>, Pina<sup>4</sup>, Sudarmin<sup>5</sup>, Hasmi<sup>6</sup>

<sup>123456</sup> Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Pare-Pare

\*Author Correspondence. Email: [sribulan87@guru.sd.belajar.id](mailto:sribulan87@guru.sd.belajar.id) Phone: + 6282194372349

**Abstract :** *The development of digital technology in the context of modern education has driven significant changes in the strategies, approaches, and learning media used by educators. One innovation considered effective in enhancing the learning experience is the use of interactive learning media. This literature review aims to analyze the role, benefits, and challenges of integrating interactive learning media in increasing active student participation at various levels of education. Through a review of academic articles, the latest scientific journals, and research reports during the 2018–2025 publication period, it was found that interactive learning media such as animated videos, game-based learning applications (gamification), Augmented Reality (AR), Learning Management Systems (LMS), and digital simulations can have a positive impact on student motivation, engagement, and learning outcomes. The study also shows that interactive learning can improve students' critical thinking skills, collaboration, and creativity through responsive and adaptive two-way learning activities. However, several challenges remain, such as teacher readiness, access to technology, training in digital media use, and selecting media appropriate to learning objectives. Based on the results of the literature analysis, the integration of interactive learning media is considered a relevant and strategic pedagogical solution to support active student participation, particularly in the era of technology-based learning and the Independent Curriculum.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Active Participation, Educational Technology, Digital Learning, Learning Motivation.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital dalam konteks pendidikan modern telah mendorong perubahan signifikan dalam strategi, pendekatan, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Salah satu inovasi yang dinilai efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Studi literatur ini bertujuan untuk menganalisis peran, manfaat, dan tantangan integrasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Melalui penelusuran artikel akademik, jurnal ilmiah terbaru, dan laporan penelitian selama rentang publikasi 2018–2025, ditemukan bahwa media pembelajaran interaktif seperti video animasi, aplikasi pembelajaran berbasis game (gamifikasi), Augmented Reality (AR), Learning Management System (LMS), dan simulasi digital mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Hasil kajian juga menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik melalui aktivitas pembelajaran dua arah yang bersifat responsif dan adaptif. Meskipun demikian, beberapa tantangan masih ditemukan, seperti kesiapan guru, akses teknologi, pelatihan penggunaan media digital, serta pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis literatur, integrasi media pembelajaran interaktif dinilai sebagai solusi pedagogis yang relevan dan strategis dalam mendukung partisipasi aktif peserta didik, khususnya dalam era pembelajaran berbasis teknologi dan Kurikulum Merdeka.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Partisipasi Aktif, Teknologi Pendidikan, Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar.

## **1. PENDAHULUAN**

Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah mengalami akselerasi pesat, terutama sejak munculnya konsep pembelajaran digital yang menuntut fleksibilitas, kreativitas, dan pengalaman belajar interaktif. Menurut Pratama (2023) perkembangan teknologi pendidikan tidak hanya mengubah cara guru mengajar, tetapi juga mengubah cara siswa berinteraksi dengan pengetahuan. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif dan konstruktif. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa membutuhkan pembelajaran yang mendorong keterlibatan, partisipasi, dan kolaborasi sehingga penggunaan media interaktif dipandang sebagai kebutuhan strategis bukan sekadar pilihan.

Kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran merupakan tujuan utama pendidikan modern. Hal ini sejalan dengan pandangan Kurniawan (2022) yang menekankan bahwa partisipasi aktif mempengaruhi pemahaman konsep, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran interaktif, seperti simulasi digital, e-learning, dan gamifikasi, mampu mendorong partisipasi melalui interaksi dua arah. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengeksplorasi, memberi respon, dan memecahkan masalah melalui sistem berbasis teknologi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran.

Di sisi lain, integrasi media pembelajaran interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang multisensori. Hal ini diperkuat oleh riset Yuliani (2024) yang menunjukkan bahwa stimulus visual, audio, dan kinestetik yang diberikan oleh media digital meningkatkan fokus dan retensi informasi siswa. Media interaktif seperti video animasi pembelajaran, augmented reality (AR), dan interactive quiz berbasis aplikasi membantu siswa memahami materi abstrak melalui representasi visual konkret. Konteks ini menjadikan media interaktif sebagai sarana pembelajaran adaptif yang mampu menyesuaikan kebutuhan, kemampuan, dan gaya belajar peserta didik secara lebih efektif.

Pembelajaran berbasis media interaktif juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Menurut Rahmawati (2023) penggunaan platform digital seperti Learning Management System (LMS) dan aplikasi berbasis kolaborasi memungkinkan siswa berbagi ide, berdiskusi, dan menyelesaikan proyek bersama. Hal ini berkontribusi langsung pada pengembangan keterampilan komunikasi, kerja

tim, dan kreativitas. Keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam pembelajaran meningkat karena adanya ruang partisipasi aktif melalui fitur komentar, forum diskusi, atau refleksi langsung dalam media pembelajaran digital.

Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran interaktif memerlukan kesiapan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Wijaya (2025) menegaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan pedagogis digital, mulai dari merancang konten, memilih platform, hingga memfasilitasi interaksi berbasis teknologi. Pembelajaran tidak akan optimal apabila guru hanya menggunakan media digital sebagai alat presentasi, bukan sebagai ruang interaksi. Oleh karena itu, pelatihan profesional guru menjadi kunci keberhasilan integrasi teknologi pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Kesiapan infrastruktur sekolah juga menjadi faktor penting dalam penerapan media interaktif. Nurhayati (2022) menemukan bahwa akses internet, perangkat digital, serta dukungan teknis sering menjadi hambatan utama terutama di daerah yang belum memiliki fasilitas memadai. Ketimpangan ini berpotensi menciptakan kesenjangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penyediaan sarana penunjang seperti jaringan internet stabil, perangkat komputer atau tablet, dan listrik yang memadai perlu diprioritaskan agar pemanfaatan media interaktif dapat berjalan optimal.

Selain infrastruktur, keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif juga dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Menurut Setiawan (2024) literasi digital siswa masih menjadi tantangan karena sebagian peserta didik belum terbiasa menggunakan aplikasi edukatif secara benar. Siswa perlu dibimbing agar memanfaatkan teknologi untuk belajar, bukan sekadar hiburan. Pendampingan intensif dari guru dan lingkungan sekolah diperlukan agar media pembelajaran digital dapat mendukung kompetensi, bukan mengalihkan perhatian siswa.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif merupakan kebutuhan pendidikan masa kini. Azizah (2025) menyatakan bahwa pembelajaran digital memiliki potensi signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar bermakna dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Namun implementasinya membutuhkan perencanaan matang, kesiapan guru, ketersediaan sarana, dan pendekatan pedagogis yang sesuai. Melalui kolaborasi pemerintah, sekolah, dan pendidik, media pembelajaran interaktif dapat menjadi bagian dari ekosistem pendidikan yang efektif dan berkelanjutan.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (literature review) untuk menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. Menurut Creswell dan Creswell (2018), studi literatur memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai topik tertentu melalui analisis penelitian terdahulu, tren, dan temuan empiris. Sumber data yang digunakan mencakup jurnal nasional dan internasional terindeks Scopus, Google Scholar, serta DOAJ, yang diterbitkan dalam rentang tahun 2018–2025, sehingga mencerminkan perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan digital dan teknologi pembelajaran.

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis, dimulai dari identifikasi konsep dan variabel kunci, termasuk definisi media pembelajaran interaktif dan indikator partisipasi aktif peserta didik. Langkah berikutnya adalah seleksi artikel relevan menggunakan kata kunci seperti “interactive learning media,” “student engagement,” “digital learning,” dan “participation.” Analisis isi dilakukan untuk menilai efektivitas media interaktif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta untuk mengidentifikasi kendala dan peluang dalam implementasinya. Hal ini sesuai dengan panduan yang dikemukakan oleh Hart (2018) mengenai prosedur review literatur yang sistematis dan kritis.

Tahap terakhir meliputi sintesis temuan dari berbagai studi yang dianalisis untuk merumuskan kesimpulan umum dan rekomendasi praktis bagi pendidik dan sekolah. Sintesis ini menekankan pola-pola penggunaan media interaktif yang terbukti meningkatkan partisipasi aktif, sekaligus menyoroti tantangan yang muncul, seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, dan literasi digital peserta didik (Bozkurt & Sharma, 2021). Dengan demikian, metode studi literatur ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai tren, efektivitas, dan strategi implementasi media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan modern.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Media Interaktif Meningkatkan Partisipasi Aktif**

Integrasi media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, karena menghadirkan interaksi dua arah yang responsif. Menurut Sari (2023) media interaktif mendorong siswa untuk aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi digital. Interaksi ini memungkinkan siswa untuk menjadi subjek aktif, bukan hanya penerima informasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Partisipasi

aktif ini berdampak pada pemahaman konsep yang lebih mendalam dan kemampuan siswa untuk menerapkan materi secara praktis.

Selain itu, media interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan adaptif. Rahman (2024) menekankan bahwa fitur-fitur interaktif, seperti kuis online, polling, atau simulasi virtual, membuat siswa merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa dapat melihat dampak langsung dari partisipasi mereka. Integrasi media digital juga mendorong pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah, sehingga partisipasi tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolaboratif.

Lebih lanjut, partisipasi aktif yang ditingkatkan melalui media interaktif berdampak pada peningkatan hasil belajar dan kepuasan belajar siswa. Menurut Fadilah (2023) siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran digital menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan analisis yang lebih baik. Keaktifan dalam belajar juga meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka dapat mengekspresikan ide dan pemikiran dalam ruang belajar yang aman dan terbimbing. Dengan demikian, integrasi media interaktif tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran secara menyeluruh.

#### **b. Variasi Media Mendukung Motivasi dan Fokus Belajar**

Penggunaan berbagai media interaktif, seperti video pembelajaran, gamifikasi, simulasi digital, dan Augmented Reality (AR), terbukti meningkatkan motivasi dan fokus belajar peserta didik. Menurut Lestari (2023) variasi media mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tetap termotivasi. Media yang kaya akan stimulasi visual, audio, dan interaktif ini membuat siswa lebih mudah memahami materi yang kompleks melalui representasi konkret dari konsep abstrak.

Selain itu, gamifikasi sebagai media pembelajaran interaktif mampu mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui mekanisme reward dan kompetisi sehat. Putra (2024) menyatakan bahwa elemen gamifikasi, seperti poin, badge, dan level, meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan aktivitas belajar. Video interaktif dan simulasi digital juga membantu siswa mempertahankan fokus, karena proses belajar menjadi lebih praktis, dinamis, dan berorientasi pada pengalaman belajar langsung.

Variasi media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi dan fokus, tetapi juga membangun kemandirian belajar. Menurut Amalia (2023) media yang memungkinkan eksplorasi mandiri membuat siswa dapat belajar sesuai ritme mereka sendiri. Siswa dapat meninjau materi berkali-kali, mencoba simulasi, dan mengeksplorasi konsep lebih dalam tanpa tekanan waktu. Dengan demikian, integrasi berbagai media interaktif mendukung motivasi intrinsik, fokus belajar, dan kemandirian peserta didik, yang semuanya berdampak positif pada hasil belajar.

### **c. Pengembangan Keterampilan Kognitif dan Kolaboratif**

Media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik, termasuk berpikir kritis, analisis, dan kreativitas. Menurut Rahmi (2023) interaksi digital dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengevaluasi informasi, menyelesaikan masalah, dan menghasilkan ide baru. Aktivitas pembelajaran berbasis media interaktif menuntut siswa untuk berpikir aktif dan kreatif, sehingga keterampilan kognitif berkembang secara lebih sistematis.

Selain pengembangan kognitif, media interaktif juga mendorong keterampilan kolaboratif siswa. Menurut Andika (2024) platform berbasis digital memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok virtual, berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan proyek bersama. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, toleransi, dan kemampuan bekerja sama. Media interaktif menyediakan sarana bagi siswa untuk belajar dari teman sebaya, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Lebih jauh, pengembangan kognitif dan kolaboratif yang didukung media interaktif juga berdampak pada keterampilan abad ke-21. Menurut Hidayat (2023) siswa yang terbiasa belajar melalui media digital interaktif memiliki kemampuan adaptasi, problem solving, dan kreativitas yang lebih tinggi. Dengan mengintegrasikan media digital, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menantang, memicu rasa ingin tahu, dan menyiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Hal ini menjadikan media interaktif tidak hanya alat belajar, tetapi juga sarana pengembangan kompetensi holistik.

### **d. Hambatan Implementasi Media Interaktif**

Meskipun efektif, implementasi media pembelajaran interaktif menghadapi berbagai hambatan. Menurut Santoso (2023) keterbatasan infrastruktur, seperti jaringan internet tidak stabil, perangkat komputer atau tablet yang terbatas, dan

listrik yang tidak selalu tersedia, menjadi kendala utama. Kondisi ini memengaruhi efektivitas media interaktif dan dapat menurunkan partisipasi aktif siswa, terutama di daerah terpencil. Infrastruktur yang tidak memadai memaksa guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran sehingga potensi media interaktif tidak maksimal.

Selain itu, kesiapan guru juga menjadi faktor penting dalam penerapan media interaktif. Menurut Nuraini (2024) banyak guru masih kurang terampil dalam memanfaatkan media digital secara optimal, baik dalam merancang materi maupun memfasilitasi interaksi digital. Kurangnya pelatihan profesional menjadi kendala dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif. Guru perlu memahami strategi pedagogis dan karakteristik media interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara optimal.

Literasi digital peserta didik juga memengaruhi keberhasilan integrasi media. Menurut Fikri (2023) sebagian siswa belum terbiasa menggunakan platform digital untuk belajar, sehingga penggunaan media interaktif membutuhkan pendampingan intensif. Siswa perlu bimbingan untuk menggunakan teknologi secara produktif, bukan hanya sebagai hiburan. Oleh karena itu, hambatan teknis, kompetensi guru, dan kesiapan siswa harus diperhatikan agar media interaktif dapat memberikan dampak positif yang maksimal terhadap partisipasi aktif.

#### **e. Pentingnya Pemilihan Media yang Sesuai**

Keberhasilan integrasi media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks sekolah. Menurut Rahman (2023) media yang dipilih harus relevan dengan materi, mudah diakses, dan sesuai dengan kemampuan siswa, agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Pemilihan media yang tepat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif peserta didik secara signifikan.

Selain itu, media yang sesuai juga mendukung pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran. Menurut Salsabila (2024) dengan mempertimbangkan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa, guru dapat menyesuaikan media agar semua peserta didik terlibat aktif. Misalnya, siswa yang lebih visual akan diuntungkan dengan video interaktif atau AR, sementara siswa kinestetik lebih responsif terhadap simulasi dan permainan edukatif. Pendekatan ini meningkatkan inklusivitas dan efektivitas pembelajaran.

Lebih jauh, pemilihan media yang tepat berkontribusi pada keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Menurut Dwi (2023) ketika media dipilih

Sri Bulan, Muhammad Naim, Anita. S, Pina, Sudarmin, Hasmi, *Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik*, Vol 1 No 10 sesuai konteks, guru dan siswa lebih termotivasi untuk menggunakan media digital secara konsisten. Hal ini menciptakan budaya belajar yang adaptif dan inovatif, serta menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan pendidikan modern. Dengan demikian, strategi pemilihan media yang tepat menjadi kunci keberhasilan integrasi media interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil studi literatur, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. Media interaktif, seperti video pembelajaran, gamifikasi, simulasi digital, dan Augmented Reality, terbukti meningkatkan motivasi, fokus, kreativitas, serta kemampuan kolaboratif siswa. Keaktifan peserta didik meningkat karena media memungkinkan interaksi dua arah, eksplorasi mandiri, dan pengalaman belajar yang multisensori. Meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, dan literasi digital siswa, integrasi media dapat dioptimalkan melalui perencanaan matang dan pemilihan media yang sesuai. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran modern yang mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 dan Kurikulum Merdeka.

Untuk memaksimalkan efektivitas media pembelajaran interaktif, disarankan agar sekolah dan guru meningkatkan literasi digital melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pemerintah dan pemangku kepentingan dapat berperan dalam menyediakan akses internet, perangkat digital, dan dukungan teknis di sekolah, khususnya di daerah yang kurang terlayani. Selain itu, guru disarankan untuk merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif, belajar secara mandiri, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 secara optimal.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, R. (2023). *Pengembangan kemandirian belajar melalui media digital interaktif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Andika, P. (2024). *Kolaborasi digital dalam pembelajaran berbasis teknologi*. Bandung: Refika Aditama.
- Azizah, F. (2025). *Pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran interaktif di era Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Deepublish.



- Sri Bulan, Muhammad Naim, Anita. S, Pina, Sudarmin, Hasmi, *Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik*, Vol 1 No 10
- Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2021). *Trends in online and distance education: Global perspectives*. New York: Routledge
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Dwi, S. (2023). *Integrasi media digital untuk pembelajaran berkelanjutan di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Fadilah, N. (2023). *Media pembelajaran interaktif dan dampaknya pada keaktifan belajar siswa*. Surabaya: Unesa Press.
- Fikri, H. (2023). *Literasi digital peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi*. Malang: UMM Press.
- Hart, C. (2018). *Doing a literature review: Releasing the research imagination* (2nd ed.). London: Sage Publications.
- Kurniawan, A. (2022). *Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lestari, M. (2023). *Variasi media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jakarta: Kencana.
- Nuraini, T. (2024). *Kesiapan guru dalam implementasi media pembelajaran interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, S. (2022). *Kesiapan infrastruktur dan tantangan implementasi media digital di sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, R. (2023). *Transformasi teknologi pendidikan dan dampaknya terhadap interaksi belajar siswa*. Surabaya: Unesa Press.
- Rahmawati, D. (2023). *Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi: Strategi dan implementasi*. Malang: UMM Press.
- Rahmawati, S. (2023). *Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi*. Malang: UB Press.
- Rahman, F. (2023). *Strategi pemilihan media digital sesuai karakteristik peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmi, L. (2023). *Pengembangan keterampilan kognitif melalui media digital*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santoso, D. (2023). *Hambatan penerapan media pembelajaran digital di sekolah*. Bandung: Refika Aditama.
- Salsabila, P. (2024). *Pendekatan diferensiasi melalui media pembelajaran interaktif*. Jakarta: Kencana.

Sri Bulan, Muhammad Naim, Anita. S, Pina, Sudarmin, Hasmi, *Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik*, Vol 1 No 10

Sari, A. (2023). *Partisipasi aktif siswa melalui media pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.

Setiawan, T. (2024). *Literasi digital peserta didik dalam pembelajaran berbasis media interaktif*. Jakarta: Kencana.

Wijaya, H. (2025). *Peran guru dalam integrasi media digital untuk pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliani, P. (2024). *Media pembelajaran multisensori untuk meningkatkan retensi dan fokus siswa*. Bandung: Refika Aditama.