

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATERI KEBAHASAAN PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 LUBUK PAKAM

Oleh :

Azmi Yuliana¹⁾, Fitri Yulia²⁾, Sahara³⁾

^{1,2} Universitas Al Washliyah Medan

³ SMP Negeri 3 Lubuk pakam

¹email: azmiyuliana1972@gmail.com

²email: fitriyuliamin@gmail.com

³email: sahara03@guru.smp.belajar.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 21 Juli 2026

Revisi, 25 September 2026

Diterima, 29 September 2026

Publish, 30 September 2026

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Digital,

Media Interaktif,

Pembelajaran Kebahasaan,

Siswa SMP,

Pembelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran materi kebahasaan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lubuk Pakam. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi proses pembelajaran sebanyak tiga kali, wawancara dengan satu guru Bahasa Indonesia sebagai informan utama dan delapan siswa kelas VII sebagai informan pendukung, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media digital interaktif meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, dan fasilitas yang tersedia. Pada pelaksanaan, media digunakan untuk menyajikan materi, contoh, latihan, dan aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa. Penggunaan media membuat pembelajaran lebih variatif, membantu pemahaman melalui visual, teks, dan aktivitas interaktif, serta meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, kesiapan perangkat, perbedaan kemampuan teknologi, dan keterbatasan waktu. Guru mengatasinya melalui materi alternatif, pendampingan, penggunaan perangkat secara bergantian atau berkelompok, dan penjelasan langsung saat terjadi kendala teknis. Dengan demikian, media digital interaktif dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran kebahasaan apabila disesuaikan dengan tujuan, kesiapan guru, karakteristik siswa, dan sarana prasarana.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Azmi Yuliana

Afiliasi: Universitas AlWashliyah Medan

Email: azmiyuliana1972@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman

belajar yang lebih interaktif, variatif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi memungkinkan guru memilih, menyesuaikan, serta mengembangkan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tetap

dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan perangkat, infrastruktur, dan kondisi lingkungan pembelajaran (UNESCO, 2023). UNESCO juga menegaskan bahwa perubahan yang ditimbulkan teknologi digital dalam pendidikan bersifat tidak seragam dan sangat dipengaruhi oleh konteks, kesiapan guru, akses terhadap perangkat, serta kualitas infrastruktur.

Media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu menyampaikan pesan dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Arsyad, 2017). Dalam perkembangan pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks, gambar, atau papan tulis, tetapi dapat dikemas dalam bentuk digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, latihan, dan aktivitas interaktif.

Media pembelajaran digital interaktif memiliki karakteristik yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga melakukan aktivitas selama proses pembelajaran. Interaktivitas dapat diwujudkan melalui latihan soal, kuis, pemilihan menu materi, pemberian umpan balik, animasi, video, maupun aktivitas lain yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia memungkinkan informasi disajikan melalui saluran verbal dan visual sehingga dapat membantu peserta didik membangun pemahaman apabila dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia.

Pemanfaatan media digital juga memiliki relevansi dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan tentang bahasa, tetapi juga membutuhkan aktivitas memahami, mengidentifikasi, menggunakan, dan menerapkan kaidah kebahasaan dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, penyajian materi kebahasaan melalui media yang lebih variatif dapat membantu guru memberikan contoh dan latihan yang lebih kontekstual.

Penelitian mengenai sumber belajar digital interaktif menunjukkan bahwa penggunaan materi digital dapat berkaitan dengan proses belajar dan keterlibatan peserta didik. Bikowski dan Casal (2018), misalnya, menemukan bahwa penggunaan buku digital interaktif dapat mendukung keterlibatan peserta didik serta mendorong penggunaan strategi belajar tertentu. Penelitian tersebut secara khusus mengkaji proses belajar dan engagement siswa ketika menggunakan buku teks digital interaktif pada pembelajaran bahasa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan teknologi interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik (Kohnke & Moorhouse, 2022). Kohnke dan Moorhouse

menunjukkan bahwa aplikasi digital interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, dinamika kelas, otonomi, dan pengalaman belajar dalam pembelajaran bahasa.

Meskipun demikian, keberadaan media digital tidak secara otomatis menjamin keberhasilan pembelajaran. Penggunaan teknologi harus ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik peserta didik, serta kemampuan guru. Bahkan, keterbatasan perangkat dan infrastruktur masih menjadi salah satu tantangan dalam integrasi teknologi pendidikan (UNESCO, 2023). UNESCO menempatkan akses teknologi yang merata, tata kelola yang tepat, dan kapasitas guru sebagai kondisi penting agar teknologi dapat memberikan manfaat pendidikan secara optimal. Oleh karena itu, kajian mengenai bagaimana media digital interaktif benar-benar diimplementasikan dalam pembelajaran menjadi penting.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 3 Lubuk Pakam, penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran materi kebahasaan menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Guru telah memanfaatkan media digital untuk menyampaikan materi, memberikan contoh, dan menyediakan aktivitas latihan. Namun, pemanfaatan media tersebut masih perlu dikaji dari sisi proses pelaksanaannya, respons siswa, serta kendala yang muncul selama pembelajaran.

Penelitian ini berbeda dari penelitian pengembangan media karena tidak berorientasi pada menghasilkan atau memvalidasi produk baru. Penelitian ini berfokus pada fenomena penggunaan media pembelajaran digital interaktif yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai praktik implementasi media tersebut dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) perencanaan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran materi kebahasaan; (2) pelaksanaan penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada siswa kelas VII; (3) respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif; serta (4) kendala dan upaya guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital interaktif pada pembelajaran materi kebahasaan di SMP Negeri 3 Lubuk Pakam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian diarahkan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena

implementasi media pembelajaran digital interaktif dalam kondisi pembelajaran yang berlangsung secara alamiah. Penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena berdasarkan pengalaman dan perspektif partisipan dalam konteks tertentu (Moleong, 2017).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Lubuk Pakam pada [bulan dan tahun penelitian]. Subjek penelitian terdiri atas guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII yang terlibat dalam pembelajaran materi kebahasaan. Informan dipilih secara purposive berdasarkan pertimbangan bahwa mereka terlibat secara langsung dalam proses implementasi media pembelajaran digital interaktif. Informan penelitian terdiri atas satu guru Bahasa Indonesia dan delapan siswa kelas VII.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru serta siswa. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, seperti modul atau bahan ajar, perangkat pembelajaran, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan dengan penggunaan media digital interaktif.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali untuk memperoleh gambaran mengenai proses penggunaan media pembelajaran digital interaktif selama pembelajaran materi kebahasaan. Aspek yang diamati meliputi aktivitas guru, penggunaan media, interaksi guru dan siswa, aktivitas siswa, serta kondisi pembelajaran.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan siswa. Wawancara kepada guru diarahkan pada perencanaan penggunaan media, alasan pemilihan media, pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, kendala, dan upaya mengatasi kendala. Wawancara kepada siswa diarahkan pada pengalaman menggunakan media, kemudahan memahami materi, ketertarikan terhadap media, aktivitas selama pembelajaran, dan kendala yang dialami.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi meliputi perangkat pembelajaran, materi yang digunakan, bentuk media digital interaktif, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu dikondensasi dengan memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan pengelompokan tema. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan antartemuan yang telah diverifikasi. Model tersebut merupakan salah satu kerangka analisis kualitatif yang digunakan untuk mengorganisasikan,

menampilkan, dan menafsirkan data secara sistematis (Miles et al., 2014).

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur tersebut dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran digital interaktif diawali dengan tahap perencanaan. Guru terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran dan materi kebahasaan yang akan disampaikan. Selanjutnya, guru menyesuaikan bentuk media dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diperoleh informasi bahwa: "Saya memilih menggunakan media digital karena materi kebahasaan akan lebih mudah disampaikan kalau siswa tidak hanya membaca penjelasan, tetapi juga melihat contoh dan langsung mengerjakan latihan. Sebelum pembelajaran saya menyiapkan materi, contoh, dan soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran."

Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa media digital interaktif tidak digunakan hanya karena mengikuti perkembangan teknologi, tetapi dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Guru mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, dan ketersediaan perangkat sebelum media digunakan.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Arsyad (2017) bahwa pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, serta kondisi pembelajaran. Dengan demikian, media digital seharusnya ditempatkan sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sekadar sebagai tambahan teknologi.

Dalam pembelajaran materi kebahasaan, media digital interaktif memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi dalam berbagai bentuk. Materi dapat dilengkapi dengan contoh, gambar, video, animasi, latihan, maupun kuis. Penyajian multimedia yang menggabungkan unsur verbal dan visual dapat membantu proses pemahaman peserta didik apabila dirancang secara tepat (Mayer, 2009).

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Digital Interaktif

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dilakukan pada beberapa tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, gurumenggunakan media untuk menarik perhatian siswa dan menghubungkan materi dengan pengalaman belajar sebelumnya. Pada kegiatan inti, media digunakan untuk menjelaskan materi kebahasaan, menampilkan contoh penggunaan unsur kebahasaan, memberikan latihan, dan memberikan kuis sederhana. Sementara itu, pada kegiatan penutup, media digunakan untuk melakukan evaluasi dan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif ketika media menampilkan latihan dan pertanyaan interaktif. Siswa memberikan respons dengan menjawab pertanyaan, mengikuti latihan, dan mendiskusikan jawaban dengan teman. Dari tiga kali observasi, ditemukan bahwa siswa lebih cepat memberikan respons ketika materi disajikan dalam bentuk visual dan latihan langsung dibandingkan ketika guru hanya memberikan penjelasan secara verbal.

Salah seorang siswa menyampaikan:

“Menurut saya lebih enak belajar seperti ini karena ada gambar dan soal langsung. Kalau hanya membaca buku kadang saya cepat bosan. Kalau ada soal di media saya jadi ingin mencoba menjawab.”

Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaktivitas media dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Media digital memungkinkan penyajian materi tidak hanya melalui penjelasan verbal guru, tetapi juga melalui berbagai bentuk representasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Bikowski dan Casal (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan sumber digital interaktif dapat berkaitan dengan keterlibatan peserta didik dan strategi belajar.

Dalam pembelajaran bahasa, interaktivitas juga dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas yang membuat siswa lebih terlibat. Kohnke dan Moorhouse (2022) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat membantu membuat aktivitas pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Namun, implementasi media digital tetap bergantung pada bagaimana guru mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran. Media yang digunakan tanpa aktivitas pedagogis yang jelas berpotensi hanya menjadi sarana penyajian informasi. Oleh sebab itu, guru perlu mengombinasikan media dengan pertanyaan, diskusi, latihan, pemberian umpan balik, dan aktivitas yang mendorong siswa berpikir.

3. Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Digital Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Respons tersebut terlihat dari ketertarikan, perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media digital

terasa lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan penjelasan guru.

Beberapa siswa menyatakan bahwa penggunaan media membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sedangkan sebagian siswa mengalami kendala ketika perangkat atau jaringan tidak mendukung penggunaan media.

Salah satu siswa menyatakan:

“Saya lebih suka kalau materi ada di media digital karena tampilannya lebih menarik. Kalau ada kuis juga membuat kami ingin mencoba menjawab. Tetapi kalau internet lambat, kadang media tidak bisa dibuka dengan cepat.”

Respons tersebut menunjukkan bahwa pengalaman siswa terhadap media digital tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga dengan bagaimana media tersebut membantu mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Temuan ini memiliki keterkaitan dengan penelitian tentang pembelajaran digital interaktif yang menunjukkan bahwa aspek interaktivitas dapat berkaitan dengan keterlibatan emosional dan pengalaman belajar peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa, teknologi interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan engagement, meskipun penggunaannya tetap perlu memperhatikan karakteristik dan keterbatasan teknologi yang digunakan (Kohnke & Moorhouse, 2022).

Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam. Akan tetapi, respons siswa tetap bersifat individual. Perbedaan kemampuan digital, gaya belajar, motivasi, serta kemampuan memahami materi dapat menyebabkan pengalaman yang berbeda antarsiswa.

4. Kendala Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif

Meskipun memberikan sejumlah manfaat, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran digital interaktif masih menghadapi beberapa kendala. Kendala tersebut meliputi keterbatasan jaringan internet, kesiapan perangkat, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, dan keterbatasan waktu pembelajaran.

Guru menyampaikan:

“Kendalanya biasanya kalau jaringan kurang stabil. Selain itu, kemampuan siswa juga berbeda. Ada yang cepat memahami cara menggunakan media, tetapi ada juga yang harus dibimbing. Waktu pembelajaran juga harus diatur supaya penggunaan media tidak mengambil terlalu banyak waktu untuk menjelaskan materi.”

Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga oleh ekosistem pendukungnya. UNESCO (2023) menyebutkan bahwa keterbatasan infrastruktur dan perangkat menjadi salah satu hambatan penting dalam integrasi teknologi pendidikan.

Dalam konteks penelitian ini, kendala yang ditemukan perlu dipahami sebagai bagian dari realitas implementasi media digital di sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media harus disertai dengan alternatif pembelajaran apabila terjadi gangguan teknis.

Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa teknologi tidak dapat menggantikan peran guru. Guru tetap diperlukan untuk mengarahkan pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan, membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan mengambil keputusan ketika terjadi kendala teknis. Hal ini sejalan dengan laporan UNESCO yang menekankan bahwa teknologi pendidikan perlu digunakan untuk mendukung interaksi manusia dalam pendidikan, bukan menggantikannya.

5. Upaya Guru Mengatasi Kendala

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan beberapa upaya untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media digital interaktif, antara lain menyiapkan materi alternatif, mengunduh atau menyiapkan materi terlebih dahulu, menggunakan perangkat secara bergantian atau berkelompok, memberikan pendampingan kepada siswa, serta memberikan penjelasan secara langsung ketika terjadi kendala teknis.

Guru menjelaskan:

“Kalau jaringan bermasalah, saya biasanya sudah menyiapkan materi cadangan. Jadi pembelajaran tetap bisa berlangsung. Kalau ada siswa yang belum bisa menggunakan media, saya dampingi atau meminta siswa yang sudah bisa membantu tema Upaya tersebut menunjukkan adanya kemampuan adaptasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru tidak sepenuhnya bergantung pada media digital, tetapi tetap menggunakan strategi pembelajaran alternatif ketika kondisi tidak memungkinkan.

Temuan ini memperlihatkan bahwa kompetensi guru dalam pembelajaran digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi juga kemampuan memilih teknologi yang sesuai, mengintegrasikannya dengan pedagogi, serta melakukan adaptasi terhadap kondisi kelas.

Dalam konteks yang lebih luas, UNESCO (2023) menempatkan kapasitas guru sebagai salah satu kondisi penting dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih, menggunakan, memodifikasi, dan mengintegrasikan sumber digital sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya.”

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran materi kebahasaan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lubuk Pakam dilaksanakan melalui tahap

perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, karakteristik siswa, dan kondisi sarana prasarana. Pada tahap pelaksanaan, media digital interaktif digunakan untuk menyampaikan materi, memberikan contoh, menyediakan aktivitas pembelajaran, serta melakukan latihan atau evaluasi.

Penggunaan media digital interaktif memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan media cenderung positif, terutama pada aspek ketertarikan, perhatian, keaktifan, dan pengalaman belajar yang dianggap lebih menarik serta tidak monoton. Namun, implementasi media masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan jaringan internet, kesiapan perangkat, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Guru mengatasi kendala tersebut melalui penyediaan materi alternatif, pendampingan siswa, penggunaan perangkat secara bergantian atau berkelompok, serta pemberian penjelasan secara langsung ketika terjadi kendala teknis.

Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran materi kebahasaan pada siswa kelas VII, dengan catatan penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kesiapan guru, ketersediaan perangkat, dan kondisi lingkungan sekolah. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji implementasi media digital interaktif pada materi kebahasaan yang berbeda atau mengembangkan kajian dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa.

5. REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bikowski, D., & Casal, J. E. (2018). Interactive digital textbooks and engagement: A learning strategies framework. *Language Learning & Technology*, 22(1), 119–137.
- Han, L., Osman, S. Z. M., & Che, J. (2024). Impact of online learning interactive experience on language learners' emotional engagement. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 10(1), 115–126. <https://doi.org/10.32601/ejal.10111>
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Using “Kahoot!” to gamify learning in the language classroom. *RELJ Journal*, 53(3), 769–775.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.