



Systematic Literature Review Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Mahasiswa

Selvia Rusika^{*1}, Agus Lestari²

^{1,2}Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia

e-mail: rusikaselvia@gmail.com¹

Abstract

The rapid development of information technology demands the integration of interactive learning media in higher education to enhance student engagement. This study employs a Systematic Literature Review (SLR) to synthesize the effects of interactive media on students' motivation, participation, and learning outcomes. The SLR process followed four stages: identification, screening, eligibility, and inclusion. A total of 20 articles were retrieved from Google Scholar (2019–2025) using keywords related to interactive media and student engagement. During title and abstract screening, 5 articles were excluded for irrelevance, leaving 15 eligible studies that were fully reviewed and included in the analysis. The synthesis reveals that interactive media enhance student engagement through three effectiveness categories: fast-motivation media (TikTok), competitive-participation media (Quizizz), and immersive-experience media (VR, AI). However, their effectiveness is influenced by infrastructure limitations and educators' competencies. These findings reinforce engagement theory and Constructivism within digital learning contexts.

Keywords: Interactive Learning Media; Student Engagement; Systematic Literature Review; Learning Motivation; Educational Technology.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menuntut hadirnya media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR) guna mensintesis pengaruh media interaktif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar. Proses SLR dilakukan melalui empat tahap: identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Sebanyak 20 artikel ditemukan melalui Google Scholar (2019–2025) menggunakan kata kunci terkait media interaktif dan student engagement. Pada tahap penyaringan judul dan abstrak, 5 artikel dieliminasi karena tidak relevan, sehingga tersisa 15 artikel yang kemudian dinilai kelayakannya dan seluruhnya memenuhi kriteria untuk dianalisis. Hasil sintesis menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui tiga kategori efektivitas: media motivasi cepat (TikTok), media partisipasi kompetitif (Quizizz), dan media pengalaman mendalam (VR, AI). Namun, efektivitasnya dipengaruhi keterbatasan infrastruktur dan kompetensi pendidik. Temuan ini memperkuat teori keterlibatan dan Konstruktivisme dalam konteks pembelajaran digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Keterlibatan Mahasiswa; SLR; Motivasi Belajar; Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN (INTRODUCTION)

Perkembangan teknologi informasi (IT) yang sangat pesat dan berkelanjutan telah menjadi katalisator utama yang mendorong pergeseran signifikan dalam paradigma pembelajaran di tingkat perguruan tinggi. Perubahan ini secara langsung menuntut para pendidik untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan unik generasi digital saat ini.

Fenomena ini menjadi semakin krusial dalam konteks pasca-pandemi, di mana metode pembelajaran daring masih diadopsi, menyoroti permasalahan klasik seperti penyajian materi yang monoton dan kurangnya partisipasi aktif mahasiswa, yang mengharuskan adanya media visual dan interaktif yang menarik. Dalam kerangka modern ini, penggunaan media pembelajaran interaktif muncul sebagai solusi strategis, menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas yang jauh lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Secara konseptual, media interaktif berfungsi sebagai katalisator partisipatif yang didefinisikan sebagai alat yang memfasilitasi pengalaman belajar multi-sensori dan partisipatif, secara efektif mentransformasi dinamika pembelajaran dari passive learning menjadi lingkungan active learning.

Pentingnya topik ini didasarkan pada peran sentral keterlibatan mahasiswa (student engagement), yang secara universal diakui sebagai faktor krusial dan indikator kunci yang berkorelasi langsung dengan kualitas pembelajaran, pencapaian hasil belajar, dan keberhasilan akademik mahasiswa. Sejumlah studi empiris terbaru telah mengonfirmasi dampak positif yang signifikan dari berbagai bentuk media interaktif terhadap beragam aspek pembelajaran mahasiswa: mahasiswa mengalami peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi melalui berbagai platform.

Penelitian tahun 2025 oleh Naufal Qadri Syarif menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dibandingkan dengan metode konvensional, dengan peningkatan terbesar terlihat pada partisipasi aktif dan ketertarikan terhadap materi. Selain itu, Menhard (2024) menemukan bahwa integrasi teknologi Virtual Reality (VR) menawarkan pengalaman belajar yang imersif, menghasilkan tingkat keterlibatan yang jauh lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik bagi kelompok mahasiswa yang menggunakannya. Studi tahun 2025 oleh Asgar dkk. menyimpulkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan TikTok karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses.

Septy Anggrainy (2024) juga melaporkan bahwa penggunaan media Wordwall meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman materi pelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris. Di samping itu, M. Miftach Fakhri dkk. (2023) melaporkan bahwa penerapan Flipped Classroom memiliki dampak yang signifikan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan mahasiswa.

Dalam konteks prestasi, Yunisa Oktavia dan Fasaaro Hulu (2019) menyimpulkan bahwa penerapan metode Quantum Learning berbasis media interaktif berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar mata kuliah umum Bahasa Indonesia mahasiswa. Lebih lanjut, Herwandi Sape dkk. (2025) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor literasi numerasi mahasiswa setelah menggunakan Kecerdasan Buatan (AI) dalam pembelajaran interaktif.

Meskipun demikian, data yang ada menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang harus disintesis lebih lanjut. Terlepas dari dampak positif yang meluas, masih terdapat tantangan inheren yang mengiringi implementasi media interaktif. Muhammad Iqbal dan Samsul Muarif (2024) menyoroti kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya interaksi langsung dengan dosen, serta kesulitan dalam manajemen waktu belajar.

Senada dengan ini, Asgar dkk. (2025) mencatat tantangan spesifik dalam penggunaan TikTok, yaitu adanya distraksi akibat konten non-edukatif dan kesulitan dalam menilai validitas informasi. Reyza Qurrota Akyuna dkk. (2025) juga menekankan bahwa keberhasilan media interaktif memerlukan dukungan infrastruktur teknologi, kompetensi pendidik, dan komitmen institusi yang berkelanjutan. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya kerangka kerja yang kuat untuk memahami bagaimana mempertahankan temuan positif sambil mengatasi berbagai faktor penghambat.

Oleh karena itu, Sistematis Literature Review (SLR) ini menjadi instrumen metodologis yang diperlukan untuk mensintesis secara komprehensif temuan-temuan yang terfragmentasi ini, memberikan kerangka kerja yang kuat dan tergeneralisasi untuk memahami peran media interaktif secara keseluruhan dalam konteks peningkatan keterlibatan mahasiswa. SLR ini secara sistematis bertujuan untuk menganalisis dan mengkategorikan bagaimana berbagai jenis media interaktif, termasuk TikTok, Flipped Classroom, Quizizz, VR, AI, Canva, Wordwall, dan media berbasis IT lainnya, berkontribusi pada peningkatan

keterlibatan mahasiswa. SLR ini diarahkan untuk menjawab tiga Pertanyaan Penelitian (RQ) utama yang bersifat eksplisit:

1. (RQ1) Bagaimana media pembelajaran interaktif memengaruhi tingkat dan kualitas keterlibatan mahasiswa (termasuk partisipasi, motivasi, dan interaksi) dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi
2. (RQ2) Jenis media pembelajaran interaktif apa saja (misalnya, game-based learning, media sosial, simulasi, kecerdasan buatan) yang terbukti paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa berdasarkan studi empiris terbaru (2019–2025)
3. (RQ3) Faktor-faktor penghambat (hambatan) dan pendukung (fasilitator) apa saja yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi.

Berdasarkan RQ tersebut, Tujuan SLR ini adalah untuk:

1. Menganalisis dampak media pembelajaran interaktif terhadap tingkat dan kualitas keterlibatan mahasiswa
2. Mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan mengkategorikan jenis-jenis media pembelajaran interaktif yang terbukti paling efektif
3. Menjelaskan serta merumuskan faktor-faktor pendukung dan tantangan utama dalam implementasi media pembelajaran interaktif yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa, sebagai dasar untuk rekomendasi praktis.

METODE SLR (METHODOLOGY)

1. Protocol & Standards

SLR ini mengacu pada *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA 2020), yang menjadi dasar dalam proses penyaringan dan seleksi artikel. Selain itu, pedoman Kitchenham digunakan dalam merumuskan pertanyaan penelitian, kriteria seleksi, dan prosedur ekstraksi data. Kedua kerangka metodologis tersebut memastikan alur kajian disusun secara terstruktur dan sesuai standar ilmiah yang digunakan dalam penelitian berbasis teknologi pendidikan (Qadri Syarif, 2025).

2 Identification (Identifikasi)

Proses identifikasi dilakukan pada database Google Scholar dengan tahun publikasi 2019–2025. Pencarian menggunakan kombinasi kata kunci dan operator Boolean, seperti “interactive learning media”, “student engagement”, “media pembelajaran interaktif”, “TikTok learning”, “Quizizz”, dan “Virtual Reality education”. Kata kunci dipilih berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik media interaktif, salah satunya seperti penggunaan TikTok pada pembelajaran yang terbukti memengaruhi motivasi mahasiswa (Asgar et al., 2025).

3 Screening (Penyaringan)

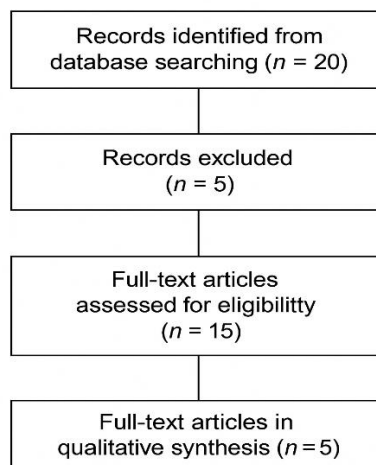
Penyaringan dilakukan melalui dua tahap, yaitu seleksi judul–abstrak dan pemeriksaan full text. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal peer-reviewed, rentang tahun 2019–2025, konteks pendidikan tinggi, relevansi topik, serta ketersediaan full text. Kriteria eksklusi meliputi prosiding, duplikasi, artikel non-peer-reviewed, dan artikel yang tidak relevan dengan pertanyaan penelitian. Tahap ini menghasilkan 15 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

4. Eligibility (Kelayakan)

Artikel yang lolos penyaringan diperiksa lebih lanjut untuk memastikan kesesuaian metodologis, kejelasan variabel penelitian, serta kontribusi empirisnya. Hanya artikel yang memiliki data empiris yang cukup dan relevan dengan topik keterlibatan mahasiswa yang dimasukkan dalam sintesis akhir. Sebanyak 15 artikel dinyatakan layak untuk dianalisis dan dijadikan dasar penyusunan temuan SLR.

5. PRISMA Flow Diagram

Proses seleksi literatur digambarkan melalui diagram PRISMA, dengan hasil: 20 artikel ditemukan, 5 dieliminasi pada tahap screening, dan 15 artikel memenuhi kelayakan untuk dianalisis. Diagram PRISMA disajikan pada gambar dibawah sebagai gambaran keseluruhan proses seleksi.



6. Data Extraction (Ekstraksi Data)

Ekstraksi data dilakukan menggunakan formulir terstruktur dengan kategori: penulis, tahun publikasi, konteks negara, jenis media pembelajaran interaktif, metode penelitian, sampel yang digunakan, variabel yang dikaji, dan temuan utama. Proses ini memastikan konsistensi interpretasi dan memudahkan analisis tematik.

Data ke-15 artikel telah dirangkum dalam Tabel 1.

No.	Penulis & Tahun	Negara	Media Interaktif	Metode	Sampel	Variabel yang Dikaji	Temuan Utama
1.	Anggrainy (2024)	Indonesia	Wordwall	Deskriptif	Mahasiswa	Motivasi, partisipasi	Wordwall meningkatkan motivasi dan pemahaman.
2.	Asgar et al. (2025)	Indonesia	TikTok	Deskriptif	Mahasiswa	Motivasi, pengalaman belajar	TikTok meningkatkan motivasi tetapi memunculkan distraksi.
3.	Cahyaningrum et al. (2024)	Indonesia	Instagram	Deskriptif	Mahasiswa	Engagement, efektivitas media sosial	Instagram efektif meningkatkan ketertarikan belajar.
4.	Djonnaidi et al. (2021)	Indonesia	Poster Digital	Eksperimen	Mahasiswa	Keterampilan berbicara	Poster digital meningkatkan

							kemampuan berbicara.
5.	Fakhri et al. (2023)	Indonesia	Flipped Classroom	Quasi-Experiment	Mahasiswa	Pengetahuan, keterampilan, engagement	Flipped Classroom signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.
6.	Hayya (2023)	Indonesia	Media interaktif umum	Literatur	Mahasiswa	Konsep interaktivitas	Flipped Classroom signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.
7.	Iqbal & Muarif (2024)	Indonesia	IT-based media	Deskriptif	Mahasiswa	Pengalaman belajar	Media IT meningkatkan aksesibilitas namun terkendala infrastruktur
8.	Indra et al. (2024)	Indonesia	Thinglink	Eksperimen	Mahasiswa	Konsentrasi belajar	Thinglink meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa.
9.	Menhard (2024)	Indonesia	Virtual Reality	Eksperimen	Mahasiswa	Engagement, hasil belajar	VR meningkatkan keterlibatan dan prestasi secara signifikan.
10.	Nita et al. (2025)	Indonesia	Canva	R&D	Mahasiswa	Keterlibatan belajar	Canva meningkatkan kreativitas dan engagement.
11.	Oktavia & Hulu (2019)	Indonesia	Quantum Learning	Eksperimen	Mahasiswa	Prestasi belajar	Media interaktif meningkatkan prestasi Bahasa Indonesia.
12.	Palyanti (2023)	Indonesia	Media interaktif Bahasa	Deskriptif	Mahasiswa	Motivasi	Media interaktif membuat pembelajaran menyenangkan.

13.	Qurrota Akyuna et al. (2025)	Indonesia	Media interaktif (Umum)	Deskriptif	Mahasiswa	Partisipasi	Media interaktif meningkatkan partisipasi belajar.
14.	Qadri Syarif (2025)	Indonesia	Quizizz	Quasi-Experiment	Mahasiswa	Engagement	Quizizz meningkatkan partisipasi aktif dan ketertarikan.
15.	Sape et al. (2025)	Indonesia	Artificial Intelligence	Eksperimen	Mahasiswa	Literasi numerasi	AI meningkatkan literasi numerasi signifikan.

7. Quality Assessment (Penilaian Kualitas Studi)

Penilaian kualitas dilakukan menggunakan CASP Checklist, JBI Critical Appraisal Tools, dan MMAT, yang menilai aspek validitas desain, ketelitian metodologi, pelaporan data, dan risiko bias. Artikel dengan kualitas rendah tidak dimasukkan dalam sintesis untuk menjaga kredibilitas hasil SLR.

No.	Studi	Kesesuaian Metode	Validitas Data	Kejelasan Pelaporan	Risiko Bias	Hasil Akhir
1.	Anggrainy (2024)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
2.	Asgar et al. (2025)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
3.	Cahyaningrum et al. (2024)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
4.	Djonnaidi et al. (2021)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
5.	Fakhri et al. (2023)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
6.	Hayya (2023)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
7.	Iqbal & Muarif (2024)	Ya	Cukup	Ya	Sedang	Layak
8.	Indra et al. (2024)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
9.	Menhard (2024)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
10.	Nita et al. (2025)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
11.	Oktavia & Hulu (2019)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
12.	Palyanti (2023)	Ya	Cukup	Ya	Sedang	Layak

13.	Qurrota Akyuna et al. (2025)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
14.	Qadri Syarif (2025)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak
15.	Sape et al. (2025)	Ya	Ya	Ya	Rendah	Layak

HASIL (FINDING/RESULT)

1 Karakteristik Studi

Total 15 artikel telah dianalisis untuk tinjauan sistematis ini. Studi-studi yang ditinjau menunjukkan kecenderungan yang sangat terkini, didominasi oleh publikasi dalam tiga tahun terakhir, yaitu Tahun 2025 (6 artikel), Tahun 2024 (5 artikel), dan Tahun 2023 (3 artikel). Fakta ini menegaskan bahwa topik media interaktif dan keterlibatan mahasiswa adalah isu penelitian yang sangat relevan dan mendesak di tengah upaya adaptasi pendidikan pasca-pandemi.

Secara metodologis, pendekatan Kuantitatif adalah yang paling dominan di antara studi-studi primer, seringkali menggunakan rancangan Eksperimen Semu (*Quasy Experiment*) untuk mengukur perbedaan dampak (misalnya, pada penelitian Yunisa Oktavia dan Menhard) atau Survei Deskriptif untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa (seperti pada penelitian Asgar dkk. dan Muhammad Iqbal dkk.). Pendekatan ini menunjukkan fokus akademis pada validasi empiris efektivitas media. Konteks pendidikan yang menjadi subjek penelitian adalah mayoritas Pendidikan Tinggi atau Mahasiswa, yang secara spesifik menargetkan populasi di perguruan tinggi di Indonesia.

2 Temuan Utama berdasarkan (RQ)

Temuan dari seluruh artikel disintesis secara naratif untuk memberikan jawaban yang komprehensif terhadap setiap Pertanyaan Penelitian.

RQ1: Bagaimana media pembelajaran interaktif memengaruhi tingkat dan kualitas keterlibatan mahasiswa?

Temuan utama menunjukkan bahwa media interaktif berfungsi sebagai katalisator partisipatif yang memberikan dampak positif dan signifikan pada keterlibatan mahasiswa, yang dapat disintesis ke dalam tiga dimensi. Pertama, dalam dimensi Afektif dan Behavioral, terjadi peningkatan substansial pada motivasi belajar dan partisipasi aktif. Sebagai contoh,

penggunaan TikTok disimpulkan oleh Asgar dkk. (2025) meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena sifatnya yang mudah diakses dan interaktif.

Peningkatan partisipasi aktif juga diamati melalui Flipped Classroom dan platform seperti Quizizz. Kedua, dalam dimensi Kognitif, peningkatan keterlibatan berkorelasi erat dengan perbaikan hasil belajar. Menhard (2024) menemukan bahwa mahasiswa yang menggunakan Virtual Reality (VR) menunjukkan tingkat keterlibatan dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, Herwandi Sape dkk. (2025) melaporkan peningkatan signifikan pada skor literasi numerasi mahasiswa setelah menggunakan Kecerdasan Buatan (AI). Ketiga, media berbasis IT secara umum mampu meningkatkan kemandirian belajar dan aksesibilitas terhadap materi, yang merupakan komponen penting dari keterlibatan kognitif, seperti yang dicatat oleh Muhammad Iqbal dkk. (2024). Secara keseluruhan, media interaktif terbukti mampu mentransformasi dinamika pembelajaran dari passive learning menjadi active learning environment melalui pengalaman belajar multi-sensori.

RQ2: Jenis media pembelajaran interaktif apa saja yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa?

Efektivitas media interaktif terbagi berdasarkan mekanisme interaksi yang ditawarkannya. Media Game-Based Learning dan Kuis seperti Quizizz dan Wordwall menunjukkan efektivitas tertinggi dalam memicu keterlibatan langsung yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Naufal Qadri Syarif (2025) secara spesifik menemukan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dengan peningkatan terbesar terlihat pada partisipasi aktif dan ketertarikan terhadap materi.

Selanjutnya, Teknologi Immersive dan Inovatif seperti Virtual Reality (VR) dan Artificial Intelligence (AI) efektif karena mampu menghasilkan pengalaman belajar yang mendalam (immersive), sekaligus memfasilitasi kemandirian dan keaktifan mahasiswa dalam mencapai peningkatan kognitif. Terakhir, Media Sosial dan Desain Visual seperti TikTok, Instagram, dan Canva efektif karena relevansinya dengan gaya hidup mahasiswa dan kemampuan menghasilkan konten yang menarik. Asgar dkk. (2025) menemukan bahwa kemudahan akses TikTok meningkatkan motivasi, sementara platform desain seperti Canva terbukti efektif dalam memfasilitasi materi yang kreatif dan kolaboratif.

RQ3: Faktor-faktor penghambat dan pendukung apa saja yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan mahasiswa?

Efektivitas implementasi media interaktif adalah hasil dari keseimbangan antara faktor pendukung dan penghambat. Faktor penghambat utama yang berulang kali diidentifikasi adalah masalah infrastruktur teknologi yang terbatas dan kendala dalam interaksi sosial (kurangnya interaksi langsung dengan dosen) yang dapat menghambat pengalaman belajar. Dari sisi konten, distraksi akibat konten non-edukatif dan kesulitan menilai validitas informasi menjadi tantangan spesifik dalam penggunaan media sosial seperti TikTok.

Selain itu, adanya kesulitan dalam manajemen waktu belajar juga menghambat efektivitas. Sementara itu, faktor pendukung (fasilitator) yang ditekankan adalah kebutuhan akan dukungan infrastruktur yang memadai, kompetensi pendidik yang mumpuni, dan komitmen institusi yang berkelanjutan untuk mendukung inovasi. Pentingnya pelatihan bagi pengajar juga ditekankan untuk meningkatkan variasi dan kreativitas media serta pemanfaatan penilaian formatif.

3 Pola, Tren, dan Kategori Temuan

SLR ini mengidentifikasi beberapa pola dan tren yang mendasari hasil temuan. Pola yang paling jelas adalah tren peningkatan riset digital learning yang masif, terbukti dari dominasi publikasi yang sangat terkini (2023–2025). Tren ini menunjukkan bahwa inovasi media interaktif adalah area fokus utama dalam penelitian pendidikan tinggi saat ini.

Pola lain yang menonjol adalah dominasi metode kuantitatif dan eksperimental, yang mencerminkan kebutuhan yang mendalam di kalangan peneliti untuk mengukur dan memvalidasi secara empiris dampak positif media interaktif terhadap variabel hasil (outcome variables), memindahkan fokus dari sekadar deskripsi penggunaan menjadi pembuktian efektivitas. Dalam konteks kategori temuan, media interaktif kini dapat dikategorikan berdasarkan kemampuan utamanya memicu dimensi keterlibatan tertentu, yaitu: Media Motivasi Cepat (memanfaatkan konten visual dan hype seperti TikTok),

Media Partisipasi Kompetitif (menggunakan game mechanics seperti Quizizz), dan Media Pengalaman Konseptual Mendalam (memanfaatkan teknologi immersive seperti VR dan AI). Akhirnya, terdapat pola hasil yang berulang yang menunjukkan bahwa peningkatan

keterlibatan mahasiswa yang dipicu oleh media (terutama motivasi dan partisipasi aktif) secara konsisten diikuti oleh hasil kognitif yang positif (peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan prestasi). Pola ini menegaskan bahwa keterlibatan mahasiswa adalah faktor mediasi yang kritis dan efektif, yang menghubungkan inovasi media pembelajaran dengan peningkatan kualitas hasil belajar di perguruan tinggi.

PEMBAHASAN

1. Interpretasi Hasil

Sintesis temuan secara keseluruhan menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif secara konsisten berfungsi sebagai katalisator yang efektif dalam meningkatkan aspek afektif dan kognitif mahasiswa. Berbagai jenis media, mulai dari platform berbasis media sosial, gamifikasi, hingga teknologi imersif, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa, sebuah temuan yang secara luas didukung oleh banyak studi.

Peningkatan motivasi belajar mahasiswa secara eksplisit dihubungkan dengan penggunaan platform yang mudah diakses dan interaktif seperti TikTok, yang dijelaskan oleh Asgar et al. (2025). Menurut para ahli psikologi pendidikan, kemampuan media untuk mengurangi hambatan akses dan menyajikan konten dalam format yang relevan (misalnya, visual dan singkat) sangat efektif memicu motivasi ekstrinsik. Selain itu, platform gamifikasi seperti Quizizz, yang dianalisis oleh Naufal (2025), dan Wordwall, secara nyata meningkatkan partisipasi aktif. Fenomena ini didorong oleh kemampuan media untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kompetitif, sebuah prinsip yang diakui dalam teori gamifikasi yang mendorong engagement melalui reward atau tantangan.

Dampak positif ini meluas ke ranah kognitif, mengonfirmasi korelasi kuat antara engagement yang tinggi dengan peningkatan capaian akademik. Mahasiswa yang menggunakan teknologi imersif seperti Virtual Reality (VR) menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik (Menhard, 2024). Menhard (2024) menekankan bahwa imersi yang ditawarkan VR memungkinkan pengalaman belajar kontekstual yang mendalam, sebuah mekanisme yang didukung oleh pandangan para ahli kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna (meaningful learning) terjadi ketika informasi baru dikaitkan dengan pengalaman nyata.

Demikian pula, model Flipped Classroom berbasis video interaktif memberikan dampak signifikan pada pengetahuan dan keterampilan mahasiswa (M. Miftach et al., 2023),

sementara integrasi Artificial Intelligence (AI) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi (Herwandi et al., 2025).

Meskipun efektivitasnya terbukti, interpretasi harus menyertakan sejumlah tantangan implementasi yang memerlukan perhatian serius. Tantangan utamanya adalah isu distraksi akibat konten non-edukatif dan kesulitan menilai validitas informasi pada media sosial, yang diakui oleh Asgar et al. (2025). Tantangan ini sejalan dengan kekhawatiran para ahli media sosial mengenai risiko *infodemik* dan kebutuhan akan literasi digital yang kuat. Selain itu, kendala keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya kompetensi pendidik menjadi hambatan utama, seperti yang dilaporkan oleh Muhammad et al. (2024) dan Herwandi et al. (2025).

2. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan SLR ini secara fundamental mengonfirmasi consensus literatur terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah katalisator partisipatif. Kontribusi utama SLR ini terletak pada pemetaan spektrum media yang luas dan kontemporer. Penelitian ini menggeser fokus dari sekadar e-learning ke platform yang lebih spesifik seperti TikTok dan AI. Khususnya, temuan bahwa media interaktif mampu mentransformasikan dinamika pembelajaran dari passive learning menjadi active learning (Reyza et al., 2025) sejalan dengan dorongan global para ahli pedagogi untuk model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (Student-Centered Learning). SLR ini juga memperkuat temuan Yunisa et al. (2019) mengenai peningkatan prestasi belajar melalui metode Quantum Learning berbasis media interaktif, menunjukkan bahwa strategi validasi ini teruji lintas waktu.

3 Implikasi Teoritis

Temuan kolektif dari SLR ini memberikan dukungan kuat dan modifikasi terhadap dua kerangka teori utama yang menjadi pijakan para ahli pendidikan:

1. Penguatan Teori Keterlibatan Pembelajaran

Temuan ini mendukung pandangan para ahli yang mendefinisikan keterlibatan melintasi dimensi perilaku (partisipasi aktif), emosional (motivasi, minat), dan kognitif. Keberhasilan media interaktif dalam mendorong dimensi perilaku dan emosional, seperti yang terlihat pada platform gamifikasi dan sosial, mengukuhkan peran interaktivitas dalam memicu motivasi intrinsik.

2. Perluasan Teori Keterlibatan Pembelajaran

Penggunaan teknologi imersif seperti VR (Menhard, 2024) dan penerapan Flipped Classroom (M. Miftach et al., 2023) memperluas teori Konstruktivisme. Para ahli di bidang ini berpandangan bahwa individu mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi. Temuan ini memberikan bukti bahwa teknologi canggih memfasilitasi penciptaan pengetahuan yang otonom dan kontekstual, menjadikan teknologi sebagai lingkungan belajar yang diperluas.

4. Implikasi Praktis dan Kebijakan

Implikasi praktis menuntut tindakan nyata berdasarkan temuan SLR:

1. Implikasi untuk Sekolah dan Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan disarankan untuk melakukan investasi berkelanjutan pada infrastruktur teknologi, sejalan dengan rekomendasi ahli manajemen teknologi pendidikan.

2. Implikasi untuk Guru dan Dosen

Pendidik harus diberikan pelatihan kompetensi yang berkelanjutan (Reyza et al., 2025) untuk mengelola distraksi dan memberikan bimbingan tambahan yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis AI (Herwandi et al., 2025). Peran dosen bergeser menjadi fasilitator pengalaman belajar.

3. Implikasi untuk Pemerintah dan Kebijakan

Pemerintah perlu merumuskan kebijakan yang mengatur pemanfaatan media sosial edukatif untuk mengatasi isu validitas informasi (Asgar et al., 2025) dan menjamin dukungan finansial serta kerangka kerja untuk integrasi TIK yang optimal di seluruh jenjang pendidikan (Reyza et al., 2025).

5 Kontribusi SLR terhadap Literatur

Kontribusi utama SLR ini adalah menggeser fokus penelitian dari sekadar menguji efektivitas media menjadi mengidentifikasi secara sistematis kesenjangan implementasi dan manajerial. Penekanan pada kurangnya dukungan ekosistem (infrastruktur, kompetensi pendidik, komitmen institusi) adalah poin penting yang perlu ditindaklanjuti oleh para peneliti di masa depan.

6 Penjelasan Hubungan Antar Temuan

Hubungan antar temuan menunjukkan bahwa keterlibatan tinggi yang dipicu oleh media interaktif adalah variabel mediator yang kuat antara penggunaan media dan peningkatan hasil belajar kognitif. Peningkatan keterlibatan (motivasi dan partisipasi aktif) pada akhirnya berkorelasi dengan peningkatan prestasi belajar dan pemahaman konsep. Namun, hubungan positif ini bersifat kondisional: distraksi (Asgar et al., 2025) dan keterbatasan infrastruktur berfungsi sebagai variabel moderator negatif yang dapat melemahkan hubungan antara keterlibatan dan hasil belajar jika tidak dikelola dengan tepat. Hal ini sejalan dengan model adopsi teknologi para ahli, di mana faktor eksternal memainkan peran krusial.

5. KETERBATASAN PENELITIAN (LIMITATIONS)

Meskipun Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) ini telah berhasil mensintesis temuan-temuan terbaru dan memberikan kerangka kerja komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif, terdapat beberapa keterbatasan metodologis yang perlu diakui:

1. Keterbatasan Basis Data Tunggal: Proses pencarian literatur primer hanya berfokus pada satu basis data utama, yaitu Google Scholar. Meskipun Google Scholar memiliki cakupan yang luas, keterbatasan ini berpotensi mengecualikan artikel-artikel berkualitas tinggi yang mungkin hanya terindeks di basis data terkemuka lainnya, seperti Scopus atau Web of Science (WoS). Hal ini dapat memengaruhi kelengkapan dan keseimbangan sumber empiris yang ditinjau.
2. Keterbatasan Kata Kunci (Keywords) dan Bahasa: Meskipun string pencarian dirancang secara komprehensif, penggunaan kombinasi kata kunci yang spesifik mungkin tidak sepenuhnya mencakup semua terminologi atau inovasi media interaktif yang baru muncul. Selain itu, pembatasan bahasa studi primer yang mungkin dominan dalam Bahasa Indonesia (mengingat konteks studi kasus) berpotensi mengabaikan literatur internasional yang signifikan yang ditulis dalam bahasa lain (selain Inggris) yang relevan dengan perkembangan teknologi global.
3. Keterbatasan Rentang Waktu dan Relevansi Topik: Tinjauan ini secara spesifik membatasi rentang publikasi pada periode 2019–2025. Walaupun tujuannya untuk memastikan relevansi dengan teknologi terkini, pembatasan ini secara otomatis mengecualikan studi-studi seminal yang lebih tua yang mungkin membentuk dasar teoritis atau historis mengenai student engagement dan media interaktif sebelum periode tersebut.

4. Keterbatasan Jenis Publikasi: Kriteria inklusi cenderung memprioritaskan artikel jurnal. Hal ini menyebabkan eksklusi publikasi penting lainnya seperti laporan proyek, buku, atau prosiding konferensi bereputasi yang mungkin berisi data empiris atau panduan implementasi yang sangat detail terkait media interaktif.
5. Variabilitas Kualitas Metodologis Studi Primer: Meskipun SLR bertujuan untuk objektivitas, sintesis dilakukan terhadap studi primer yang memiliki keragaman metodologis (dominasi kuantitatif/eksperimen semu) dan kualitas yang bervariasi. Keragaman ini membuat agregasi data menjadi tantangan, dan sintesis naratif mungkin tidak sepenuhnya mengatasi perbedaan kualitas, terutama jika studi memiliki risiko bias yang berbeda.

Keterbatasan-keterbatasan ini harus dipertimbangkan dalam menafsirkan temuan SLR, terutama dalam hal generalisasi hasil di luar konteks yang ditinjau.

KESIMPULAN (CONCLUSION)

Systematic Literature Review (SLR) ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah katalisator transformatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa (student engagement) di perguruan tinggi, di mana peningkatan motivasi dan partisipasi aktif (RQ1) berfungsi sebagai mediator kuat yang berkorelasi positif dengan hasil kognitif. Efektivitas media bervariasi lalu dikelompokkan menjadi Media Motivasi Cepat (misalnya TikTok),

Partisipasi Kompetitif (Quizizz), dan Pengalaman Mendalam (VR, AI) (RQ2) namun keberhasilan implementasinya bersifat kondisional dan sangat dipengaruhi oleh faktor penghambat seperti keterbatasan infrastruktur dan kurangnya kompetensi pendidik (RQ3). SLR ini secara teoretis memperkuat teori keterlibatan dan Konstruktivisme, namun temuan ini juga menyoroti kebutuhan mendesak untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada analisis longitudinal efek jangka panjang, pengembangan model penilaian kualitas konten edukatif media sosial, dan eksplorasi strategi manajerial untuk mengatasi kendala infrastruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *Jurnal At-Tadris*, 1(1). <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>
- Asgar, A., Idris, A. H., Octaviani, R., Habesia, H., & Rillan, Y. (2025). Analisis Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan Tiktok sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Inovatif*, 1(1). <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1080>
- Cahyaningrum, Y., Putra, A. R., & Nugroho, Y. A. (2024). Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/2484/1/Analisis%20Penggunaan%20Media%20Sosial_Yuniana.pdf
- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh Media Poster Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran Bahasa*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/UM031V8I12021P038>
- Fakhri, M. M., Andayani, D. D., Kaswar, A. B., Adistia, A. Z., & Fadhilatunisa, D. (2023). Dampak Penerapan Flipped Classroom terhadap Pengetahuan, dan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran. *Judikatif: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 4(1). <https://doi.org/10.21107/edutic.v9i2.18353>
- Hayya', L. 'A. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Ekspone: Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.47637/ekspone.v13i2.788>
- Iqbal, M., & Muarif, S. (2024). Dampak Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Pengalaman Pendidikan Mahasiswa STAIN Meulaboh. *WATHAN: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1). <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan/article/view/130>
- Indra, S., Maryani, N., Amril, L. O., Latifah, Z. K., Adri, H. T., & Habibi, F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Thinglink Terhadap

- Konsentrasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia (JTM)*, 6(1). <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i2.15861>
- Menhard, M. (2024). Dampak Virtual Reality terhadap Keterlibatan Mahasiswa dan Hasil Belajar di Perguruan Tinggi. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 1(1). <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/3072>
- Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Digitech*, 1(1). <https://doi.org/10.47709/digitech.v5i1.6204>
- Oktavia, Y., & Hulu, F. (2019). Pengaruh Metode Quantum Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Mahasiswa Di Universitas Putera Batam. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1). <https://doi.org/10.22219/kembara.v3i2.5133>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(1). <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/859>
- Qurrota Akyuna, R., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal Awiyah Tamadun: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Qadri Syarif, N. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Melalui Platform Quizizz. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 1(1). <https://prospek.unram.ac.id/index.php/JTPD/article/view/1396>
- Sape, H., Ridwan, M., & Fuad, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.521>