Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam ISSN : 3109-7634
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 461-470
DOI : 10.0111

Media Digital dalam Desain Pembelajaran: Implementasi, Hubungan dengan Minat Belajar, dan Pemanfaatannya dalam Evaluasi

Clarisha Nover[1], Defania Oktayu Ramadani[2], Gusmaneli[3]
[1] Universitas Islam Negri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email : clarishanover7@gmail.com
[2] Universitas Islam Negri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email : defaniadefania69@gmail.com
[3] Universitas Islam Negri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email : gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstrak
Pertumbuhan teknologi digital menuntut guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan berpusat pada siswa. Diskusi ini mengkaji implementasi desain pembelajaran berbasis media digital, dengan fokus pada bagaimana desain tersebut berkaitan dengan minat belajar siswa, dan bagaimana desain tersebut diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hasil diskusi menunjukkan bahwa media digital, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, Canva, Quizizz, dan Google Classroom, dapat membantu guru menjelaskan materi dengan cara yang lebih jelas, terorganisir, dan beragam. Penyajian informasi melalui teks, gambar, audio, video, dan animasi memberi siswa berbagai pengalaman belajar, sehingga mereka tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan guru. Media digital dapat mendukung minat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif jika direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa. Namun, ketertarikan pada tampilan atau cara bermain sesuatu yang digital tidak selalu menunjukkan minat yang kuat pada konten sebenarnya. Selain itu, Alat penilaian digital seperti Quizizz dan Kahoot dianggap membuat penilaian lebih nyaman, menyenangkan, dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman sekaligus memberikan umpan balik untuk pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, penggunaan media digital bukan hanya tentang teknologi yang digunakan. Hal ini juga bergantung pada kualitas desain pembelajaran, keterampilan guru, kesiapan siswa, dan ketersediaan alat serta akses internet. Oleh karena itu, media digital berfungsi sebagai alat pendukung yang perlu berinteraksi secara terarah agar pembelajaran menjadi bermakna.

Kata Kunci: Media Digital, Desain Pembelajaran, Minat Belajar, Evaluasi Digital, Quizizz

Abstract
The growth of digital technology requires teachers to create learning experiences that are more engaging, effective, and student-centered. This discussion examines the implementation of digital media-based instructional design, focusing on the relationship between such designs and student learning interest, as well as their application within the teaching and learning process. The findings indicate that digital media – such as instructional videos, interactive presentations, Canva, Quizizz, and Google Classroom – enable teachers to explain material more clearly, systematically, and diversely. Presenting information through text, images, audio, video, and animation offers students varied learning experiences, moving

them beyond a sole reliance on the teacher's verbal explanations. Digital media can foster student interest and encourage active participation, provided the implementation aligns with learning objectives, the nature of the material, and student needs. However, an interest in the visual appeal or interactive nature of digital tools does not necessarily reflect a genuine interest in the actual content. Furthermore, digital assessment tools like Quizizz and Kahoot are viewed as making assessment more convenient, enjoyable, and beneficial for enhancing understanding while providing feedback to improve learning outcomes. Nevertheless, the use of digital media is not merely about the technology itself; it also depends on the quality of the instructional design, teacher skills, student readiness, and the availability of tools and internet access. Consequently, digital media serves as a supporting tool that requires purposeful integration to ensure meaningful learning.

***Keywords**: Digital Media, Instructional Design, Learning Interest, Digital Assessment, Quizizz*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Peserta didik saat ini tumbuh di lingkungan yang dekat dengan perangkat digital, internet, dan media sosial, sehingga pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan papan tulis perlu dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka. Era digital menuntut peserta didik memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran, serta mengakses dan mengolah informasi secara kritis (Adawiyah, 2022). Kondisi tersebut mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi secara tepat ke dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan media digital sebagai sarana penyampaian materi dan pendukung aktivitas belajar. Media digital dapat berupa video pembelajaran, presentasi interaktif, Canva, Quizizz, dan Google Classroom yang digunakan sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran. Daryanto (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran agar informasi dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Arsyad (2017) menekankan peran media pembelajaran dalam memperjelas penyajian informasi sehingga dapat membantu proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media digital tidak hanya bertujuan mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga mendukung penyampaian materi secara lebih sistematis dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

Efektivitas penggunaan media digital juga berkaitan dengan bagaimana media tersebut dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran yang tepat. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat mendukung pemahaman apabila

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 461-470
DOI : 10.0111

informasi verbal dan visual dipadukan secara terencana sesuai dengan cara manusia memproses informasi. Oleh karena itu, penggunaan gambar, teks, audio, animasi, dan video perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan. Media dengan tampilan menarik belum tentu menghasilkan pembelajaran yang efektif apabila tidak memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian isi, tingkat kesulitan, karakteristik peserta didik, serta kemudahan akses ketika memilih dan mengembangkan media digital. Perencanaan yang tepat memungkinkan teknologi berfungsi sebagai pendukung pemahaman, bukan sekadar unsur tambahan dalam kegiatan belajar.

Selain mendukung pemahaman materi, penggunaan media digital juga berpotensi memengaruhi minat belajar peserta didik. Minat belajar berkaitan dengan ketertarikan, perhatian, dan kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penyajian materi melalui video, kuis interaktif, dan aktivitas berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Penelitian Azhar dan Rahmawati (2021b) serta Alya et al. (2024) membahas pemanfaatan alat evaluasi digital, seperti Quizizz dan Kahoot, dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Meskipun demikian, ketertarikan terhadap tampilan visual atau unsur permainan tidak selalu menunjukkan adanya minat yang berkelanjutan terhadap materi pelajaran. Oleh sebab itu, media digital perlu dirancang agar mampu mempertahankan perhatian peserta didik sekaligus mendorong pemahaman, keterlibatan, dan motivasi untuk belajar secara berkelanjutan.

Penerapan desain pembelajaran berbasis media digital masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak merata, kemampuan literasi digital, serta kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat memengaruhi keberhasilan implementasinya. Selain itu, penggunaan teknologi tanpa perencanaan yang memadai berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik dari tujuan pembelajaran menuju aspek hiburan semata. Oleh karena itu, guru perlu melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, memilih media yang relevan, serta merancang aktivitas dan evaluasi yang saling berkaitan. Evaluasi pembelajaran berbasis digital juga harus memperhatikan kesesuaian instrumen dengan kompetensi yang diukur, sehingga hasil penilaian tidak hanya menggambarkan kecepatan menjawab atau kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi

juga tingkat penguasaan materi oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai desain pembelajaran berbasis media digital penting dilakukan untuk memahami bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara terencana dalam mendukung proses dan hasil belajar. Artikel ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran berbasis media digital, (2) menganalisis keterkaitan penggunaan media digital dengan minat belajar peserta didik, serta (3) menjelaskan pemanfaatan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan evaluasi. Pembahasan difokuskan pada hubungan antara tujuan pembelajaran, pemilihan media, aktivitas belajar, dan asesmen sebagai komponen yang saling mendukung. Hasil kajian diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi guru serta pengembang pembelajaran dalam memilih dan merancang media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pendidikan di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian kepustakaan sebagai metode. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengevaluasi ide, teori, dan temuan penelitian tentang penerapan desain pembelajaran berbasis media digital dan terkait dengan minat belajar siswa tanpa mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Zed (2014) menyatakan bahwa tinjauan pustaka adalah serangkaian tindakan yang membaca, menyimpan catatan, dan mengolah sumber penelitian. Data sekunder yang digunakan adalah yang berasal dari buku teks tentang pembelajaran media dan pembelajaran multimedia, seperti yang ditulis oleh Daryanto (2016), Arsyad (2017), dan Mayer (2021), serta artikel jurnal akademik yang membahas penggunaan media digital, alat evaluasi seperti Quizizz dan Kahoot, dan pelatihan guru tentang pembelajaran media, misalnya Adawiyah (2022), Alya dkk. (2024), Azhar dan Rahmawati (2021b), Mahardika dkk. (2023), dan Wahyuni dkk. (2022).

Sumber-sumber tersebut dicari menggunakan Google Scholar, Garuda, dan Google Books dengan kata kunci: media digital, desain pembelajaran, minat belajar, evaluasi digital, dan Quizizz. Selama penelitian Dalam prosesnya, peneliti juga menggunakan alat kecerdasan buatan seperti GPT dan Claude sampai batas tertentu, khususnya untuk membantu mengidentifikasi kata kunci, meringkas ide awal, dan mengatur struktur tulisan.

Semua sumber yang digunakan masih dikelola langsung oleh peneliti melalui sumber aslinya, dan isi tulisan adalah tanggung jawab peneliti. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode dokumentasi, yang meliputi penentuan fokus penelitian, pencarian literatur, pemilihan sumber berdasarkan topik yang serupa dan

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 461-470
DOI : 10.0111

kesesuaian, dan kemudian secara sistematis mencatat ide - ide utama dari setiap sumber. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis isi deskriptif - kualitatif mengikuti tahapan yang diuraikan oleh Miles dan Huberman (seperti dikutip dalam Sugiyono, 2019), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selama fase reduksi, informasi yang relevan dengan fokus penelitian dipilih dan diringkas. Selama fase penyajian, temuan diungkapkan dalam tiga tema: implementasi pembelajaran berbasis media digital. Desain penelitian mencakup hubungan antara media digital dan minat belajar, serta penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Pada tahap akhir, hasil diskusi disintesis untuk menjawab tujuan penelitian. Data dijaga keakuratannya dengan memeriksa informasi dari berbagai sumber, dan buku serta jurnal yang dapat diandalkan diberi prioritas lebih.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Desain Pembelajaran Berbasis Media Digital

Implementasi desain pembelajaran berbasis media digital merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era perkembangan teknologi. Penerapan desain pembelajaran ini dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga perlu menentukan media yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan terlibat aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran cukup beragam, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, Canva, Quizizz, Google Classroom, serta berbagai platform pembelajaran daring lainnya. Setiap media memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Video dapat digunakan untuk menjelaskan suatu proses melalui gambar dan suara, dapat membantu guru menyusun materi visual yang lebih terstruktur, sedangkan Quizizz dapat dimanfaatkan untuk memberikan latihan dan evaluasi secara interaktif. Adapun Google Classroom dapat membantu guru membagikan materi, memberikan tugas, dan mengelola kegiatan belajar secara daring. Pemilihan media tersebut perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, jenis materi, serta ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah.

Menurut Daryanto (2016), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk

membantu penyampaian pesan pembelajaran sehingga materi dapat diterima siswa dengan lebih jelas. Media juga dapat membantu mengatasi keterbatasan pengalaman belajar yang dimiliki siswa. Berdasarkan pandangan tersebut, penggunaan media digital dapat dipahami sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi melalui berbagai format, seperti tulisan, gambar, audio, video, dan animasi. Keragaman penyajian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui pengalaman yang berbeda, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan dari guru.

Sejalan dengan hal tersebut, Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia melibatkan penyajian informasi melalui kata-kata dan gambar. Penggunaan kedua unsur tersebut dapat mendukung proses belajar apabila dirancang sesuai dengan cara manusia memproses informasi. Artinya, media digital perlu disusun secara terarah, dengan memperhatikan kejelasan materi, keterkaitan antara teks dan gambar, serta menghindari unsur visual yang tidak berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar membuat materi terlihat menarik, tetapi juga perlu membantu siswa memahami konsep yang sedang dipelajari.

Penggunaan media digital juga dapat memberikan variasi dalam kegiatan belajar sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Akan tetapi, keberhasilan penerapannya tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan aplikasi yang digunakan. Guru tetap perlu memperhatikan kesiapan siswa, memberikan arahan yang jelas, serta mendampingi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan perangkat dan akses internet perlu dipertimbangkan agar seluruh siswa tetap memperoleh kesempatan belajar yang sama.

Dengan demikian, implementasi desain pembelajaran berbasis media digital perlu dipahami sebagai proses perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara terarah untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media digital yang sesuai dapat membantu memperjelas penyampaian materi, menyediakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, dan membuka peluang bagi siswa untuk terlibat lebih aktif. Meskipun demikian, media digital tetap berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran, sedangkan keberhasilan proses belajar juga dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran, kompetensi guru, keterlibatan siswa, dan kondisi lingkungan belajar.

Hubungan Media Digital dengan Minat Belajr Siswaren Kilat

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 461-470
DOI : 10.0111

kepada guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa. Materi pelajaran tidak hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau tulisan di papan tulis, tetapi juga dapat dikembangkan melalui gambar, video, animasi, presentasi interaktif, dan kuis digital. Variasi tersebut dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena siswa memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai bentuk penyajian informasi. Sebagai contoh, materi yang sulit dipahami melalui penjelasan lisan dapat diperjelas dengan video yang menunjukkan proses secara langsung atau melalui gambar yang menggambarkan konsep tertentu.

Selain membantu penyampaian materi, media digital juga dapat dimanfaatkan untuk mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran. Guru dapat menggunakan kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa, memberikan pertanyaan melalui platform digital, atau mengajak siswa berdiskusi berdasarkan video yang telah ditonton. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga memberikan tanggapan, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Ketika siswa dilibatkan secara aktif, pembelajaran berpeluang menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar menjadi lebih lancar serta hasil belajar dapat ditingkatkan. Pemanfaatan media digital sejalan dengan fungsi tersebut karena materi dapat disajikan melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan video. Meskipun demikian, penggunaan media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kemampuan siswa agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Minat belajar siswa juga berkaitan dengan bagaimana mereka merasakan pengalaman belajar yang diberikan oleh guru. Ketika materi disampaikan secara jelas, kegiatan belajar memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, dan siswa memperoleh tanggapan atas pekerjaannya, mereka dapat terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias. Namun, ketertarikan terhadap tampilan atau permainan digital tidak selalu menunjukkan bahwa siswa telah memiliki minat yang kuat terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengarahkan penggunaan teknologi pada kegiatan yang benar-benar mendukung pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media digital memiliki peluang untuk mendukung minat belajar siswa apabila diterapkan dengan

perencanaan yang tepat. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi, kebutuhan siswa, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Media yang sederhana sekalipun dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara kreatif dan disertai kegiatan yang bermakna. Sebaliknya, penggunaan teknologi yang hanya berorientasi pada tampilan menarik tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran belum tentu menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Dengan demikian, keberhasilan pemanfaatan media digital tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa

Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran

Perubahan era digital menuntut peserta didik menguasai teknologi, mampu mempergunakan aplikasi serta pintar bermedia sosial. Salah satu media sosial yang dapat dijadikan sekaligus sebagai media pembelajaran adalah internet. Internet merupakan suatu media untuk berbagi informasi danberinteraksi kapan dan dimana saja. Internet merupakan jaringan komputer yang besar di dunia yang secara aktual merupakan jaringan dari jaringan. Penggunaan media internet dalam pembelajaran harus mendapat perhatian khusus dari guru sebab media internet berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan gambaran keberhasilan dari proses pendidikan. Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru haruslah memperhatikan jenis dan karakteristik dari masing masing media agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. (Adawiyah, 2022).

Pembelajaran evaluasi digital perlu terus dikembangkan agar dapat diterapkan tanpa kendala yang signifikan (Aliah & Warsah, 2021). Persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi materi pembelajaran menunjukkan bahwa evaluasi yang menyenangkan melalui media pembelajaran populer seperti aplikasi game online dapat meningkatkan pemahaman materi (Alya et al., 2024). Penggunaan sistem digital dalam evaluasi pembelajaran, seperti yang dilakukan melalui Quizizz, dapat memudahkan proses evaluasi dan sesuai dengan prinsip evaluasi pembelajaran yang praktis (Mahardika et al., 2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran terbarukan bagi guru-guru juga mencakup metode presentasi, pemaparan, dan praktik untuk memperkenalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran (Buchori et al., 2022). Sebuah penelitian Systematic Literature Review menyoroti efektivitas media evaluasi pembelajaran digital dalam konteks pembelajaran matematika (Azzahro & Subekti, 2022).

Model pembelajaran, termasuk penggunaan media seperti Quizizz, dapat memperkuat pendidikan karakter siswa (Haryanti & Novia, 2022). Penggunaan aplikasi

digital dalam evaluasi pembelajaran telah terbukti lebih efektif, efisien, dan meningkatkan minat peserta didik (Azhar & Rahmawati, 2021b). Kahoot juga dapat digunakan sebagai media evaluasi kimia dalam situasi pembelajaran tatap muka terbatas (Christina, 2022). Evaluasi pembelajaran memberikan umpan balik yang penting untuk refleksi dan perbaikan proses pembelajaran (Wahyuni et al., 2022).

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi desain pembelajaran berbasis media digital merupakan salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era perkembangan teknologi. Penggunaan media digital, seperti video pembelajaran, Canva, Quizizz, Google Classroom, dan Kahoot, dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih bervariasi, memudahkan siswa memahami informasi, serta mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Penggunaan media digital juga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan pemberian umpan balik secara langsung. Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu, keterbatasan perangkat dan akses internet perlu menjadi pertimbangan dalam penerapannya.

Oleh karena itu, desain pembelajaran berbasis media digital perlu diterapkan secara terencana dan tepat guna agar teknologi tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan pemanfaatan yang sesuai, media digital diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Namun, peningkatan minat belajar tetap perlu dibuktikan melalui pengamatan atau penelitian yang sistematis.

Daftar Rujukan

Alya, K. S. L., Achadi, W., & Luthfi, M. J. (2024). Persepsi mahasiswa terhadap Quizizz sebagai media evaluasi materi pembelajaran dalam mata kuliah metodologi penelitian. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(3), 2309–2314.*

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran *(Edisi revisi). Rajawali Pers.*

Azhar, M., & Rahmawati, M. (2022). Software dan aplikasi digital penunjang evaluasi pembelajaran.

Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan

media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika. Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 8*(2), 207–213.*

Buchori, A., Ristanto, S., Setiawan, A., & Rahmawati, N. D. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran terbarukan bagi guru-guru SMAN 1 Singorojo Kendal. Muria Jurnal Layanan Masyarakat, 4*(2), 108–117.*

Christiana, L. (2022). Pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi kimia di masa pembelajaran tatap muka terbatas. TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru, 2*(1), 73–83.*

Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran *(Edisi ke-2, revisi). Gava Media.*

Haryanti, A. S., & Novia, L. (2022). Model flipped classroom dan media Quizizz dalam penguatan pendidikan karakter mahasiswa. JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), 7*(2).*

Mahardika, A. P., Dewi, R. S., & Legiani, W. H. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap karakter mandiri dan kreatif siswa. Jurnal Basicedu, 7*(3), 1704–1715.*

Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning *(3rd ed.). Cambridge University Press.*

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Rajawali Pers.*

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.*

Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.*