

Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: A *Literature Review*

Siti Sarohah^{1*}

¹Universitas Indraprasta PGRI

*sitisarohah789@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi strategi pembelajaran bahasa Inggris melalui integrasi media interaktif di kelas. Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, multimodal, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah jenis-jenis media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris serta menganalisis dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *literature review* melalui penelusuran artikel ilmiah pada basis data akademik dalam rentang sepuluh tahun terakhir. Data dianalisis secara tematik dengan mengelompokkan temuan berdasarkan jenis media dan dampak yang dilaporkan. Hasil kajian menunjukkan bahwa multimedia interaktif, aplikasi berbasis web dan mobile, *learning management system*, permainan edukatif digital, dan platform kuis daring berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, serta penguasaan keterampilan bahasa Inggris. Namun, efektivitas implementasi sangat dipengaruhi oleh desain instruksional, kompetensi guru, serta kesiapan infrastruktur dan literasi digital. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya integrasi media interaktif yang dirancang secara pedagogis dan kontekstual untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Kata kunci: media interaktif, pembelajaran bahasa Inggris, literature review

Abstract

The advancement of digital technology has transformed English language teaching strategies through the integration of interactive media in classrooms. Interactive media provide participatory, multimodal, and student-centered learning experiences. This study aims to examine the types of interactive media used in English language learning and analyze their impact on classroom learning processes and outcomes. The research employed a qualitative approach using a literature review method by examining scholarly articles published within the last ten years. Data were analyzed thematically by categorizing findings based on media types and reported impacts. The results indicate that interactive multimedia, web- and mobile-based applications, learning management systems, digital educational games, and online quiz platforms positively contribute to students' motivation, participation, and English language skills development. However, the effectiveness of implementation depends on instructional design, teachers' pedagogical competence, and technological infrastructure readiness. The study implies that pedagogically and contextually designed integration of interactive media is essential to optimize English language learning in classroom settings.

Keywords: Interactive media, English language learning, literature review

Artikel Info:

Submit : Februari 2026

Revisi : Februari 2026

Terima : Februari 2026

Cite :

Sarohah, S. (2026). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: *A Literature Review*. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 2(1), 37-42.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan dalam berbagai praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Integrasi teknologi tidak lagi sekadar sebagai pelengkap, tetapi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas interaksi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu penerapan teknologi yang terus mengalami perkembangan dalam strategi pembelajaran, diantaranya penggunaan media interaktif. Pada konteks ini, media interaktif digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu inovasi yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, multimodal, dan berpusat pada siswa (Taroreh, 2024; Ali, A., et al. 2024).

Pembelajaran bahasa Inggris memiliki karakteristik khas yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam berbagai keterampilan, seperti mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Susini, M., 2020). Pada pelaksanaannya, proses tersebut memerlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan keterampilan-keterampilan bahasa Inggris tersebut. Oleh karena itu, media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan harus memiliki konteks autentik, umpan balik langsung, serta kesempatan praktik berulang (Ikbal et al, 2024). Media interaktif tersebut antara lain aplikasi pembelajaran berbasis web, *learning management system*, permainan edukatif digital, multimedia interaktif, dan platform kuis daring yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Media-media tersebut memiliki perbedaan dengan media konvensional yang bersifat satu arah, media interaktif memberikan respons otomatis, simulasi, serta fitur kolaboratif yang dapat meningkatkan keterlibatan belajar (Azrani, et al, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, partisipasi kelas, serta pemahaman konsep kebahasaan (Nurjanah, Q., & Gustiana, E., 2024; Faradina et al, 2025; Wahyuni et al, 2025). Media berbasis multimedia interaktif, misalnya, memadukan teks, audio, video, animasi, dan elemen evaluasi dalam satu platform terpadu sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Sementara itu, penggunaan permainan edukatif digital dan kuis interaktif terbukti meningkatkan antusiasme serta mengurangi kecemasan dalam praktik berbicara dan penguasaan kosakata. Selain itu, platform pembelajaran daring juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran melalui penyesuaian tingkat kesulitan dan pemberian umpan balik secara real-time.

Meskipun demikian, efektivitas media interaktif tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh desain instruksional, kesiapan guru, serta konteks pembelajaran di kelas. Beberapa studi melaporkan adanya tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, literasi digital guru dan siswa, serta potensi distraksi dalam penggunaan perangkat digital. Oleh karena itu, kajian literatur yang sistematis mengenai jenis-jenis media

interaktif dan dampaknya terhadap pembelajaran bahasa Inggris di kelas menjadi penting untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai tren, kelebihan, serta keterbatasannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menelaah berbagai jenis media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris serta menganalisis dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa di kelas. Melalui pendekatan *literature review*, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi yang lebih efektif, kontekstual, dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *literature review* yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai temuan penelitian terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar di kelas (Suhartono, E. 2017). Kajian ini bersifat deskriptif-analitis dengan fokus pada pemetaan jenis-jenis media interaktif yang digunakan, seperti multimedia interaktif, aplikasi berbasis web, *learning management system*, permainan edukatif digital, dan platform kuis daring – serta analisis dampaknya terhadap keterampilan bahasa, motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel ilmiah pada basis data akademik seperti Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect dengan menggunakan kata kunci: *interactive media*, *digital learning*, *English language teaching*, dan *classroom implementation*. Artikel yang dipilih merupakan publikasi dalam rentang sepuluh tahun terakhir, berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris di konteks kelas formal, dan memuat temuan empiris terkait efektivitas media interaktif. Data dianalisis melalui teknik analisis tematik, yaitu dengan mengelompokkan temuan berdasarkan jenis media dan dampak yang dilaporkan, kemudian disintesis untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai tren, kelebihan, serta tantangan implementasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama, yaitu multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis web dan mobile, *learning management system* (LMS), permainan edukatif digital (*digital educational games*), serta platform kuis daring. Masing-masing jenis media memiliki karakteristik interaktivitas yang berbeda, baik dalam bentuk umpan balik otomatis, simulasi, integrasi audio-visual, maupun fitur kolaboratif.

Multimedia interaktif umumnya mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan evaluasi dalam satu paket pembelajaran. Media ini banyak digunakan untuk meningkatkan pemahaman keterampilan *listening* dan *reading* (Anggrowati, 2023; Pendi, 2020), karena mampu menghadirkan konteks autentik melalui video percakapan, narasi, dan visualisasi situasional. Fitur interaktif seperti tombol navigasi, pengulangan audio, dan kuis langsung memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan kontrol penuh terhadap kecepatan belajar.

Aplikasi pembelajaran berbasis web dan mobile juga menjadi media yang dominan dalam satu dekade terakhir. Aplikasi ini biasanya menyediakan latihan kosakata, tata bahasa, serta praktik pengucapan dengan sistem koreksi otomatis (Lyraa et al, 2024). Keunggulan utama media ini terletak pada fleksibilitas akses, personalisasi tingkat kesulitan, dan pelacakan kemajuan belajar siswa secara individual.

Sementara itu, penggunaan LMS dalam pembelajaran bahasa Inggris lebih menekankan pada pengelolaan materi, distribusi tugas, forum diskusi, serta integrasi berbagai sumber belajar digital (Ma'arif, 2022). LMS memungkinkan guru menggabungkan berbagai bentuk media interaktif dalam satu ekosistem pembelajaran yang terstruktur. Fitur forum dan kolaborasi daring dalam LMS juga mendukung pengembangan keterampilan *writing* dan *reading comprehension* melalui diskusi berbasis teks.

Kategori lainnya adalah permainan edukatif digital dan platform kuis daring. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen kompetisi, skor, peringkat, dan tantangan berbasis waktu. Literatur menunjukkan bahwa jenis media ini banyak digunakan untuk memperkuat penguasaan kosakata dan tata bahasa secara menyenangkan, sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif (Ummah et al, 2024; Rahayu, S. L., & Fujiati, F., 2018).

Dampak Penggunaan Media Interaktif terhadap Pembelajaran di Kelas

Berdasarkan sintesis berbagai penelitian, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa (Zahra & Bahfen, 2024, Dwi et al, 2024). Elemen visual, audio, serta interaktivitas yang tinggi terbukti meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang lebih menarik mendorong keterlibatan aktif dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain motivasi, media interaktif juga berdampak pada peningkatan partisipasi kelas. Platform kuis daring dan permainan edukatif memungkinkan seluruh siswa terlibat secara simultan tanpa harus menunggu giliran. Hal ini mengurangi dominasi siswa tertentu dan memberikan kesempatan partisipasi yang lebih merata. Fitur umpan balik langsung juga membantu siswa mengetahui kesalahan secara cepat dan memperbaikinya secara mandiri.

Dalam aspek keterampilan bahasa, beberapa penelitian melaporkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata dan tata bahasa melalui latihan berbasis aplikasi dan permainan digital (Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D., 2024; Puspitasari et al, 2025). Untuk keterampilan *listening* dan *speaking*, penggunaan multimedia interaktif yang menyediakan audio autentik serta fitur rekaman suara membantu siswa melatih pelafalan dan pemahaman konteks percakapan secara lebih intensif. Namun demikian, efektivitas media interaktif sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Media yang digunakan tanpa perencanaan yang matang berpotensi menjadi distraksi dan tidak memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator tetap menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi.

Selain itu, beberapa studi juga menyoroti tantangan implementasi, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, akses internet yang tidak stabil, serta perbedaan literasi digital siswa. Tantangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif perlu disesuaikan dengan konteks dan kesiapan lingkungan belajar. Dengan perencanaan yang tepat, media interaktif dapat menjadi sarana yang efektif dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, serta penguasaan keterampilan bahasa siswa di kelas. Berbagai jenis media interaktif – seperti multimedia interaktif, aplikasi berbasis web dan mobile, *learning management system*, permainan edukatif digital, dan platform kuis daring – memiliki karakteristik yang mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif, multimodal, dan berpusat pada siswa.

Meskipun demikian, efektivitas implementasinya sangat dipengaruhi oleh desain instruksional, kompetensi pedagogis guru, serta kesiapan infrastruktur dan literasi digital. Oleh karena itu, integrasi media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang secara kontekstual dan strategis agar dapat memberikan dampak optimal terhadap proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboe, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggorowati, Y. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris: Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(1), 69-82. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v2i1.1376>
- Azrani, L., Putri, R. S., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). Pemanfaatan game interaktif gimkit sebagai media evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8290-8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Dwi, D. A., Afas, M. Z., Irawan, I., & Haidorizal, R. (2024). Pengaruh media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 79-86. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3350>
- Faradina, J. R., Khaerunnisa, K., & Mery, L. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Kahoot! terhadap Nilai Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 13 Jakarta. *SEMNASFIP*, 2(2), 1977-1987. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/28053>
- Ikbal, M. D., Widiyanto, Y., & Pramono, B. (2024). Kontribusi teknologi informasi terhadap peningkatan pelatihan bahasa inggris. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.34306/abdi.v5i1.1063>
- Lyraa, N., Wattimena, F. Y., Koibur, R., & Dolan, E. (2024). Penggunaan teknologi seluler untuk pembelajaran kosakata bahasa inggris dalam pendidikan jarak jauh. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2(2), 154-162. Retrieved from <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/485>
- Ma'arif, S. (2022). Analisis E-Learning Management System Dan Blended Learning Terhadap Evaluasi Pembelajaran Dan Kompetensi Bahasa Inggris Masa Pandemi Di Kampung Inggris Pare.
- Nurjanah, Q., & Gustiana, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Emaze Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 227-242. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9818>
- Pendi, H. Z. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i1.57>
- Puspitasari, E., Anwar, M., Umam, L. H., Asih, S. W., Khoiri, K., Kawijaya, J., & Mu'awanah, N. (2025). Pemberdayaan Anak di Sanggar Pusaka Bantul Melalui Game-Based

- Learning dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 81-94. <https://doi.org/10.32332/d1d3q688>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan game design document dalam perancangan game edukasi yang interaktif untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *Innovative Journal of Community Engagement*, 1(1), 22-28. <https://doi.org/10.63011/ijce.v1i1.5>
- Suhartono, E. (2017). Systematic Literatur Review (SLR): Metode, Manfaat, Dan Tantangan Learning Analytics Dengan Metode Data Mining di Dunia Pendidikan Tinggi. *Jurnal Ilmiah INFOKAM*, 13(1). <https://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/123>
- Susini, M. (2020). Strategi meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 37-48. <https://doi.org/10.22225/licosjournal.1.2.2020.37-48>
- Taroreh, L. H. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 1(1), 26-31. <https://doi.org/10.70134/pedasud.v1i1.198>
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91-103. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>
- Wahyuni, N., Afrianti, I., Vatimah, V., & Aini, I. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12903-12907. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/4025>
- Zahra, J., & Bahfen, M. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Butuh melalui Media Power Point. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24071>