

## **PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS: A LITERATUR REVIEW**

Sabilar Rosyad<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

**Email:** [sabilarrosyad@umj.ac.id](mailto:sabilarrosyad@umj.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta implikasinya terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah literature review dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber ilmiah berupa jurnal, buku, dan prosiding yang relevan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Data dianalisis melalui tahap identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis untuk memperoleh gambaran komprehensif terkait penggunaan media interaktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai keterampilan berbahasa Inggris (listening, speaking, reading, dan writing). Selain itu, media interaktif juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media interaktif secara optimal melalui peningkatan kompetensi digital guru serta penyediaan infrastruktur yang memadai guna mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif dan inovatif.

**Kata kunci:** media interaktif, pembelajaran Bahasa Inggris

### **Abstract**

This study aims to examine the role of interactive media in English language learning and its implications for improving the quality of the learning process and student outcomes. The method used is a literature review, involving the collection and analysis of relevant scientific sources such as journals, books, and proceedings published within the last ten years. The data were analyzed through stages of identification, selection, evaluation, and synthesis to obtain a comprehensive understanding of the use of interactive media. The results indicate that interactive media plays a significant role in enhancing students' motivation, engagement, and learning outcomes across English language skills (listening, speaking, reading, and writing). Furthermore, interactive media contributes to creating a more engaging, flexible, and student-centered learning environment. The implications of this study highlight the importance of optimizing the use of interactive media through improving teachers' digital competencies and providing adequate infrastructure to support effective and innovative English language learning.

**Keywords:** interactive media, English language learning

**Artikel Info:**

Submit : April 2026

Revisi : April 2026

Terima : April 2026

Cite :

**Rosyad.** (2026). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: A Literatur Review. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 2(2), 86-91.**PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam meningkatkan daya saing peserta didik di era globalisasi. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya menjadi kebutuhan akademik, tetapi juga menjadi keterampilan esensial dalam dunia kerja dan komunikasi global (Butar et al, 2024). Saat ini, bahasa Inggris tidak hanya digunakan dalam konteks lingkungan pendidikan formal saja, tetapi juga menjadi bahasa yang diperlukan dalam berbagai kegiatan non formal lainnya. Dengan demikian penguatan kemampuan bahasa Inggris melalui pembelajaran yang berkualitas perlu mendapat perhatian lebih. Namun demikian, proses pembelajaran Bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan masih menghadapi sejumlah kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan variasi metode pembelajaran, serta kurangnya penggunaan media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik (Elmahasina, N., & Nurhalisa, J., 2025; Ramdhan, M., & Luwiti, S. R., 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran semakin berkembang dan menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan sistem, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran (Putra et al, 2026). Media ini dapat berupa aplikasi pembelajaran, multimedia interaktif, permainan edukatif, maupun platform berbasis teknologi lainnya yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, seperti listening, speaking, reading, dan writing (Hariyadi et al, 2023; Munfadila, 2025). Lebih lanjut, penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa (Raudah et al, 2024). Selain itu, media interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing (Fauzy et al, 2024).

Meskipun demikian, implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih memerlukan kajian yang komprehensif, terutama terkait efektivitas, jenis media yang digunakan, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian literatur yang sistematis untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai temuan penelitian terkait peran media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan literature review. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai manfaat, tantangan, serta implikasi penggunaan media interaktif,

sehingga dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review (tinjauan pustaka) dengan 5 tahapan utama, yaitu menentukan topik, mencari database, melakukan seleksi database, menganalisis dan membuat sintesis (Latip, 2024). Literatur review pada artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait peran media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sumber data diperoleh dari artikel ilmiah, jurnal nasional dan internasional, prosiding, serta buku yang relevan dengan topik penelitian. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan ERIC dengan menggunakan kata kunci “media interaktif”, “pembelajaran Bahasa Inggris”, “interactive media in English learning”, dan “digital learning media”. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi publikasi dalam rentang waktu 10 tahun terakhir, memiliki relevansi langsung dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta memuat hasil penelitian empiris atau kajian teoritis yang kredibel.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis literatur. Pada tahap identifikasi, peneliti mengumpulkan berbagai sumber yang sesuai dengan kata kunci yang telah ditentukan. Selanjutnya, dilakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi untuk memperoleh literatur yang paling relevan dan berkualitas. Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah isi, metode, serta temuan utama dari setiap sumber. Hasil analisis kemudian disintesis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta kesenjangan penelitian terkait peran media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sintesis ini digunakan untuk menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi bagi pengembangan pembelajaran yang lebih efektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelusuran dan analisis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan, ditemukan bahwa media interaktif memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Secara umum, media interaktif yang banyak digunakan dalam pembelajaran meliputi multimedia interaktif (audio-visual), aplikasi pembelajaran berbasis mobile, platform e-learning, serta game edukatif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa dalam proses pembelajaran karena menyajikan materi secara menarik, variatif, dan kontekstual (Purnomo et al, 2025; Parinduri, M. A., & Ismail, 2026). Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik di era digital yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan metode konvensional.

Salah satu temuan penting dalam kajian ini adalah bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penggunaan fitur seperti animasi, audio, video, serta interaktivitas dalam bentuk kuis atau permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Akhiruddin, 2024). Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Kondisi ini

berdampak pada peningkatan minat belajar serta rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan berbicara (speaking) dan mendengarkan (listening). Dengan demikian, media interaktif berperan sebagai stimulus yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan partisipatif.

Selain itu, media interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang dianalisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif siswa setelah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Pratiwi et al, 2025). Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang lebih sistematis dan mudah dipahami melalui visualisasi dan simulasi. Misalnya, penggunaan video interaktif dalam pembelajaran listening membantu siswa memahami konteks percakapan secara lebih jelas, sementara aplikasi berbasis game membantu siswa dalam mengingat kosakata (vocabulary) dengan lebih baik melalui pengulangan yang menyenangkan. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar.

Dalam aspek keterampilan berbahasa, media interaktif memberikan kontribusi yang berbeda-beda pada setiap keterampilan. Pada keterampilan listening, media berbasis audio dan video interaktif memungkinkan siswa untuk mendengar berbagai aksen dan situasi komunikasi yang autentik (Baharun et al, 2024). Pada keterampilan speaking, aplikasi berbasis teknologi seperti speech recognition memberikan umpan balik langsung terhadap pengucapan siswa. Pada keterampilan reading, teks interaktif dengan fitur hyperlink dan ilustrasi membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Sementara itu, pada keterampilan writing, platform digital memungkinkan siswa untuk menulis dan mendapatkan umpan balik secara langsung dari guru maupun sistem. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu mendukung pembelajaran Bahasa Inggris secara komprehensif.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang belum merata dan ketersediaan perangkat yang memadai. Selain itu, kemampuan guru dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mengembangkan atau menggunakan media interaktif secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Selain faktor teknis, terdapat pula tantangan dalam hal desain dan pemilihan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang terlalu kompleks atau tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa justru dapat menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan aspek pedagogis dalam penggunaan media interaktif, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan materi, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan menentukan efektivitas pembelajaran dan keberhasilan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang efektif memerlukan integrasi dengan strategi pembelajaran yang tepat. Media interaktif sebaiknya

tidak digunakan secara terpisah, tetapi menjadi bagian dari desain pembelajaran yang terstruktur. Pendekatan seperti blended learning dan flipped classroom dapat menjadi alternatif dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif. Dalam pendekatan ini, siswa dapat mempelajari materi secara mandiri melalui media interaktif, kemudian memperdalam pemahaman melalui diskusi dan praktik di kelas. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, hasil literature review ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, baik dari segi motivasi, keterlibatan, maupun hasil belajar siswa. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, serta pemilihan media yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas penggunaan media interaktif melalui pelatihan, pengembangan sumber daya, serta penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, media interaktif dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam aspek motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual sehingga mendukung penguasaan keterampilan berbahasa secara komprehensif. Namun, efektivitas penggunaannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan integrasi yang tepat antara media interaktif dan strategi pembelajaran, serta dukungan berkelanjutan dalam pengembangan kompetensi pendidik agar pemanfaatan media interaktif dapat optimal dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(2), 193-208. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574>
- Baharun, S., Hamzah, A. F., & Abidin, Z. (2024). Penggunaan Film Anime Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Dan Berbicara Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Darul Lughah Wa Da'wah Bangil, Pasuruan. *Tihamah: Jurnal Studi Islam*, 2(01), 43-59. <https://doi.org/10.61444/tihamah.v2i01.36>
- Butar, C. W. N. B., Yolanda, C., & Hasanah, U. (2024). Eksplorasi pentingnya keterampilan berbicara bahasa Inggris dalam konteks bisnis global: Implikasi bagi kesuksesan mahasiswa dan pertumbuhan bisnis. *Jakadara: Jurnal Ekonomika, Bisnis, Dan Humaniora*, 3(1). <https://doi.org/10.36002/jd.v3i1.2966>
- Elmahasina, N., & Nurhalisa, J. (2025). Permasalahan Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4(8), 6170-6182. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.18890>
- Fauzy, F., Jesmin, M., Sahrudin, A., & Makarim, M. A. (2024). Implentasi media interaktif berbasis heyzine flibook terhadap motivasi belajar siswa smp negeri 12 barru. *Pendas:*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 342-350. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19720>
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28-35. <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i1.76>
- Latip, A., Musa, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Al, A. M. (2024). Implementasi Dan Implikasi Media Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran: A Systematic Literatur Review. *Paedagoria J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Kependidikan*, 6356, 255-262.
- Munfadlila, A. W. (2025). IMPLEMENTASI MIE AYAM (MEDIA INTERAKTIF EDUKATIF YAKIN MELAFALKAN) MENINGKATKAN SKILL BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Taman Ilmu dan Inovasi Abdimas Bina Sehat*, 1(1), 233-244. <https://doi.org/10.29082/jabdimas/2025/Vol1/Iss1/45>
- Parinduri, M. A., & Ismail, I. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 9(4).
- Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(3), 388-396. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2318>
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414-427. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/article/view/28661>
- Putra, M. I. Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM UPAYA MENDORONG PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA SISWA DI SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 280-288. <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1524>
- Ramdhan, M., & Luwiti, S. R. (2025). Hambatan Siswa dalam Mengikuti Tuntutan Kurikulum dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Kabila. *SERAMBI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 77-85. Retrieved from <https://serambi.transbahasa.co.id/index.php/se/article/view/39>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092-2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>