

Study Mixed Methods: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Digital Terhadap Pemahaman Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil di Balai Pelatihan Kesehatan Mataram Tahun 2026

Arif Rahman^{a,1,*}

^a Bapelkes Mataram, Jl Gora 2 No 1 Lingsar – Lombok Barat 86113

¹ rifombojooke@gmail.com *

* corresponding author

ARTICLE INFO

ABSTRACT / ABSTRAK

Article history

Received:

13 Maret 2026

Revised:

18 Juni 2026

Accepted:

24 Juni 2026

Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) merupakan tahapan strategis dalam pembentukan kompetensi aparatur sipil negara. Di tengah transformasi menuju pembelajaran daring, penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif digital di lingkungan pelatihan kesehatan masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta Latsar CPNS di Balai Pelatihan Kesehatan (Bapelkes) Mataram Tahun 2026, serta mengeksplorasi pengalaman dan kendala yang dihadapi peserta. Menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*, data kuantitatif dikumpulkan melalui survei terhadap 60 peserta dan dianalisis menggunakan *regresi linear* sederhana, yang kemudian diperdalam melalui analisis kualitatif berbasis *Focus Group Discussion* (FGD). Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman peserta dengan nilai koefisien determinasi sebesar 60,3%. Temuan kualitatif mendukung hasil tersebut, di mana media interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan membantu peserta mengaitkan materi dengan agenda aktualisasi di unit kerja. Meskipun demikian, kendala teknis berupa stabilitas jaringan internet dan manajemen waktu masih menjadi hambatan utama. Sebagai rekomendasi, pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif serta penerapan model *blended learning* perlu dipertimbangkan untuk mengoptimalkan efektivitas Latsar CPNS di masa mendatang.

The Basic Training for Civil Servant Candidates (Latsar CPNS) is a strategic stage in the formation of the competence of state civil servants. In the midst of the transformation towards online learning, research on the effectiveness of digital interactive learning media in health training environments is still very limited. This study aims to analyze the influence of the use of digital interactive learning media on the understanding of CPNS Latsar participants at the Mataram Health Training Center (Bapelkes) in 2026, as well as explore the experiences and obstacles faced by participants. Using a mixed methods approach with a sequential explanatory design, quantitative data was collected through a survey of 60 participants and analyzed using simple linear regression, which was then deepened through a qualitative analysis based on Focus Group Discussion (FGD). The results of the quantitative research show that the use of digital interactive learning media has a positive and significant effect on participants' understanding with a determination coefficient value of 60.3%. Qualitative findings support these results, where interactive media is able to increase motivation, activeness, and help participants relate the material to the actualization agenda in the work unit. However, technical obstacles in the form of internet network stability and time management are still major obstacles. As a recommendation, the development of innovative learning strategies and the application of blended learning models need to be considered to optimize the effectiveness of Latsar CPNS in the future.

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



Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Digital, Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil, Pemahaman Peserta

Keywords: Interactive Learning Media, Basic Training for Civil Servant Candidates, Participant Understanding

1. Pendahuluan

Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) merupakan program wajib yang harus diikuti oleh setiap Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) sebagai bagian dari proses pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN). Penyelenggaraan Latsar CPNS diatur dalam Peraturan Lembaga Administrasi Negara (LAN) Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil yang telah diubah melalui Peraturan LAN Nomor 10 Tahun 2021. Regulasi tersebut menegaskan bahwa Latsar CPNS bertujuan untuk membentuk ASN yang profesional, berintegritas, serta mampu mengaktualisasikan nilai-nilai dasar ASN dalam pelaksanaan tugas dan fungsinya. Melalui proses pembelajaran yang terstruktur, Latsar CPNS

dirancang untuk menanamkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK, memperkuat pemahaman mengenai kedudukan dan peran ASN dalam penyelenggaraan pemerintahan, serta mengembangkan kompetensi teknis yang sesuai dengan bidang tugas masing-masing peserta. Dengan demikian, Latsar CPNS menjadi instrumen strategis dalam menyiapkan ASN yang kompeten, berorientasi pelayanan, dan mampu mendukung terwujudnya tata kelola pemerintahan yang efektif dan berkualitas.

Pelatihan Dasar CPNS yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka kini mulai bertransformasi menuju pembelajaran daring (*online*) seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapan pembelajaran daring memberikan berbagai keuntungan, antara lain fleksibilitas waktu dan tempat belajar serta kemudahan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas bagi peserta (Wulandari *et al.*, 2021). Namun, keberhasilan pembelajaran daring tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, melainkan juga oleh kemampuan penyelenggara dalam merancang metode dan media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta. Munajatisari (2014) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta dalam proses belajar. Oleh karena itu, dalam konteks Latsar CPNS, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi faktor penting untuk memastikan proses internalisasi nilai-nilai dasar ASN serta penguatan kompetensi peserta tetap berlangsung secara efektif meskipun dilaksanakan melalui pembelajaran daring.

Berdasarkan data pelaksanaan Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS di lingkungan Bapelkes Mataram Kementerian Kesehatan RI tahun 2025, terdapat 200 peserta yang mengikuti pelatihan. Jumlah peserta tersebut terbagi dalam lima angkatan, yaitu Angkatan I sampai dengan Angkatan V. Seluruh peserta merupakan CPNS yang berasal dari 16 satuan kerja (satker) atau Unit Pelaksana Teknis (UPT) di lingkungan Kementerian Kesehatan RI. Kondisi tersebut menjadi landasan bagi fasilitator yang merupakan Widyaiswara Bapelkes Mataram dalam mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis digital guna memastikan penguasaan materi oleh peserta secara optimal, sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif digital terhadap peningkatan pemahaman peserta Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS. Selain itu, penelitian ini juga menggali secara lebih mendalam berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif digital dalam proses pembelajaran. Analisis tersebut dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana dan mengapa media pembelajaran interaktif digital dapat memengaruhi tingkat pemahaman peserta pelatihan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas pembelajaran daring dalam berbagai konteks pendidikan. (Harsiwi & Arini, 2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif digital (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Senada dengan penelitian tersebut, Penelitian yang dilakukan Nurqozin *et al.* (2023) menjelaskan bahwa penggunaan sarana pembelajaran memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang hidup dan berkembang. Hal ini memungkinkan terciptanya komunikasi yang efektif di antara berbagai pihak, peserta didik, pengajar, rekan belajar, serta pakar bidang studi dalam ranah keilmuan mereka. Alfiah *et al.* (2025) mengungkapkan Penggunaan platform digital, multimedia interaktif, dan media Edulnnova tidak hanya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif (Kartika & Arifudin, 2026).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam proses pembelajaran dan pelatihan, termasuk pada penyelenggaraan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital dalam pembelajaran daring diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, serta mendorong keterlibatan peserta selama pelatihan berlangsung. Tingginya partisipasi peserta dalam pembelajaran interaktif diyakini dapat meningkatkan pemahaman materi dan membantu peserta mengaplikasikan konsep pembelajaran ke dalam praktik kerja (Kasi, 2022). Namun demikian, implementasi media pembelajaran interaktif digital berbasis daring masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa kendala yang sering ditemui meliputi keterbatasan interaksi sosial selama pembelajaran daring, permasalahan teknis terkait jaringan dan perangkat, perbedaan tingkat penguasaan teknologi antar peserta, serta variasi jenis media pembelajaran interaktif digital yang digunakan oleh fasilitator dalam proses pembelajaran (Naibaho *et al.*, 2024). Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi efektivitas penyampaian materi dan tingkat pemahaman peserta selama mengikuti pelatihan.

Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif digital pada pelatihan aparatur sipil negara, khususnya di lingkungan pelatihan kesehatan, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada konteks pendidikan formal dan berfokus pada hasil belajar siswa atau mahasiswa. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif digital berbasis daring terhadap pemahaman peserta Latsar CPNS juga masih belum banyak ditemukan, terutama pada konteks pelatihan yang mengalami transformasi dari sistem tatap muka menuju pembelajaran daring. Oleh karena itu, diperlukan

penelitian yang mampu memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta pelatihan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi Bapelkes Mataram dalam menyempurnakan strategi pelatihan di masa mendatang, serta menjadi referensi bagi institusi pelatihan kesehatan lainnya dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan standar kompetensi yang dibutuhkan. Penelitian ini tidak hanya menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta Latsar CPNS, tetapi juga mengeksplorasi pengalaman dan persepsi peserta terhadap penggunaan media interaktif selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia kesehatan yang profesional dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini lebih memfokuskan pada apa dan bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif digital berbasis daring terhadap pemahaman peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil di Balai Pelatihan Kesehatan Mataram Tahun 2026. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi pengalaman dan persepsi peserta terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif digital, meliputi tingkat keterlibatan peserta, kemudahan penggunaan media, efektivitas penyampaian materi, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengukuran pengaruh secara kuantitatif, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai implementasi media pembelajaran interaktif digital dalam pelaksanaan Latsar CPNS.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*, yaitu penelitian yang diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk memperkuat serta memperdalam hasil penelitian kuantitatif (Creswell J. W. *et al.*, 2007). Penelitian dilaksanakan di Balai Pelatihan Kesehatan Mataram pada Januari – Maret Tahun 2026. Tahap pertama dilakukan melalui penelitian kuantitatif untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta Latsar CPNS menggunakan analisis regresi linear sederhana. Instrumen penelitian kuantitatif berupa kuesioner *Skala Likert* yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian, kemudian diuji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan diuji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan instrumen layak digunakan. Tahap kedua dilakukan melalui penelitian kualitatif menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilaksanakan secara daring melalui *platform Zoom Meeting* untuk memperoleh penjelasan yang lebih komprehensif mengenai bagaimana dan mengapa media pembelajaran interaktif digital memengaruhi pemahaman peserta. Pendekatan ini dipilih agar hasil penelitian tidak hanya menjelaskan hubungan secara statistik, tetapi juga memberikan pemahaman kontekstual terhadap proses pembelajaran daring yang berlangsung.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta pelatihan dasar CPNS 2026 sebanyak 60 orang. Teknik pengambilan sampel pada tahap kuantitatif menggunakan pendekatan *voluntary response sampling*, yaitu pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran tautan kuesioner secara daring melalui grup *WhatsApp* kepada seluruh populasi tanpa adanya unsur paksaan, sehingga responden penelitian merupakan peserta yang secara sukarela mengisi kuesioner. Pada tahap kualitatif, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan peserta secara sengaja berdasarkan tingkat partisipasi dalam pembelajaran daring, variasi tingkat pemahaman materi, serta keterlibatan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif digital. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui dua sesi FGD dengan jumlah masing-masing 20 peserta dan komposisi peserta yang berbeda pada setiap sesi, sehingga diperoleh perspektif yang lebih beragam mengenai pengalaman pembelajaran daring dalam pelaksanaan Latsar CPNS.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan bantuan program SPSS melalui tahapan analisis deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis regresi linear sederhana. Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Sementara itu, data kualitatif hasil FGD dianalisis menggunakan teknik analisis tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kualitatif digunakan untuk memperkuat dan menjelaskan temuan kuantitatif, khususnya terkait pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta dalam konteks pembelajaran daring. Data kuantitatif dianalisis menggunakan bantuan program SPSS, pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) pada taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Sementara data wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis tematik dengan langkah reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kualitatif digunakan untuk memperkuat dan menjelaskan temuan kuantitatif, khususnya terkait bagaimana media pembelajaran interaktif digital memengaruhi pemahaman peserta dalam konteks pembelajaran daring.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian Kuantitatif

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Sig. of the Statistics	
1	.776 ^a	.603	.596	.000	

a. Predictors: (Constant), Total_PP

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	271.816	1	271.816	88.010	<.001 ^a
Residual	245.034	58	4.225		
Total	516.850	59			

a. Dependent Variable: Total_MP

b. Predictors: (Constant), Total_PP

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	Sig.
1	(Constant)	12.719	2.560		.000
	Total_PP	.878	.072	.776	.000

a. Dependent Variable: Total_MP

Gambar 1. Hasil output SPSS

Berdasarkan hasil analisis statistik menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,776 yang mengindikasikan hubungan yang kuat antara penggunaan media pembelajaran interaktif digital dengan tingkat pemahaman peserta. Hasil analisis statistik menggunakan IBM SPSS terhadap 60 responden menunjukkan nilai R sebesar 0,776 yang mengindikasikan adanya hubungan yang kuat antara media pembelajaran interaktif digital dengan tingkat pemahaman peserta. Hal ini menunjukkan bahwa semakin optimal penerapan media pembelajaran interaktif digital dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,603 menunjukkan bahwa 60,3% variasi pemahaman peserta dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif digital, sedangkan sisanya sebesar 39,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, seperti motivasi belajar, pengalaman sebelumnya, lingkungan belajar, dan karakteristik individu peserta. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,596 menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian terhadap jumlah sampel dan variabel dalam model penelitian, kontribusi media pembelajaran interaktif digital terhadap peningkatan pemahaman peserta tetap berada pada kategori kuat dan stabil. Sehingga, Berdasarkan hasil penelitian, ini didapatkan bahwa media pembelajaran interaktif digital berbasis daring memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman peserta Pelatihan Dasar (Latsar) Calon Pegawai Negeri Sipil di Balai Pelatihan Kesehatan Mataram Tahun 2026.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman langsung (Lathifah *et al.*, 2024). Dalam teori konstruktivistik, peserta didik dipandang sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif digital dapat mendorong terjadinya pertukaran gagasan, refleksi, serta pemecahan masalah secara kolaboratif (Ringan *et al.*, 2026). Selain itu, nilai F hitung sebesar 88,010 menunjukkan bahwa model penelitian memiliki daya prediktif yang baik, sedangkan nilai t hitung sebesar 9,381 menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran interaktif digital memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variasi pemahaman peserta.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelola pelatihan dan widyaiswara perlu terus mengembangkan strategi pembelajaran yang partisipatif, inovatif, dan berbasis pengalaman belajar peserta. Selaras dengan hal tersebut, Potabuga (2025) menyatakan bahwa metode ceramah masih relevan dan efektif dalam mengendalikan penyampaian materi serta menghemat waktu pembelajaran. Namun demikian, apabila digunakan secara tunggal, metode ceramah cenderung kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpotensi menimbulkan kejenuhan pada peserta. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa kombinasi metode ceramah dengan teknologi dan strategi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta baik secara kognitif, afektif, maupun sosial (Hilman *et al.*, 2025).

Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan satu media pembelajaran tertentu, tetapi juga oleh kemampuan fasilitator dalam mengintegrasikan berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta, serta kebutuhan pelatihan. Pendekatan pembelajaran yang terintegrasi tersebut menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kualitas penggunaan media pembelajaran interaktif digital diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta Latsar CPNS (Alfarizi *et al.*, 2025).

3.2. Hasil Penelitian Kualitatif

Berdasarkan hasil reduksi data, kategorisasi, dan interpretasi terhadap transkrip wawancara peserta Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS di Balai Pelatihan Kesehatan Mataram, diperoleh empat tema utama yang menggambarkan pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta. Keempat tema tersebut meliputi:

a) Meningkatkan Pemahaman peserta terhadap materi pelatihan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif digital memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Peserta menyatakan bahwa media pembelajaran yang melibatkan diskusi, kuis, studi kasus, dan penugasan membuat materi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan hanya menggunakan media ceramah atau membaca modul secara mandiri, sehingga pembelajaran interaktif digital digunakan untuk membantu peserta memahami materi secara lebih mendalam karena adanya keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

“...Tapi begitu ikut dengan pelajaran yang interaktif begini itu kayak, wah bisa lebih masuk nih, paham nih. Kejelasannya bisa lebih masuk di akal lah, Pak...” (Ry)

Selain itu, penggunaan aktivitas seperti kuis dan permainan edukatif juga membuat materi menjadi lebih mudah diingat oleh peserta.

“...kalau ada kuisnya itu kita jadi kayak aktif dengan fasilitatornya Iya lebih aktif terus selain lebih aktif kita pesertanya juga lebih Nalar sih Pak...” (Ty)

Keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep serta memperkuat retensi informasi. Temuan ini sejalan dengan teori andragogi dari Malcolm Knowles, yang menekankan bahwa pembelajaran orang dewasa lebih efektif ketika peserta terlibat secara aktif dan dapat mengaitkan materi dengan pengalaman mereka (Sujarwo, 2017). Selanjutnya, Lev Vygotsky menyatakan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kognitif (Wardani *et al.*, 2023). Diskusi dan kuis interaktif menciptakan ruang kolaboratif yang mendukung pembelajaran sosial (Evandri, 2024). Begitu juga Ulumi, *et al.* (2023) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif digital dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta pelatihan.

Dengan demikian penelitian ini memperlihatkan pembelajaran interaktif digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar, tetapi juga berperan dalam memperkuat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.

b) Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Fokus Belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta LATSAR CPNS adalah dapat meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar peserta melalui penerapan pembelajaran interaktif digital. Peserta mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan diskusi, kuis, dan tanya jawab membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan serta membuat peserta lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

“...pembelajaran yang mulai dari fasilitator pertama, kedua, ketiga itu secara tidak langsung menuntut kita itu untuk aktif terus gitu lho, Pak. Soalnya kan beda ya kalau kita pembelajaran, mungkin dulu waktu saya kuliah...” (Ro)

Selain meningkatkan partisipasi, pembelajaran interaktif digital juga membantu peserta tetap fokus selama mengikuti pelatihan.

“...Kalau terlewat sedikit itu kita tidak bisa mengikuti jadi kita dituntut untuk terus focus...” (Vt)

Beberapa peserta juga menyatakan bahwa media interaktif mampu mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran daring.

“...kalau cuma dengerin sih kadang kita ngantuk pak Jadi kalau kalau ada Kuis itu kayaknya kita harus beneran mikir nih gitu...” (Ty)

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis sehingga meningkatkan keterlibatan peserta secara emosional dan perilaku. Dengan adanya aktivitas interaktif, peserta menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Dalam perspektif teori pembelajaran orang dewasa, keterlibatan aktif peserta merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Orang dewasa cenderung lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka dilibatkan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang relevan dan menantang (Knowles, M. S., 1968 dalam (Sujarwo, 2017)) lebih lanjut hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa, media interaktif membuat pembelajaran lebih dinamis dan tidak monoton.

Silberman, (2013) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta terlibat secara aktif melalui diskusi, kuis, simulasi, dan pemecahan masalah. Dengan kata lain, media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sejalan dengan itu, Kanda *et al.* (2024) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran aktif mendorong peserta menjadi lebih partisipatif dan berani mengemukakan pendapat, serta meningkatkan motivasi belajar karena proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media interaktif juga seperti diskusi dan kuis digital memungkinkan materi lebih bertahan dalam ingatan peserta dibanding media ceramah. Hal ini selaras dengan teori konstruktivistik dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan (Suryadi *et al.*, 2022 dalam Yasri Mandar, 2023).

Dengan demikian, penerapan pembelajaran interaktif digital dalam Latsar tidak hanya mendorong keaktifan peserta, tetapi juga meningkatkan motivasi serta fokus belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Kesesuaian pembelajaran dengan aktualisasi tugas di unit kerja

Hasil penelitian ini menggambarkan adanya relevansi antara materi pembelajaran dengan kebutuhan kerja peserta sebagai aparatur sipil negara. Peserta menyatakan bahwa materi yang dipelajari dalam pelatihan dasar dapat langsung diterapkan dalam penyusunan kegiatan aktualisasi maupun dalam pelaksanaan tugas di unit kerja, contohnya teknik analisis isu yang dipelajari dalam pelatihan sangat membantu dalam menentukan isu prioritas yang akan diangkat dalam kegiatan aktualisasi.

"...mulai dari agenda satu agenda dua, agenda tiga, itu semua materi-materinya itu nantinya akan terpakai juga nanti setelah kita selesai latsar, kayak misalkan di teknis-teknik identifikasi isu, terus penapisan isu, itu kan nanti barangkali kita pengen mengadakan kegiatan..." (Hn)

Peserta menyatakan bahwa penggunaan media analisis seperti Fishbone dan USG membantu mereka dalam menentukan masalah yang paling prioritas untuk diselesaikan.

"...Yang materi fishbone USG penapisan isu, kemudian nanti pada saat pengangkatan isu mana Isu yang paling urgen atau yang paling penting yang akan kita angkat nantinya..." (Skh)

Selain itu, nilai-nilai dasar ASN yang dipelajari selama pelatihan dapat diterapkan dalam pelayanan kepada masyarakat di Rumah sakit.

"...Mungkin pada saat nanti sudah bekerja kembali, bisa diterapkan pada berorientasi pelayanan di komunikasinya, Pak. Pada saat memberikan edukasi pada pasien..." (Adn)

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif digital tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi, tetapi juga membantu peserta menghubungkan materi pembelajaran dengan kegiatan tugas di institusi masing masing. Selain itu, peserta memandang materi latsar sebagai materi yang aplikatif dan kontekstual karena tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga mampu dikaitkan dengan kebutuhan aktualisasi di unit kerja.

Lebih lanjut, Berdasarkan teori andragogi dari Malcolm Knowles yang menekankan bahwa pembelajaran orang dewasa akan efektif apabila berorientasi pada pemecahan masalah nyata dan kebutuhan kerja (Rohalia & Ishak, 2025). Lebih lanjut, Mangkunegara (2020 dalam Potabuga *et al.*, 2026) menyampaikan bahwa relevansi materi merupakan faktor dominan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Kajian tersebut mengungkapkan bahwa relevansi materi tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta, tetapi juga berperan sebagai jembatan dalam mendukung pengembangan profesional di lingkungan kerja. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang

memiliki keterkaitan dengan tugas dan tanggung jawab di unit kerja akan lebih mudah dipahami dan diimplementasikan oleh peserta. Dalam konteks Latsar CPNS, kesesuaian antara materi pembelajaran dengan kebutuhan aktualisasi tugas menjadi faktor penting yang memperkuat kebermaknaan pembelajaran. Dengan demikian, relevansi materi yang didukung oleh pendekatan pembelajaran aktif menjadi elemen kunci dalam memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mampu mendukung penerapan kompetensi peserta dalam pelaksanaan tugas di unit kerja.

d) Kendala dalam Implementasi Pembelajaran interaktif digital

Meskipun pembelajaran interaktif digital memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapannya. Salah satu kendala yang paling sering disampaikan oleh peserta adalah masalah jaringan internet selama proses pembelajaran daring.

“...kadang-kadang jaringannya error maksudnya teknis teknis, jaringannya tidak bagus...” (Fr)

“...lebih ke kendala jaringan jadi sering tiba-tiba ngelag atau kalau karena adanya interaktif Udah dipanggil tapi akhirnya...” (Nn)

Kendala utama yang diidentifikasi adalah faktor teknis. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran interaktif digital berbasis digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kondisi peserta.

Dalam konteks pembelajaran daring, interaksi menjadi kunci utama. Apabila terjadi gangguan teknis, maka proses konstruksi pengetahuan dapat terhambat.

Temuan ini menunjukkan perlunya desain pembelajaran yang adaptif serta dukungan infrastruktur yang memadai seperti persiapan jaringan internet waktu. Senada dengan hal tersebut Azizah, (2023) menyatakan bahwa kendala seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan kurangnya keterampilan teknis di beberapa daerah masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Lebih lanjut Shofan *et al.* (2020) menyampaikan bahwa salah satu yang menjadi tantangan sekaligus hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang belum merata pada sektor infrastruktur yang mendukung penerapan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Namun, yang menarik dalam penelitian ini adalah bahwa peserta tidak menolak media interaktif, melainkan mengusulkan model *blended learning*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta mengakui efektivitas interaktivitas, tetapi menginginkan optimalisasi melalui kombinasi daring dan tatap muka. Maka dalam literatur menyampaikan bahwa proses pembelajaran secara daring akan lebih maksimal dan efektif apabila dijadikan pembelajaran itu secara *blended*, Lestaria Simvony *et al.* (2021). Senada dengan pendapat tersebut Nugroho *et al.* (2021) menyatakan proses pembelajaran akan lebih efektif, efisien, kondusif dan terarah secara baik dengan menggunakan *blended learning*. Syarif, (2025) menyampaikan bahwa model *blended learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan motivasi belajar, karena memadukan interaksi tatap muka dengan keunggulan pembelajaran berbasis teknologi. Lebih lanjut, Meilinda *et al.* (2025) menyatakan bahwa *blended learning* mampu mengintegrasikan keunggulan fleksibilitas digital dan kedalaman interaksi langsung.

Secara keseluruhan, keempat tema yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai faktor yang memengaruhi proses kognitif, afektif, dan kontekstual peserta dalam pembelajaran daring. Tema peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan menunjukkan dampak langsung media interaktif terhadap capaian belajar, sedangkan tema peningkatan keaktifan, motivasi, dan fokus belajar menjelaskan mekanisme yang mendukung terjadinya peningkatan pemahaman tersebut. Selanjutnya, tema kesesuaian pembelajaran dengan aktualisasi tugas di unit kerja memperlihatkan bahwa pemahaman yang diperoleh peserta tidak berhenti pada aspek teoritis, tetapi juga mampu dikaitkan dengan kebutuhan pekerjaan dan penerapan nilai-nilai ASN dalam praktik kerja. Adapun tema kendala implementasi pembelajaran interaktif digital memberikan gambaran bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan kondisi lingkungan belajar peserta.

Temuan penelitian ini memperkaya kajian keilmuan mengenai pembelajaran orang dewasa berbasis digital dengan menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif digital dalam Pelatihan Dasar CPNS dapat dijelaskan melalui prinsip-prinsip andragogi, konstruktivistik, dan sosial-konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif, interaksi sosial, serta kebermaknaan pengalaman

belajar peserta. Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta, tetapi juga meningkatkan keaktifan, motivasi, fokus belajar, serta kemampuan peserta dalam menghubungkan materi pelatihan dengan kebutuhan aktualisasi dan pelaksanaan tugas di unit kerja. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif ketika peserta terlibat secara aktif, memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, dan mampu mengaitkan materi dengan konteks pekerjaan yang nyata. Selain mengonfirmasi teori yang telah ada, penelitian ini juga memperkaya literatur mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif digital pada konteks pelatihan ASN yang masih relatif terbatas, serta memberikan pemahaman baru bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta terjadi melalui peningkatan keterlibatan belajar, motivasi, dan relevansi materi dengan kebutuhan kerja peserta.

Dalam konteks *mixed methods dengan desain sequential explanatory*, hasil kualitatif berperan melengkapi dan menjelaskan temuan kuantitatif yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital berpengaruh signifikan terhadap pemahaman peserta dengan kontribusi sebesar 60,3%. Jika hasil kuantitatif menjawab pertanyaan “apakah terdapat pengaruh”, maka hasil kualitatif menjelaskan “bagaimana” dan “mengapa” pengaruh tersebut terjadi. Melalui wawancara dan FGD diketahui bahwa peningkatan pemahaman peserta terjadi karena media interaktif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, fokus belajar, serta membantu peserta menghubungkan materi dengan kebutuhan aktualisasi di unit kerja. Dengan demikian, integrasi hasil kuantitatif dan kualitatif menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif digital dalam pelaksanaan Latsar CPNS, sehingga temuan penelitian memiliki dasar empiris yang lebih kuat dibandingkan apabila hanya menggunakan satu pendekatan penelitian saja.

4. Kesimpulan & Rekomendasi

4.1. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman peserta Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS di Balai Pelatihan Kesehatan Mataram. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital memiliki hubungan yang kuat dengan tingkat pemahaman peserta, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,603. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebesar 60,3% variasi pemahaman peserta dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif digital dalam proses pembelajaran, temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta memahami materi pelatihan dengan lebih baik. Sementara itu, hasil analisis kualitatif memperkuat temuan kuantitatif dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran daring berlangsung. Peserta menyampaikan bahwa penggunaan media interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga membantu meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap materi pelatihan. Selain itu, media pembelajaran interaktif digital juga membantu peserta mengaitkan materi pembelajaran dengan proses aktualisasi dan pelaksanaan tugas di unit kerja masing-masing. Meski demikian, implementasi pembelajaran interaktif digital berbasis daring masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan penguasaan teknologi di antara peserta, serta pengaturan waktu selama proses pembelajaran daring. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan terintegrasi, termasuk melalui penerapan *model blended learning*, agar efektivitas pelaksanaan Latsar CPNS dapat terus ditingkatkan di masa mendatang. Lebih lanjut,

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu institusi pelatihan dengan jumlah responden yang terbatas serta hanya mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap pemahaman peserta. Faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi pemahaman peserta, seperti motivasi belajar, kompetensi fasilitator, pengalaman belajar sebelumnya, dan lingkungan pembelajaran belum dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan cakupan responden yang lebih luas, berbagai institusi pelatihan, serta menambahkan variabel lain agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran dalam Latsar CPNS.

4.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, Balai Pelatihan Kesehatan Mataram disarankan untuk terus memperkuat implementasi pembelajaran berbasis digital melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, peningkatan kualitas jaringan internet, serta pengembangan kebijakan yang mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif digital secara berkelanjutan dalam setiap program pelatihan. Upaya tersebut penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan transformasi digital dalam pengembangan kompetensi aparatur sipil negara.

Bagi widyaiswara dan fasilitator, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, widyaiswara dan fasilitator perlu terus meningkatkan kompetensi dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang partisipatif dengan mengintegrasikan berbagai media interaktif digital, seperti Kahoot, Mentimeter, ClassPoint, maupun aplikasi sejenis, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, fokus, dan pemahaman peserta selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, bagi pengambil kebijakan di bidang pelatihan dan pengembangan kompetensi ASN, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pengembangan model pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan keunggulan pembelajaran daring dan tatap muka perlu dipertimbangkan sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mengatasi berbagai kendala teknis yang masih ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian pada cakupan yang lebih luas dengan melibatkan berbagai institusi pelatihan dan jumlah responden yang lebih besar. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti motivasi belajar, kompetensi fasilitator, kesiapan teknologi, lingkungan belajar, serta model pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan pelatihan ASN di era digital.

Daftar Referensi

- Alfarizi, S., Restu, Y. M., Rohim, A., & Azzahra, F. F. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media ceramah interaktif (di smpt mathlaul khaer). *Kamaliyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 287–301.
- Alfiah, P., Rahma, A., & Mufidah, V. N. (2025). Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 3(4), 110–120.
- Azizah, J. (2023). (2023). Jurnal Penelitian Pengembangan Pembelajaran Teknologi. *Implementasi Pembelajaran Interaksi Berbeasis Teknologi*, 165–170.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. London: SAGE Publications.
- Evandri. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students' Learning Interests. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 84–85.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research*, 4(4), 1104–1113. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APengaruh>
- Hilman Taabudillah, Moch. A. Z. N., & Dewi, H. G. (2025). Implementasi media ceramah interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. *Ulumuddin: Journal of Islamic Studies*, Vol. 1 No.(2), 69–80.
- Imam Alfitra Potabuga1, F. K. A. N. A. (2025). Model Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Sains dan Teknologi. 5(2), 168–192.
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dengan. *Jurnal Al-Amar (JAA)* Vol. 7, No. 1, Januari 2026, Hal. 1-15 IMPLEMENTASI, 7(2), 1–15.
- Kanda, A. S. (2024). Implementasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran di ma nurul iman. 1(3), 566–579.
- Kasi, R. (2022). *Pembelajaran Aktif : Mendorong Partisipasi Siswa*.

- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 36–42.
- Lembaga Administrasi Negara. (2021). Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 10 Tahun 2021 tentang Perubahan atas Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.
- Lestaria Simvony, Y., Budi Santosa, A., & Nugroho, W. (2021). The Role of Parents in Blended Learning Towards Student Character Values in The Covid-19 Pandemic. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(2), 134–143. <https://doi.org/10.37812/zahra.v2i2.249>
- Meilinda, N., Julia, A., Nurizzati, M., Sulastri, S. D., & Putra, R. R. (2025). pemanfaatan teknologi pembelajaran pai (media dan sumber belajar berbasis teknologi dan e-learning dan blended. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol 23, No, 266–274.
- Munajatisari, R. R. (2014). (2014). Analisis Efektivitas Media Pelatihan Tatap muka Dan E-Learning. . *Jurnal Administrasi Bisnis Unpar*, 10(2), 173–185. <https://doi.org/10.26593/Jab.V10i2.1463>.
- Naibaho, L., Rantung, D. A., & Indonesia, U. K. (2024). *Jurnal kolaboratif sains volume 7 issue 1 januari 2024 Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran The Role of Technology in the Learning Process Jurnal Kolaboratif Sains (JKS) Pages : 444-448*. 7(1), 444–448. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4896>
- Nugroho, W., Setiawan, A., & Romadhoni, B. N. (2021). Optimalisasi Blended Learning Berbantuan Google Classroom untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.64>
- Nurqozin, M., Samsu, & Putra, D. (2023). Digital media-based learning in improving the quality of Islamic religious education learning at the integrated Islamic vocational high school of Tebuireng III Indragiri Hilir Riau. *Eximia*, 12(1), 446–455. <https://doi.org/10.47577/eximia.v12i1.382>
- Potabuga, I. A., Kobandaha, F., & Annas, A. N. (2026). Model Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Sains dan Teknologi. *educazione: Jurnal Multidisiplin*, 175–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/educazione.v2i2>
- Ringan, J., Gulo, H., & Wahyudi, D. A. (2026). *Improving critical thinking skills through interactive*. 14661–14668.
- Silberman, Melvin L. (2013). *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung : Nusamedia & Nuansa Cendikia.
- Sujarwo. (2017). Strategi Pembelajaran Partisipatif Bagi Belajar Orang Dewasa. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 3(2), 1–10. [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=353639&val=454&title=strategi pembelajaran partisipatif bagi belajar orang dewasa \(pendekatan andragogi\)](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=353639&val=454&title=strategi%20pembelajaran%20partisipatif%20bagi%20belajar%20orang%20dewasa%20(pendekatan%20andragogi))
- Shofan, M. (2020). Pendidikan Masa Pandemi Covid 19. *Maarif*, 15(1), 269–274.
- Syarif, I. (2025). Efektifitas penerapan pembelajaran daring dan model blended learning dalam meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran abad 21. 4(3), 174–183.
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wulandari, P., Rejeki, A., & Yuningsih, Y. (2021). *Kompetensi Peserta Pelatihan Sebelum dan Saat Masa Pandemi Covid-19 : Studi Kasus Latsar CPNS Participants ' Competencies Before And During Covid -19 Pandemic : Study On Basic Training Of Prospective Civil Servants*. XVII(1), 1–36.
- Yasri Mandar, S. (2023). Raudhah Proud To Be Professionals JurnalTarbiyahIslamiyah. *JurnalTarbiyahIslamiyah*, 8(April), 1037–1052.