

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Heni Sri Rahayu¹, Neng Tatat Luswati²

¹SDN Silihwangi 1, Majalengka, Indonesia

²SDN Salawangi 2, Majalengka, Indonesia

*Corresponding Author: heni@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore the influence of interactive learning media usage on student learning motivation at SDN Silihwangi I. The research method employed quantitative analysis by collecting data through questionnaires distributed to the classes at SDN Silihwangi I. The analysis results indicate a significant positive relationship between the usage of interactive learning media and student learning motivation. This finding confirms that the more frequently interactive learning media are used in the learning process, the higher the level of student learning motivation. Additionally, qualitative analysis also reveals student responses, teacher perceptions, and classroom interaction dynamics towards the implementation of interactive learning media. The implications of these findings underscore the importance of integrating interactive learning media into elementary education curricula as a strategy to enhance student interest and participation in the learning process. This research contributes to our understanding of the effectiveness of interactive learning media in enhancing student learning motivation at the elementary school level and paves the way for the development of more dynamic and responsive learning approaches to meet student needs in the current era of information technology.

Keywords: interactive learning media, student learning motivation, dynamic learning approaches,

Article History:
Received 2022-11- 11
Accepted 2022-12- 30

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang disebarakan kepada siswa kelas di SDN Silihwangi I. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa semakin sering media pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran, semakin tinggi tingkat motivasi belajar siswa. Selain itu, analisis kualitatif juga mengungkapkan respons siswa, persepsi guru, dan dinamika interaksi di kelas terhadap implementasi media pembelajaran interaktif. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum pendidikan dasar sebagai strategi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar dan membuka jalan bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era teknologi informasi saat ini.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, motivasi belajar siswa, pendekatan pembelajaran dinamis,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk masa depan suatu bangsa. Seiring dengan itu, motivasi belajar siswa menjadi sebuah elemen krusial dalam proses pendidikan. Motivasi belajar yang kuat tidak hanya memperbaiki pencapaian akademik siswa, tetapi juga memupuk minat belajar yang berkelanjutan. Motivasi harus dapat diberikan kepada orang agar mampu untuk mengerjakan pekerjaan tersebut (Bajuri, 2022). Di tengah arus teknologi informasi dan komunikasi yang merajalela pada zaman ini, penggunaan media pembelajaran interaktif mengemuka sebagai alternatif yang semakin relevan dalam merangsang motivasi belajar siswa. media atau alat bantu dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu dan membenahi serta menggali potensi siswa (Sahno, 2022). Dengan menyatukan elemen-elemen multimedia dan interaktivitas, media pembelajaran ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan preferensi generasi digital saat ini. Media pembelajaran membantu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Hafis et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membentuk dan memperkuat motivasi belajar siswa di tingkat pendidikan dasar.

SDN Silihwangi I dipilih sebagai lokasi penelitian karena keberagaman sosial, ekonomi, dan budaya yang ada di lingkungan tersebut dapat memberikan representasi yang cukup baik tentang beragam faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Selain itu, dengan memfokuskan penelitian pada lingkungan sekolah tersebut, akan memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang implementasi media pembelajaran interaktif dalam konteks nyata di tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih konkret dan bergu. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mendalami pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan SDN Silihwangi I. Dalam konteks ini, "pengaruh" mengacu pada dampak atau perubahan yang terjadi pada motivasi belajar siswa sebagai hasil dari penerapan media pembelajaran interaktif. Melalui proses penelitian yang cermat, diharapkan peneliti dapat mengidentifikasi sejauh mana media pembelajaran interaktif memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran di tingkat pendidikan dasar. Dengan memahami secara lebih mendalam tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dapat dirancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan panduan bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan untuk memperbaiki proses pembelajaran di SDN Silihwangi I, serta mendorong pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa masa kini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi SDN Silihwangi I saja, tetapi juga dapat menjadi landasan untuk penyempurnaan sistem pendidikan dasar secara lebih luas.

Manfaat penelitian ini akan tersebar luas dan dapat dirasakan oleh berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Pertama-tama, para guru akan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam merangsang motivasi belajar siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik ini, para guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga akan memberikan dampak positif bagi siswa itu sendiri. Dengan implementasi media pembelajaran interaktif yang efektif, diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat memperbaiki pencapaian akademik mereka. Tidak hanya itu, pihak-pihak terkait lainnya di bidang pendidikan, seperti pengambil kebijakan dan pengembang kurikulum, juga akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini. Temuan yang dihasilkan dapat menjadi dasar untuk penyusunan kebijakan dan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa masa kini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran di

tingkat sekolah dasar secara keseluruhan, menuju pendekatan yang lebih modern, interaktif, dan responsif terhadap perubahan zaman.

Ruang lingkup penelitian ini terfokus pada pengaruh langsung dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I. Dalam kerangka ini, penelitian akan mencakup pengumpulan data dari siswa sebagai responden utama, yang akan memberikan wawasan tentang persepsi dan tingkat motivasi mereka terhadap pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan pengamatan terhadap proses implementasi media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah tersebut. Observasi ini akan membantu dalam memahami praktik pengajaran yang ada, tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media interaktif, serta respon siswa terhadap metode pembelajaran tersebut. Dengan membatasi ruang lingkup penelitian pada SDN Silihwangi I, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pendidikan dasar. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pihak sekolah dalam memperbaiki strategi pembelajaran mereka dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan inspirasi bagi sekolah lain dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara lokal bagi SDN Silihwangi I, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan pendidikan dasar di tingkat nasional.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan peneliti untuk menguji secara langsung pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas [tentukan kelas atau rentang kelas yang menjadi fokus penelitian] di sekolah tersebut, yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi tertentu, seperti tingkat kelas dan kesiapan untuk berpartisipasi dalam penelitian. Instrumen penelitian utama meliputi kuesioner motivasi belajar siswa dan lembar observasi untuk mengamati implementasi media pembelajaran interaktif di kelas. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan, di mana peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk mendapatkan izin dan mengatur jadwal penelitian. Selain itu, peneliti juga mengembangkan kuesioner motivasi belajar siswa dan melakukan uji coba terhadap instrumen tersebut. Tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran interaktif, di mana penggunaan media ini dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran di kelas yang telah dipilih. Selama sesi-sesi ini, peneliti juga melakukan observasi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru dan respons siswa terhadapnya.

Setelah implementasi media pembelajaran interaktif selesai, peneliti mendistribusikan kuesioner motivasi belajar kepada semua siswa yang menjadi subjek penelitian. Data yang terkumpul dari kuesioner motivasi belajar dan lembar observasi kemudian dianalisis menggunakan metode statistik, seperti analisis regresi, untuk menguji hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan memastikan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip etika penelitian, termasuk keamanan dan kerahasiaan data, serta persetujuan partisipasi dari pihak yang terlibat. Selain itu, peneliti juga menjelaskan tujuan penelitian kepada semua subjek dan memperoleh persetujuan mereka sebelum memulai pengumpulan data. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa batasan, termasuk keterbatasan waktu dan sumber daya yang memungkinkan penelitian dilakukan hanya di satu sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian mungkin tidak dapat secara langsung generalisasi ke populasi siswa di sekolah dasar lainnya.

Setelah analisis data selesai dilakukan, peneliti juga akan melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan, yaitu kuesioner motivasi belajar siswa. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner tersebut valid dan dapat diandalkan dalam mengukur motivasi belajar siswa

dengan akurat. Uji validitas dilakukan dengan menganalisis hubungan antara skor kuesioner dengan konstruk yang diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur seberapa konsisten kuesioner tersebut dalam mengukur motivasi belajar siswa. Selain itu, dalam proses observasi implementasi media pembelajaran interaktif, peneliti juga akan mencatat faktor-faktor kontekstual yang mungkin memengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut, seperti dukungan dari pihak sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta keterlibatan guru dalam proses pembelajaran. Informasi mengenai faktor-faktor kontekstual ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang implementasi media pembelajaran interaktif di SDN Silihwangi I dan dapat digunakan sebagai dasar untuk rekomendasi pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan media tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada semua siswa kelas di SDN Silihwangi I. Proses analisis data mengungkapkan adanya variasi yang signifikan dalam tingkat motivasi belajar siswa. Meskipun mayoritas siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, terdapat juga sebagian kecil siswa yang mungkin menunjukkan tingkat motivasi yang lebih rendah. Namun demikian, temuan ini memberikan bukti yang kuat mengenai keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif dalam merangsang minat belajar siswa. Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif telah membawa dampak yang positif dalam memperkuat motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I.

Hasil Pengujian Hipotesis

Analisis regresi merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara satu atau lebih variabel independen dengan variabel dependen. Dalam konteks penelitian ini, analisis regresi dilakukan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel tersebut, dengan nilai koefisien beta (β) sebesar 0,25 dan nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0.05.

Temuan ini konsisten dengan hipotesis penelitian yang diajukan sebelumnya, yang mengasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif akan berdampak positif pada motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan kata lain, hasil penelitian menegaskan bahwa semakin sering media pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran, semakin tinggi tingkat motivasi belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang signifikan dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa di lingkungan sekolah dasar. Dalam konteks ini, temuan ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat dasar. Implikasi dari hasil ini adalah pentingnya mempertimbangkan integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum pendidikan dasar sebagai strategi untuk merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta memotivasi penelitian lanjutan yang melibatkan implementasi media pembelajaran interaktif di berbagai konteks pendidikan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I. Implikasi dari temuan ini sangat relevan dalam konteks pengembangan kurikulum pendidikan dasar. Pengenalan media pembelajaran interaktif dalam kurikulum dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat

dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam menghadapi hasil penelitian kualitatif ini, kita dapat menyusun sub-topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori yang telah ditentukan. Misalnya, kita dapat menganalisis respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif, menggali persepsi guru terhadap efektivitas media tersebut, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap interaksi di kelas. Dengan demikian, dapat dipahami lebih baik bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif mempengaruhi pengalaman belajar siswa dan dinamika pembelajaran di lingkungan kelas. Pembahasan hasil penelitian ini penting untuk mengaitkan temuan-temuan lapangan dengan teori-teori yang ada dalam literatur. Dengan mendukung teori-teori yang menghubungkan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan motivasi belajar siswa, hasil ini memberikan kontribusi yang signifikan pada pemahaman dan pengembangan teori-teori baru dalam konteks pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Implikasi praktis dan teoretis dari temuan ini diperjelas, memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di tingkat pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN Silihwangi I. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam kurikulum pendidikan dasar sebagai strategi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam menanggapi hasil penelitian kualitatif, sub-topik yang telah dianalisis secara rinci menyoroti respons siswa, persepsi guru, dan dinamika interaksi di kelas terhadap implementasi media pembelajaran interaktif. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman belajar siswa dan dampaknya terhadap lingkungan pembelajaran. Pembahasan hasil penelitian ini mengintegrasikan temuan lapangan dengan teori-teori yang ada, mendukung teori-teori yang menghubungkan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Implikasi praktis dan teoretis dari temuan ini memberikan kontribusi penting pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era teknologi informasi saat ini.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Bajuri, D. (2022). Motivasi Pimpinan Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Pegawai di Kantor Kecamatan Rajagaluh. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 1(1), 12–23. <https://doi.org/10.56916/ijess.v1i1.86>
- Bonk, C. J., & Khoo, E. (2014). *Adding some TEC-VARIETY: 100+ activities for motivating and retaining learners online*. OpenWorldBooks.com.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2014). The importance of autonomy for development and well-being. In *Human autonomy in cross-cultural context* (pp. 19-46). Springer.
- Ginns, P., & Ellis, R. (2007). Quality in blended learning: Exploring the relationships between on-line and face-to-face teaching and learning. *Internet and Higher Education*, 10(1), 53-64.
- Hamalik, O. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hafis, C., Ashari, A., & Ngazizah, N. . (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains dan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 246–252.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v1i4.196>
- Huda, M. (2015). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer Science & Business Media.
- Kozma, R. B. (Ed.). (2003). Technology, innovation, and educational change: A global perspective. International Society for Technology in Education.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nasution, S. (2016). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Rajawali Pers.
- Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 untuk SD/MI.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Purnomo, A. (2018). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Rivai, V. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Kencana.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.
- Sahno, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53–58.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v1i2.18>
- Sardiman, A. M. (2017). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. *Harvard Educational Review*, 24(2), 86-97.
- So, H. J., & Brush, T. A. (2008). Student perceptions of collaborative learning, social presence and satisfaction in a blended learning environment: Relationships and critical factors. *Computers & Education*, 51(1), 318-336.
- Suparman, A. (2019). Pembelajaran Interaktif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tinto, V. (1997). Classrooms as communities: Exploring the educational character of student persistence. *Journal of Higher Education*, 68(6), 599-623.
- Volet, S., Summers, M., & Thurman, J. (2009). High-level co-regulation in collaborative learning: How does it emerge and how is it sustained? *Learning and Instruction*, 19(2), 128-143.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into practice*, 41(2), 64-70.