MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Muhamad Sudharsono[1] ,Fuji Lestari[2] ,Nadia Vega[3] ,Syifani Nur Aliifah[4] ,Tengku Reynaldi Riansyah[5] ,Vanny Najwa Saphira[6]
[1,2,3,4,5,6]PGSD FKTI Universitas Pelita Bangsa
[1]Muhamad.Sudharsono@Pelitabangsa.ac.id, [2]lestarifuji435@gmail.com, [3]nadianurfadillah854@gmail.com, [4]syifaninuraliifah@gmail.com, [5]rendyalumni08@gmail.com, [6]vannyns21@gmail.com,

ABSTRACT

Education is a crucial foundation in determining the future of a nation, and students' enthusiasm for learning is a vital component in the learning process. A strong spirit not only improves academic results but also fosters a continuous interest in learning. With the development of information and communication technology, interactive learning media has become an important tool to encourage students' learning enthusiasm. This medium functions as an assistive technology that supports students in the learning process, personal development, and assessment of their abilities. By combining multimedia elements and interaction, this learning media offers an engaging learning experience that aligns with the characteristics of the digital generation. The method applied in this research is a literature review, which collects and analyzes various scientific references regarding interactive learning media. The research results show that the utilization of various types of media, such as interactive games, applications based on Lectora Inspire, and augmented reality-based media, can enhance students' learning motivation by creating engaging and interactive learning experiences. Interactive learning media not only capture students' attention but also stimulate their participation in the learning process. Thus, interactive learning media can be an effective solution in enhancing students' enthusiasm and learning outcomes, as well as helping them understand the material better.

Keywords: Learning Media, Learning Motivation, Students

ABSTRAK

Pendidikan adalah dasar penting dalam menentukan masa depan suatu bangsa, dan semangat belajar siswa menjadi komponen krusial dalam proses pembelajaran. Semangat yang kuat tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan untuk belajar secara terus-menerus. Seiring Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran interaktif menjadi sarana yang penting untuk mendorong semangat belajar siswa. Sarana ini berfungsi sebagai teknologi bantuan yang mendukung siswa dalam proses belajar, pengembangan diri, dan penilaian kemampuan mereka. Dengan menggabungkan unsur multimedia dan interaksi, media pembelajaran ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakter generasi digital. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur, yang mengumpulkan dan menganalisis berbagai referensi ilmiah mengenai media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan beragam jenis media, seperti permainan interaktif, aplikasi yang berdasarkan Lectora Inspire, dan media berbasis

augmented reality, bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membangkitkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif bisa menjadi solusi efektif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, serta membantu mereka mengerti bahan dengan lebih baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi, Siswa

A. Pendahuluan

Fondasi utama untuk menentukan durasi kehidupan suatu bangsa adalah pendidikan. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Motivasi belajar yang kuat tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa saja, tetapi juga menumbuhkan minat belajar yang tidak ada habisnya. Semua orang harus diberi motivasi agar mereka dapat melakukan pekerjaan tersebut. (Bajuri, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media pembelajaran interaktif semakin menjadi pilihan yang relevan untuk mendorong motivasi belajar siswa. Media ini, yang juga disebut sebagai teknologi pendukung, dapat berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa dalam proses belajar dan pengembangan diri, serta untuk mengevaluasi potensi mereka. (Sahno, 2022). Dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia dan interaktivitas, media pembelajaran ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan selera generasi digital saat ini. Media tersebut berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. (Hafis et al., 2022).

Proses pembelajaran yang efektif ditunjukkan oleh interaksi antara berbagai elemen yang terlibat. Elemen-elemen ini meliputi guru, siswa, media, metode, alat, perlengkapan, dan lingkungan kelas yang semuanya berkontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi yang pesat berpengaruh pada pemanfaatan berbagai jenis media, karena media memainkan peran krusial sebagai alat bantu dalam proses belajar. Dengan menguasai berbagai alat pengajaran, guru dapat menggunakan dan menyebarkannya secara kreatif dalam kurikulum yang menarik dan inovatif.

Selain itu, siswa juga akan terdorong untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam memahami berbagai hal, kerena berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan hidup yang penting untuk dibangun sejak sekolah dasar. Kemampuan berpikir kreatif adalah bentuk berpikir divergent, yang menghasilkan berbagai alternatif solusi untuk suatu masalah atau pertanyaan. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat berkontribusi dalam membentuk dan meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau penelitian kepustakaan. Menggunakan metode pengumpulan studi literatur, karena sumber utama sepenuhnya berupa karya ilmiah yang diteliti tanpa ada observasi lapangan dari peneliti. Studi literatur yang dikumpulkan merujuk pada media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Studi pustaka atau studi literatur merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Menurut (Sari, 2020) Penelitian kepustakaan adalah studi yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis dan berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Penelitian studi literatur merupakan cara meneliti yang menggunakan referensi atau rujukan terancang secara ilmiah yang meliputi mengumpulkan bahan referensi yang berhubungan dengan tujuan penelitian, Teknik pengumpulan data menggunakan kepustakaan, dan mengintegrasikan serta menyajikan data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2020, p.3). Menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad (2020) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Penggunaaan media mempunyai tujuan memberi motivasi kepada siswa, selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa

pengaruh psikologis peserta didik (Dadan, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan keaktivannya. Media yang baik juga menjadikan peserta didik aktif dalam memberikan tanggapan dan juga mendorongnya melakukan praktek yang benar (Permadi, 2016, p.5). Pada hakikatnya tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik.

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran, yaitu fixative property, manipulative property dan distributive property. Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksikan suatu peristiwa atau objek yang dapat ditayangkan kembali dengan media seperti foto, video, atau audio. Dengan ciri ini, media dapat menampilkan kembali rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada saat waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri manipulatif media memungkinkan mentransformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang menghabiskan waktu yang lama dapat disajikan dalam waktu yang singkat ataupun sebaliknya dengan teknik time-lapse recording. Kemampuan media dengan ciri manipulatif membutuhkan perhatian yang serius karena apabila terjadi kesalahan, akan menimbulkan salah penafsiran yang akan membingungkan bahkan menyesatkan pemahaman peserta didik. Ciri distrbutif media memungkinkan suatu kejadian atau objek disebarkan secara bersamaan. Sekali informasi direkam dalam media apapun, maka dapat diproduksi berapa pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat. Konsistensi informasinya akan terjamin sama dengan aslinya

Pembelajaran yang menciptakan situasi aktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dan siswa merupakan pembelajaran interaktif. Jika kaitannya dengan media, Menurut Saluky (2016) Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto (dalam Permadi, 2016, p.5) media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain lain (Pujawan, 2012).

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat

bantu maupun benda yang bertujuan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Ada beberapa media pembelajaran interaktif antara lain:

1. Media pembelajaran game interaktif berbasis power point

   Menurut Hidayatulloh et al., (2020) menyatakan bahwa game pembalajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, peserta didik juga akan merasa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan atau game merupakan suatu kegiatan yang menetapkan satu ataupun lebih pemain beserta ketentuan terpilih sehingga terdapat pemain yang menang serta kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi saat senggang (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Game merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dengan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu. Media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point adalah salah satu alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point terdapat sebuah materi, vidio, animasi, serta permainan (Spin Game) berupa tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Tantangan tersebut adalah berupa beberapa soal-soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh siswa. Sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan permainan tersebut dan siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam kegiatan proses pembelajran. Sebelum media ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, peneliti harus melakukan uji kelayakan atau validasi kepada para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi kemudia baru di uji coba keefektifannya.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*

   Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan karena semakin bervariasi media, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima siswa. Hal ini disebabkan adanya variasi dan keragaman modalitas belajar siswa bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran. Misalnya, dalam satu kelas memiliki beberapa siswa yang beragam modalitas belajarnya. Sebagian siswa modalitas belajarnya lebih cenderung visual, sebagian siswa modalitas belajarnya cenderung audio, dan sisanya memiliki modalitas belajar kinestetik. Jika seorang guru dalam proses pembelajaran

hanya menggunakan satu jenis media saja, maka pesan atau materi pembelajaran tidak bisa tersampaikan optimal karena faktor perbedaan modalitas belajar siswa.Untuk itu, guru perlu mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran yaitu menggabungkan media berbasis visual, media berbasis audio, dan media berbasis kinestetik agar pesan bisa diserap semua siswa meski modalitasnya beragam. Penggabungan berbagai jenis media ini disebut dengan pembelajaran multimedia. Dalam kamus *Oxford-Advance Learner's Dictionary*, disebutkan multimedia berarti *involving several different methods of communication*, yaitu melibatkan atau memasukkan berbagai metode berbeda dalam komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, multimedia diartikan penggunaan berbagai jenis media dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima secara maksimal dan optimal oleh siswa yang memiliki modalitas berbeda. (Musfiqon, 2012,186).Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media disebut dengan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu para guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif. Berdasarkan definisi Hofstetter, bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar/ animasi, dan video menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dengan kita memanfaatkan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran menjadi bervariasi dan inovatif. Siswa akan tertarik, dapat mengurangi rasa bosan, dan akan timbul rasa penasaran. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi khususnya dalam pembelajaran. Bagi sebagian kalangan guru yang ingin serba instan, *lectora inspire* adalah aplikasi yang tepat, efektif, efisien untuk menjawab tantangan tersebut. *Lectora inspire* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan

untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *Lectora inspire* dikembangkan oleh Trivantis Corporation yang merupakan *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning*. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Muhammad Mas'ud, 2012:1). Pada tahun 2000, Lectora menjadi yang pertama sistem authoring AICC-bersertifikat di pasar. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*. *Lectora inspire* didesain khusus bagi pemula, sehingga keunggulan dari *lectora inspire* sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Dengan menggunakan program aplikasi *lectora inspire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar bagi siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublish secara *online* maupun *offline*. Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire,* dapat menampilkan *feed back* yang menunjukkan jawaban benar atau salah, dan skor yang bisa diketahui secara langsung. Sehingga memudahkan para guru untuk melakukan penilaian karena sudah otomatis muncul skor atau nilai. Adapun manfaat yang kita temukan dari aplikasi *Lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, diantaranya sebagai berikut:1.Guru dapat membuat dan menyajikan materi ajar dengan tanpa harus melakukan *programming.* 2.Guru dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan, dalam berbagai macam bentuk test seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokan *(mathcing),* tarik dan tempatkan *(drag and drop),* isian singkat *(fill in the blank),* dan *hot spot.* 3.Guru/peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan baik secara *offline* maupun *online*. 4.Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan. 5.Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak. 6.Membawa objek yang sangat besar atau berbahaya dalam lingkungan kelas. 7.Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis *word wall*

Media interaktif berbasis *wordwall* merupakan aplikasi website berbasis pendidikan

yang diterapkan sebagai media pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan serta membangkitkan motivasi siswa. Dalam media wordwall ini tentunya terdapat berbagai macam jenis permainan, diantaranya menjodohkan, kuis, acak kata, anagram, mengelompokan pencarian kata, dan lain sebagainya (Ariwibowo, 2021). Media pembelajaran melalui platform *wordwall* tidak hanya menawarkan pengalaman interaktif, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran. Tahapan dalam mengaplikasikan platform pembelajaran berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut: 1.Pertama-tama, akses website https://wordwall.net/ dan daftarlah untuk membuat akun dengan mengisi formulir pendaftaran yang tersedia. 2.Setelah berhasil masuk, pilih opsi *"create activity"* dan selanjutnya pilihlah template yang tersedia sesuai kebutuhan. 3.Berikan judul dan deskripsi untuk kuis yang akan dibuat. 4.Isilah materi yang ingin disajikan menggunakan berbagai jenis permainan yang tersedia. 5.Terakhir, pilih *"done"* setelah selesai membuat permainan untuk menyimpan hasil karya Anda. *Wordwall* ini pada dasarnya memang bukan alat yang dirancang untuk pembelajaran berbasis masalah, tetapi wordwall ini dapat digunakan sebagai bagian dari pendekatan tersebut, karena *wordwall* memfasilitasi pembelajaran aktif dan meningkatkan inisiatif peserta didik. Media *wordwall* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif secara aktif dalam proses belajar. Dengan berbagai kegiatan yang menantang dan menarik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpikir kritis, kreatif, inisiatif dalam memecahkan masalah. Tidak hanya itu, media *wordwall* juga dapat mengebangkan keterampilan kolaboratif. Karena terlihat dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman-temannya dalam mencari solusi. Dengan hal tersebut tentu terbentuk sikap positif dalam diri peserta didik, dimana melalui diskusi tersebut, peserta didik dilatih untuk menjadi lebih toleran, menghargai, dan bijaksana dalam menghadapi perbedaan pendapat (Kusnadi et al, 2017).

4. Media pembelajaran interaktif berbabis augmented reality

AR sebagai media interaktif dipilih dikarenakan AR memiliki beberapa manfaat maupun kelebihan yakni AR merupakan salah satu alternatif media yang menarik bagi siswa (Waliyuddin & Sulisworo, 2022). Selain itu AR adalah teknologi pembelajaran yang

lebih maju pada saat ini dan siswa dapat praktek melihat barang mirip aslinya namun dalam bentuk virtual. (Mustaqim et al., n.d, 2017). Penelitian Hartuti dan Hikmah tentang pengaruh media pembelajaran cabri 2D dan motivasi terhadap hasil belajar matematika materi bidang datar menggunakan metode penelitian eksperimen treatment. Menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar materi bidang datar. (Hartuti & Hikmah, 2021). AR merupakan teknologi yang mengintegrasikan dunia maya dengan dunia nyata, AR digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi dengan jelas, real-time, menarik, interaktif dan edukatif. AR sebagai media pembelajaran interaktif diimplementasikan pada smartphone berbasis android dan iOS yang menampilkan secara virtual visual objek 3D seperti aslinya dengan mentrigger pada kartu yang berisi pola gambar. (Haryani, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Carolina (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Augmented Reality atau AR sebagai media ajar interaktif 3D yang dilakukan saat proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik sehingga antusias dan menjadi lebih kritis karena seperti mengetahui benda yang dipelajari dalam wujud aslinya. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian Chen (2020) berbentuk media Augmented Reality (AR) dan permainan digital. Media ajar tersebut terbukti dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi serta meningkatkan motivasi belajar Berdasarkan pernyataan yang di atas dapat disimpulkan bahwa AR sebagai media pembelajaran dapat mennjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya mendorong semangat maupun daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

5. Media pembelajaran interaktif berbasis video

   Pembelajaran melalui video interaktif cukup efektif hal ini ditandai dengan adanya daya tarik siswa dalam melakukan proses belajar dengan menggunakan video interaktif sebab penggunaan video saat pembelajaran dapat menciptakan sebuah dorongan pada masing – masing individu untuk melakukan beberapa tindakan serta dilakukannya dengan sebaik mungkin. Sumber video interaktif yang biasanya digunakan oleh siswa untuk belajar atau kegiatan belajar dikelas yaitu, melalui youtube, quipper video, ruang guru dan bahkan video yang bersumber dari guru mata pelajaran di sekolah. Siswa atau informan berpendapat bahwa pembelajaran

menggunakan video sangat bermanfaat bagi dirinya, beberapa alasan yang diutarakan yang pertama, yaitu video bisa diputar kembali ketika siswa belum paham materi yang dibahas. Siswa sangat diuntungkan dalam hal ini sebab materi dapat diulang-ulang dimanapun dan kapanpun ketika siswa berkeinginan untuk belajar. Alasan kedua yaitu pengemasan video atau penyampaian materi yang disajikan cukup menarik, seperti penggunaan animasi-animasi bergerak dan tutor dalam video memiliki kemampuan dalam penyampaian materi yang bagus, sehingga ada motivasi untuk menonton berulang-ulang videonya. Alasan ketiga, penyampaian materi dari tutor atau guru sangat mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang cukup dimudah dicerna dan alasan yang terakhir dengan adanya video interaktif ini siswa yang kurang suka membaca buku, bisa memanfaatkannya untuk memotivasi dirinya agar mendapat hasil belajar atau prestasi yang maksimal. Tetapi, pembelajaran melalui video interaktif ini harus ditunjang oleh fasilitasfasilitas sekolah yang cukup memadahi, misalkan wifi dengan kecepatan yang tinggi, dan juga penggunaan laptop atau gawai dalam mengakses video tersebut.

Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi

   Belajar dan motivasi tidak dapat saling dipisahkan artinya seseorang melakukan aktifitas belajar tertentu tentu didukung oleh suatu keinginan yang ada pada dirinya untuk memenuhi kebutuhan. Hal ini karena motivasi sangat menentukan keberhasilan belajar. Pengertian motivasi yang lebih lengkap menurut Sudarwan Danim motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. secara garis besar dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan

tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan dan tujuan merupakan hal ingin di capai oleh seorang individu. Tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal ini yaitu perilaku untuk belajar.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi adalah daya penggerak atau pendorong yang ada di dalam diri individu untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Dengan menerapkan sikap disiplin dalam belajar pada siswa, maka diharapkan pula dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam belajar siswa dan juga siswa semakin rajin, kreatif dan aktif dalam belajarnya.

2. Pengertian Motivasi Belajar

Bertolak dari arti kata motivasi di atas, maka yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain sebagai pendorong semangat belajar (Islamuddin, 2012:259). Sedangkat menurut Hermine Marshall, istilah motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi sebagai sarana penting, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan berusaha berjalan yang berkaitan dengan prestasi akademik, menurut Yosefi yang dikutip oleh Lidia Susanti (2019:44), motivasi berprestasi adalah kecenderungan siswa dalam bertindak dengan cara tertentu dalam mengevaluasi kegiatannya sendiri untuk meningkatkan prestasi mereka, oleh karena itu motivasi berprestasi, atau yang disebut motivasi intrinsik adalah keadaan psikologis yang menimbul ketika seorang meyakinkan dirinya cukup menikmati belajar suatu topik tertentu.

Motivasi belajar dari kata latin, yaitu movere yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara (2017: 93) mengatakan bahwa *"motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism to ward the goal of a certain class"* (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir. Contohnya: setelah siswa membaca suatu bab buku bacaan, di bandingkan dengan temannya sekelas yang juga bab tersebut, ia kurang berhasil menangkap isi, maka ia terdorong membaca lagi.
b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya. Sebagai ilustrasi jika terbukti usaha belajar seorang siswa belum memadai maka ia berusaha maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.
c. Mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi setelah ia ketahui bahwa bahwa dirinya belum belajar secara serius, seperti bersenda gurau di dalam kelas maka ia akan merubah perilaku belajarnya.
d. Membesarkan semangat belajar. Contohnya, seorang anak yang telah menghabiskan banyak dana untuk sekolahnya dan masih ada adik yang di biayai orang tua maka ia akan berusaha agar cepat lulus.

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bemanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut:

a. Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa. Dalam hal ini pujian, hadiah, dorongan atau pemicu semangat dapat di gunakan untuk mengobarkan semangat belajar.
b. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas yang bermacam-macam sehinnga dengan bermacamnya motivasi tersebut di harapkan guru dapat menggunakan bermacam-macam strategi belajar mangajar.
c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat.

Proses pembelajaran dilaksanakan bukan hanya memperhatikan media yang akan digunakan namun lingkungan belajar juga dapat memberikan pengaruh

terhadap motivasi belajar, karena siswa membutuhkan ketenangan untuk berkonsentrasi. Lingkungan belajar yang tenang akan memberikan suasana yang nyaman bagi siswa sehingga mempengaruhi motivasi belajar untuk memahami isi materi yang akan dipelajari. Tujuan atau ambisi individu, kemampuan, kondisi individu, kondisi lingkungan siswa, komponen dinamis dalam belajar dan pembelajaran, dan upaya guru dalam mengajar siswa merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (Dimyati & Mudjiono, 2013).

Motivasi belajar diperlukan untuk menggerakkan murid dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri murid maupun dari luar. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat murid mencapai prestasi belajar. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memicu motivasi belajar murid yaitu faktor ekstrinsik. Media pembelajaran sangat membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga murid akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik akan membuat murid lebih semangat dalam belajar sehingga pembelajaran yang mereka alami lebih berwarna dan terkesan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Media ini, seperti permainan interaktif, aplikasi Lectora Inspire, Wordwall, Augmented Reality (AR), dan video pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Selain itu, media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga membantu pemahaman konsep materi dengan lebih baik. Dengan kombinasi inovasi teknologi dan pendekatan kreatif, media pembelajaran interaktif menjadi solusi efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal dan bermakna.

Pembelajaran interaktif memiliki banyak keuntungan, seperti mendorong kreativitas siswa, menerima berbagai gaya belajar, dan membuat kelas lebih dinamis dan interaktif. Media ini dapat memberikan materi pembelajaran yang lebih konkret dan mudah dipahami dengan fitur multimedia seperti animasi, video, dan elemen audio-visual. Teknologi seperti AR juga memungkinkan siswa melihat representasi virtual objek. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu mereka memahami konsep abstrak.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Barokah, A., Meilania, D. K., Aliifah, S. N., Lestari, F., & Saphira, V. N. (2024). STUDI LITERATUR:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDIO INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(3), 653-670.

Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, *5*(1).

Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1304-1309.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, *12*(2), 323-339.

Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, *5*(1), 34-45.

Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.

Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, *20*(1), 9-16.

Siswanto, M., & Irianto, D. (2022). STUDI LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA PEMBELAJARAN PLUMBING DI PESERTA DIDIK SMK JURUSAN TEKNIK BANGUNAN. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, *8*(1).