Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

ANALISIS IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA BERDASARKAN *SELF-DETERMINATION* THEORY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

(Muhammad_ Awaluddin[1]), (Farida_ Febriati[2])
([1]Universitas Negeri Makassar)
([2]Universitas Negeri Makassar)
[1]250024301005@student.unm.ac.id
[2]farida.febriati@unm.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of interactive multimedia on students' learning motivation based on Self-Determination Theory in English learning at class XI MAN 2 Makassar City. This research employed a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, involving an English teacher and students of class XI MAN 2 Makassar City as the research subjects. The findings showed that the use of interactive multimedia, such as videos, animations, and digital applications, increased students' attention, enthusiasm, and engagement in learning. Based on the perspective of Self-Determination Theory, students' learning motivation developed in three main aspects: autonomy, competence, and relatedness. However, students' participation and engagement were not evenly distributed, and classroom interaction tended to be one-way. Therefore, more participatory and student-centered learning strategies are needed to optimize the use of interactive multimedia in improving students' learning motivation.

Keywords: Interactive Multimedia 1, Learning Motivation 2, Self-Determination Theory 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination Theory* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI MAN 2 Kota Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif, seperti video, dan animasi, dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Motivasi belajar siswa berkembang pada aspek *autonomy* (kemandirian belajar), *competence* (kepercayaan diri), dan *relatedness* (interaksi sosial). Namun, partisipasi siswa belum merata dan interaksi pembelajaran masih cenderung satu arah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa agar pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar secara optimal.

Kata Kunci: Multimedia interaktif 1, Motivasi belajar 2, Self-Determination Theory 3

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap transformasi dalam dunia Pendidikan, Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumbe daya manusia yang berkualitas (Ardevi Artamevia et al., 2024), khususnya pada proses pembelajaran di kelas. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, pemanfaatan teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek penyampaian materi maupun keterlibatan peserta didik (Wal Ilham, 2022). Salah satu bentuk inovasi yang banyak diimplementasikan adalah multimedia interaktif, yaitu media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam suatu sistem terpadu yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media tersebut. Media interaktif merupakan sarana yang dilengkapi dengan fitur kontrol sehingga memungkinkan pengguna untuk menentukan pilihan sesuai kebutuhan. Keberadaan media interaktif mampu meningkatkan daya tarik dalam proses pembelajaran serta mendorong tumbuhnya minat belajar peserta didik yang lebih tinggi (Muflihah et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran, keberhasilan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan penggunaan media, tetapi juga dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang berperan dalam menentukan tingkat keterlibatan, ketekunan, serta capaian hasil belajar siswa. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal, sedangkan rendahnya minat belajar dapat berdampak pada menurunnya kemampuan berpikir kritis serta berimplikasi pada penurunan pencapaian hasil belajar peserta didik (Arman Berkat Cristian Waruwu & Debora Sitinjak, 2022). Dalam hal ini, pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui peningkatan motivasi belajar, karena daya tarik sistem

multimedia yang mampu menyajikan berbagai bentuk informasi, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi, secara terpadu sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Sari et al., 2022).

Implementasi multimedia interaktif dalam pembelajaran diyakini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang variatif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik, namun dalam praktiknya pemanfaatannya di berbagai satuan pendidikan belum sepenuhnya optimal akibat keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya kompetensi guru dalam pengembangan dan penggunaan media, serta belum maksimalnya integrasi media dalam proses pembelajaran, sementara minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, yaitu ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang tercermin dari interaksi, tingginya rasa ingin tahu, dan kesadaran untuk terlibat dalam pembelajaran, perhatian yang ditunjukkan melalui tingkat konsentrasi dan keterlibatan selama proses belajar, serta pemahaman terhadap materi yang tercermin dari respons siswa dalam menguasai konsep-konsep yang disampaikan (Arman Berkat Cristian Waruwu & Debora Sitinjak, 2022).

Salah satu teori yang membahas tentang motivasi ialah Teori *Self-Determination* yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan menyatakan bahwa setiap individu secara alami memiliki tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi *(autonomy),* kompetensi *(competence),* dan keterhubungan *(relatedness)*. Ketiga kebutuhan tersebut, apabila terpenuhi, akan memunculkan motivasi intrinsik serta mendorong individu untuk bertindak secara gigih, konsisten, dan bertanggung jawab (Siti Badriah & Surawan Surawan, 2025). Misalnya, fitur interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri *(autonomy),* latihan dan umpan balik yang tersedia dapat meningkatkan rasa mampu *(competence),* serta penggunaan media yang komunikatif dapat memperkuat interaksi antara siswa dengan guru maupun sesama siswa *(relatedness).* Teori determinasi diri

merupakan suatu pendekatan dalam memahami motivasi manusia yang berkaitan dengan perkembangan serta fungsi kepribadian individu dalam konteks sosial. Teori ini menekankan bahwa motivasi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi juga oleh dorongan internal yang berasal dari dalam diri individu (Juariyah & Adi, n.d.). Dalam perspektif ini, individu dipandang sebagai makhluk yang aktif dalam mengarahkan perilakunya sendiri melalui proses regulasi diri. Motivasi yang muncul dari dalam diri, atau motivasi intrinsik, dianggap memiliki peran yang lebih kuat dalam mendorong keterlibatan, ketekunan, dan kualitas hasil yang dicapai.

Teori *Self-determination* menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kebutuhan adalah dengan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu, yang dipengaruhi oleh nilai, minat, dan dorongan pribadi. Seseorang cenderung melakukan pekerjaan dengan lebih optimal ketika didasarkan pada motivasi internal, sehingga dapat membentuk perilaku yang positif. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti pemberian penghargaan maupun hukuman yang mendorong individu untuk bertindak. (Kurniasih et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran, *self-determination* memiliki peran yang sangat penting karena memngaruhi bagaimana peserta didik memaknai tugas-tugas akademik yang dihadapi. Selain itu, self-determination juga berperan dalam proses penetapan tujuan belajar, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, serta kemampuan peserta didik untuk mempertahankan ketekunan dalam menghadapi berbagai tantangan dan hambatan selama proses belajar berlangsung (Siti Badriah & Surawan Surawan, 2025). Dengan adanya *self-determination* yang baik, peserta didik cenderung memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran bahasa asing memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini diharapkan mampu membentuk individu yang dapat berkomunikasi dengan masyarakat internasional menggunakan berbagai bahasa asing, sekaligus memudahkan siswa dalam mengakses serta

memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara global. Oleh karena itu, bahasa asing menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan bahkan diwajibkan mulai dari jenjang Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi.

Salah satu bahasa asing yang memiliki peran sebagai bahasa internasional adalah Bahasa Inggris. Dalam pembelajarannya, terdapat beberapa kompetensi utama yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menulis *(writing),* membaca *(reading),* menyimak *(listening),* dan berbicara *(speaking).* Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam membentuk kemampuan komunikasi yang efektif (Syahira et al., 2023).

Namun demikian, bagi sebagian besar masyarakat Indonesia, Bahasa Inggris masih dipandang sebagai bahasa asing atau bahasa kedua, sehingga berpotensi menimbulkan interferensi bahasa. Interferensi ini terjadi ketika peserta didik cenderung menggunakan struktur bahasa pertama dalam penggunaan bahasa kedua. Kondisi tersebut menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran, khususnya dalam keterampilan berbicara.

Dalam konteks ini, kepercayaan diri menjadi faktor yang sangat penting dalam kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Banyak peserta didik mengalami hambatan berupa rasa minder, kekhawatiran melakukan kesalahan, serta ketakutan tidak dapat dipahami oleh lawan bicara. Padahal, kemampuan berbicara *(speaking)* merupakan keterampilan esensial yang dibutuhkan setiap individu untuk menyampaikan pesan dan berinteraksi dengan orang lain.

Lebih lanjut, kemampuan komunikasi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal berkaitan dengan dorongan dalam diri siswa, seperti motivasi dan kepercayaan diri, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, termasuk peran guru, orang tua, serta sumber belajar yang digunakan (Syahira et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris tidak hanya bergantung pada penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis dan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, pemanfaatan multimedia dalam pendidikan memiliki peran penting karena dapat mendukung proses pembelajaran sekaligus menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mereka (Fedi, 2023), juga menjadi salah satu inovasi yang dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris. Multimedia interaktif mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, audio, gambar, animasi, dan video yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Melalui penyajian materi yang lebih menarik dan variatif, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi serta termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih hidup, variatif, dan menarik bagi siswa (Sumarsono et al., 2024).

Dengan demikian, analisis implementasi multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination* Theory menjadi penting untuk dikaji. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga dapat berdampak pada peningkatan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk deskriptif. Data tersebut diperoleh melalui hasil observasi yang dapat berupa tulisan, tuturan lisan, maupun perilaku subjek penelitian. Data deskriptif atau naratif ini terbentuk dari proses eksplorasi serta interpretasi peneliti terhadap kondisi dan dinamika lingkungan sosial yang diteliti (Waruwu, 2024).

Studi kasus dalam penelitian ini adalah menganalisis implementasi multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas XI di MAN 2 Kota Makassar untuk mengkaji motivasi belajar berdasarkan *Self-Determination Theory.* Pendekatan ini digunakan untuk memahami secara

mendalam dinamika serta implementasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif dalam konteks kelas yang nyata, dengan melibatkan satu orang guru Bahasa Inggris dan siswa kelas XI di MAN 2 Kota Makassar sebagai subjek penelitian, serta berfokus pada analisis motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination Theory.*

Terdapat berbagai jenis teknik pengumpulan data dalam penelitian sehingga proses ini menjadi sangat penting dan perlu dipahami secara mendalam; agar pelaksanaannya berjalan dengan baik, peneliti harus mengikuti prosedur yang telah ditetapkan karena pemahaman terhadap prosedur tersebut membantu memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data merupakan proses penelitian di mana peneliti menggunakan metode ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis guna dianalisis, sekaligus sebagai cara untuk memperoleh data yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Selain itu, teknik pengumpulan data juga merupakan langkah strategis dalam penelitian kualitatif yang berperan penting dalam menentukan kualitas dan kredibilitas data yang dihasilkan (Rozikin & Anam, 2026), sehingga dalam penelitian ini teknik yang digunakan meliputi observasi (pengamatan langsung), wawancara (*interview),* dan dokumentasi.

Secara umum, instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk menunjang keberhasilan pengumpulan data di lapangan sehingga penggunaan instrumen yang tepat akan menghasilkan data yang berkualitas (Terbit et al., n.d.-a). Agar diperoleh data yang lengkap dan sesuai dengan tujuan penelitian, diperlukan instrumen penelitian yang tersusun secara sistematis dan terarah. Instrumen ini berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengumpulan data sehingga data yang dihasilkan tetap relevan dengan fokus peneliti (Nurwahdini Hutasuhut & Meyniar Albina, 2025), oleh karena itu instrumen dalam penelitian ini dirancang untuk memperoleh data secara mendalam terkait implementasi multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination Theory* dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan kualitatif

dengan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Lembar observasi merupakan instrumen yang umumnya berbentuk checklist atau pernyataan singkat yang diisi oleh observer saat pengamatan (Terbit et al., n.d.-b) untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif di kelas XI MAN 2 Kota Makassar, dengan fokus pada aktivitas guru, keterlibatan siswa, interaksi di kelas, serta indikator motivasi belajar seperti *autonomy, competence,* dan *relatedness.*

Pedoman wawancara merupakan instrumen penelitian yang berisi daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden selama proses penelitian, yang disusun untuk mencakup seluruh aspek dalam menjawab rumusan masalah (Terbit et al., n.d.-b), serta digunakan untuk menggali secara mendalam pengalaman, pandangan, dan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination Theory.*

Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pelengkap yang mencakup perangkat pembelajaran, media yang digunakan, serta bukti aktivitas pembelajaran di kelas. Data ini berfungsi untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara sehingga menghasilkan gambaran yang lebih menyeluruh.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama *(human instrument)* yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data di lapangan. Keabsahan data dijaga melalui penerapan teknik triangulasi baik dari segi sumber maupun metode.

Instrumen penelitian ini mengacu pada indikator pembelajaran dan motivasi belajar yang meliputi keaktifan siswa, perhatian terhadap materi berbasis multimedia, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Tabel 1 Instrumen Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Observasi
1	Implementasi Multimedia	Guru memanfaatkan multimedia interaktif (video, animasi, aplikasi) dalam pembelajaran
2	Penyajian Materi	Materi disampaikan dengan dukungan multimedia interaktif
3	Keterlibatan Siswa	Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran
4	Interaksi Pembelajaran	Terjalin komunikasi antara guru dan siswa serta antar siswa
5	*Autonomy*	Siswa menunjukkan kemandirian dalam belajar menggunakan media
6	*Competene*	Siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam memahami dan menyelesaikan tugas
7	*Relatedness*	Siswa mampu bekerja sama dan berinteraksi secara sosial
8	Respon Siswa	Siswa menunjukkan antusiasme dan fokus selama pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran telah berjalan dengan baik, di mana guru menggunakan berbagai media seperti video, animasi, dan aplikasi digital untuk menunjang penyampaian materi. Hal ini membuat penyajian materi menjadi lebih bervariasi serta lebih mudah dipahami karena didukung oleh unsur visual dan audio yang menarik. Dari segi keterlibatan, sebagian besar siswa tampak aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik melalui diskusi, menjawab pertanyaan, maupun melaksanakan instruksi yang diberikan. Interaksi dalam pembelajaran juga berlangsung secara efektif, ditandai dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta interaksi antar siswa dalam kegiatan kelompok.

Tabel 2 Instrumen Wawancara Guru

No	Aspek Kajian	Pertanyaan
1	Implementasi Multimedia	Bagaimana Anda menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
2	Tujuan Penggunaan Media	Apa tujuan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran?
3	Respon Siswa	Bagaimana respon siswa selama mengikuti pembelajaran?
4	Motivasi belajar	Apakah penggunaan media mempengaruhi motivasi belajar siswa?
5	*Autonomy*	Apakah siswa menunjukkan kemandirian dalam

		belajar menggunakan media?
6	*Competence*	Apakah siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam belajar?
7	*Relatedness*	Bagaimana interaksi sosial siswa selama pembelajaran berlangsung?
8	Kendala	Apa kendala yang dihadapi dalam penggunaan multimedia interaktif?

Hasil wawancara menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan aplikasi digital yang disesuaikan dengan materi. Guru menyampaikan bahwa tujuan penggunaan multimedia tersebut adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian, serta menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak membosankan.

Tabel 3 Instrumen Wawancara Siswa

No	Aspek Kajian	Pertanyaan
1	Persepsi Pembelajaran	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan multimedia interaktif?
2	Ketertarika pemelajaran	Apakah pembelajaran dengan multimedia membuat Anda lebih tertarik belajar?
3	Kemandirian Belajar	Apakah Anda dapat belajar secara mandiri menggunakan multimedia?
4	Pemahaman Materi	Apakah multimedia membantu Anda memahami materi Bahasa Inggris?
5	Kepercayaan Diri	Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam belajar setelah menggunakan multimedia?
6	Interaksi Sosial	Bagaimana interaksi Anda dengan teman selama pembelajaran berlangsung?
7	Keterlibatan Siswa	Apakah Anda lebih aktif saat pembelajaran menggunakan multimedia?

8	Pengalaman Belajar	Apa pengalaman paling berkesan selama pembelajaran dengan multimedia?
9	Kendala	Apakah Anda mengalami kesulitan saat menggunakan multimedia?
10	Evaluasi Pembelajaran	Menurut Anda, apakah pembelajaran ini efektif? Mengapa?

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan multimedia interaktif. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena adanya variasi media seperti video dan animasi. Dari aspek ketertarikan belajar, hampir seluruh siswa mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia membuat mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan metode konvensional.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Observasi

Hasil analisis observasi pada proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan cukup efektif dan terstruktur. Guru telah memanfaatkan multimedia interaktif seperti video dan presentasi untuk mendukung penyampaian materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif. Penyajian materi terlihat lebih jelas dan mudah dipahami karena didukung oleh unsur visual dan audio yang membantu siswa dalam memahami konteks penggunaan Bahasa Inggris. Dari segi keterlibatan siswa, sebagian besar siswa tampak aktif mengikuti pembelajaran, baik melalui diskusi, menjawab pertanyaan, maupun memperhatikan penjelasan guru. Interaksi dalam pembelajaran juga berjalan dengan baik, ditandai dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta kerja sama antar siswa dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa suasana kelas cukup kondusif dan mendukung proses belajar.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, gangguan jaringan internet, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital. Kendala-kendala tersebut sedikit mempengaruhi kelancaran

pembelajaran, meskipun secara keseluruhan proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan efektif.

Tabel 4 Hasil observasi Pembelajaran berbasis Multimedia

Aspek yang Diamati	Temuan di Lapangan	Kategori
Pembukaan Pembelajaran	Guru membuka dengan apersepsi dan tujuan pembelajaran	Baik
Penggunaan Multimedia	Multimedia digunakan untuk slide dan video pembelajaran	Baik
Perhatian Siswa	Siswa lebih fokus dengan gambar, audio, dan video	Tinggi
Keterlibatan Siswa	Sebagian siswa aktif, namun belum merata	Cukup
Interaksi Guru-Siswa	Interaksi masih satu arah	Rendah
Antusiasme Siswa	Siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan	Tinggi
Pengelolaan Kelas	Kelas tetap kondusif	Baik

Berdasarkan Tabel 4, Hasil menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI telah berjalan dengan cukup baik, terutama pada tahap pembukaan dan penggunaan multimedia. Guru mampu memulai pembelajaran dengan apersepsi serta penyampaian tujuan yang jelas, sehingga membantu siswa memahami arah kegiatan belajar. Pemanfaatan multimedia seperti slide dan video juga memberikan dampak positif, terlihat dari meningkatnya perhatian siswa yang lebih fokus saat materi disajikan dalam bentuk visual dan audio.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara guru dan siswa menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan multimedia interaktif memberikan dampak yang cenderung positif, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Dari sisi guru, penggunaan multimedia seperti video, slide, dan aplikasi digital dinilai mampu membantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Guru juga menyatakan bahwa tujuan penggunaan media tersebut adalah untuk meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, dari hasil wawancara siswa, sebagian besar menyampaikan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif membuat mereka lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena penyajiannya lebih jelas dan kontekstual. Selain itu, penggunaan multimedia juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar, terutama saat diminta untuk berpartisipasi menggunakan Bahasa Inggris. Dari aspek kemandirian, beberapa siswa mulai menunjukkan inisiatif belajar secara mandiri dengan memanfaatkan media yang tersedia, meskipun masih ada yang bergantung pada arahan guru.

Tabel 5. Hasil wawancara Guru dan siswa

Sumber Data	Pernyataan Utama	Makna
Guru	Multimedia membantu menjelaskan materi yang abstrak	Media mempermudah pemahaman
Guru	Siswa lebih fokus saat ada tampilan visual	Meningkatkan perhatian
Guru	Interaksi siswa masih perlu ditingkatkan	Perlu strategi tambahan
Siswa	Pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan	Meningkatkan minat
Siswa	Materi lebih mudah dipahami melalui video	Mempermudah pemahaman
Siswa	Lebih semangat saat belajar menggunakan Multimedia berupa animasi,video, audio	Meningkatkan motivasi

Berdasarkan Tabel 5, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa multimedia membantu dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak serta meningkatkan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media visual memiliki peran penting dalam mempermudah pemahaman konsep matematika. Di sisi lain, siswa juga memberikan respons positif terhadap penggunaan Multimedia. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, serta lebih mudah dipahami. Namun, guru juga mengakui bahwa interaksi siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi perlu

diimbangi dengan strategi pembelajaran yang lebih interaktif.

Analisis Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat diketahui bahwa Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa menunjukkan kecenderungan yang positif, terutama pada aspek perhatian dan antusiasme yang berada pada kategori tinggi, sehingga mencerminkan adanya minat dan fokus yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, masih diperlukan upaya yang lebih optimal untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa yang belum merata. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan berpusat pada siswa menjadi penting agar seluruh indikator motivasi belajar dapat berkembang secara seimbang dan optimal.

Tabel 6. Analisis Indikator Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi	Deskripsi Temuan	Kategori
Perhatian	Siswa fokus saat pembelajaran berlangsung	Tinggi
Partisipasi	Beberapa siswa aktif bertanya/ menjawab	Cukup
Keterlibatan	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik	Cukup
Antusiasme	Siswa menunjukkan minat dan semangat belajar	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6, Analisis indikator motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat motivasi berada pada kategori cukup baik hingga tinggi. Pada indikator perhatian, siswa berada pada kategori tinggi, yang berarti mereka mampu memusatkan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa penyajian materi dan penggunaan media pembelajaran cukup efektif dalam menarik perhatian siswa. Indikator antusiasme juga berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dan semangat yang baik dalam mengikuti pembelajaran.

Namun demikian, pada indikator partisipasi, hasilnya berada pada kategori cukup, yang berarti hanya sebagian siswa yang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa belum merata dan masih perlu ditingkatkan. Demikian pula pada indikator

keterlibatan, yang juga berada pada kategori cukup, menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, karena mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek penyampaian materi maupun partisipasi peserta didik. Hal ini didukung oleh temuan bahwa siswa lebih mudah berkonsentrasi ketika materi disajikan melalui media visual dan audiovisual dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Selain itu, sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran yang masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi saja belum cukup untuk meningkatkan motivasi belajar secara menyeluruh.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran secara interaktif. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif perlu diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang lebih partisipatif, seperti diskusi, tanya jawab, dan pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar siswa tidak hanya terlihat dari perhatian dan antusiasme, tetapi juga dari keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, namun efektivitasnya sangat

bergantung pada strategi implementasi yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan berpusat pada siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI MAN 2 Kota Makassar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media seperti video, animasi, dan aplikasi digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, variatif, dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi lebih fokus serta terdorong untuk berpartisipasi secara aktif.

Jika ditinjau dari *perspektif Self-Determination Theory,* motivasi belajar siswa berkembang pada tiga dimensi utama, yaitu *autonomy* (kemandirian belajar), *competence* (kepercayaan diri dalam memahami dan menyelesaikan tugas), dan *relatedness* (hubungan sosial yang positif). Aspek *autonomy* tercermin dari meningkatnya inisiatif siswa untuk belajar secara mandiri melalui pemanfaatan media yang tersedia. Aspek *competence* terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas, terutama dalam penggunaan Bahasa Inggris. Sementara itu, aspek *relatedness* tampak dari terbangunnya interaksi yang harmonis antara siswa dengan guru maupun antar siswa, misalnya melalui kegiatan diskusi dan kerja kelompok. Hal ini menegaskan bahwa multimedia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa dalam pembelajaran.

Namun, efektivitas penerapan multimedia interaktif masih dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara interaktif, pemilihan strategi dan metode yang tepat, serta ketersediaan sarana dan dukungan teknis, termasuk perangkat dan jaringan internet. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi

tantangan dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, serta penerapan strategi yang lebih partisipatif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia interaktif dapat dioptimalkan untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardevi Artamevia, Dwi Surya, Tasya Kamila Fiti, dan Hesti Kusumaningrum. 2024. "Pengembangan SDM Berkualitas : Kunci Sukses Institusi Pendidikan." *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):01–11.

Arman Berkat Cristian Waruwu dan Debora Sitinjak. 2022. "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 12(2):298–305.

Fedi, Sindi Rahmawati. 2023. "Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam." *Jurnal Pelita Nusantara* 1(3):309–18.

Juariyah, Lohana, dan Sunu Satriya Adi. t.t. "DAMPAK MOTIVASI DAN KEPUASAN TERHADAP PRESTASI: PENGUJIAN TEORI MOTIVASI DETERMINASI DIRI (SELF DETERMINATION THEORY)."

Kurniasih, Ike Inayati, Anis Eliyana, dan Oky Irwan Rosadi. 2023. "TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS : MOTIVASI DARI EMPLOYEE SELF-DETERMINATION." *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)* 7(2):987–1002.

Muflihah, Muflihah, B. Herawan Hayadi, dan Mursyid Irfan. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS XI DI MA AL-KHAIRIYAH PIPITAN." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8(6):12234–41.

Nurwahdini Hutasuhut dan Meyniar Albina. 2025. "Instrumen Penelitian Pendidikan." *BLAZE : Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan* 3(3):177–90.

Rozikin, Khoirur, dan Saeful Anam. 2026. "TEKNIK PENGUMPULAN DATA PENELITIAN DAN PENYUSUNAN INSTRUMEN PENELITIAN KUALITATIF." 5.

Rumiyati, Rumiyati, Alicia Putri Lestari, dan Juanda Juanda. 2025. "The Role of Learning Media in Enhancing the Effectiveness and Activeness of the Learning Process." *Journal Didaskalia* 114.

Sari, Andi Putri Kumala, Dian Novian, dan Rahman Takdir. 2022.

"MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI."

Siti Badriah dan Surawan Surawan. 2025. "Peran Self-Determination dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Mahasiswa di Era Digital." *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi* 3(3):409–23.

Sumarsono, Sony, Indar Sabri, dan Welly Suryandoko. 2024. "Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(2):2071–75.

Syahira, Syahira, Kartini Kartini, Sulistyahadi Sulistyahadi, dan Sigit Prafiadi. 2023. "PERSEPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS TENTANG PENGGUNAAN AI DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS." *Jurnal Perspektif Pendidikan* 17(2):263–69.

Terbit, Hak, Unja Publisher, Jl Jambi-Muara Bulian Km, dan Anggota Ikapi. t.t. "Tata Letak: M. Yusuf Desain sampul: Miftahul Faris."

Wal Ilham, Rafil. 2022. "Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan." *COMSERVA : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 2(5):468–75.

Waruwu, Marinu. 2024. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5(2):198–211.