

## PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Khoirun Nisa<sup>1</sup>, Linda Dwi Aryanti<sup>2</sup>(\*)

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Email: [nessa100803@gmail.com](mailto:nessa100803@gmail.com)<sup>1</sup>, [lindadwiaryanti593@gmail.com](mailto:lindadwiaryanti593@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### Abstract

This article discusses the use of interactive media in increasing student motivation. The article provides a brief overview of the benefits of using interactive media in education, such as increasing student engagement and adapting to individual learning styles. This article also highlights some of the disadvantages of using interactive media, such as the potential for distraction and the cost of developing interactive media. This article concludes that while interactive media can be an effective tool in increasing student motivation, it is important for educators to carefully consider their use and ensure that they are used in a way that maximizes their benefits while minimizing their drawbacks.

Keywords: Interactive Media, Learning Motivation, Students, Learning Experience

(\*) Corresponding Author: Khorun Nisa / 0896-1525-3639

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia, dan teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pembelajaran adalah media interaktif. Media belajar interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Lahir di era digital, anak-anak usia dini lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget, kesempatan inilah yang harus bisa dimanfaatkan orang tua dengan baik untuk mengubah mainan mereka dengan media interaktif yang mana dapat merubah mainan mereka menjadi berbasis pendidikan agar lebih seru dan anak tidak mudah jenuh saat belajar, mengganti game anak dengan konten yang lebih bermanfaat seperti video, game atau e-book edukatif. Artikel ini akan membahas pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Pertama, kita akan membahas definisi media interaktif dan cara kerjanya. Kemudian, artikel ini akan membahas pentingnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya, pembahasan akan menuju ke bagian bagaimana media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terakhir, artikel ini akan membahas beberapa contoh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dan hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positifnya terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan membaca artikel ini, diharapkan pembaca dapat memahami pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dan bagaimana media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan juga artikel ini dapat memberikan inspirasi bagi pendidik dan pengembang media interaktif untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini membahas tentang pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan metode literatur, yang mana penulis melakukan riset terhadap beberapa buku tentang topik yang berkaitan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Kelompok siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi daripada kelompok siswa yang tidak menggunakan media interaktif. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai pengajar, perlu mempertimbangkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

## **PEMBAHASAN**

### **Pengertian Media Interaktif dan Jenis-jenisnya**

Media sendiri berarti alat yang diperuntukkan menyalurkan sebuah informasi atau pesan. Sedangkan interaktif adalah hal yang berjalan berdasarkan interaksi dua arah atau dalam kasus ini berarti media dan pengguna itu sendiri. Media interaktif adalah layanan digital berupa gambar, teks, video, video game serta animasi. Adanya media interaktif ini bertujuan untuk menambah fitur menarik sehingga menghadirkan dampak yang lebih baik. Media interaktif juga termasuk sebagai media hasil dari era digital yang memberikan dampak positif dalam pendidikan hingga ranah bisnis, sosial, maupun politik. Media interaktif juga digunakan sebagai wadah untuk menyalurkan kreativitas, dikarenakan banyak sekali fitur yang menarik membuat orang berlomba-lomba untuk membuat sesuatu yang menarik juga. Media interaktif juga diartikan sebagai media yang merupakan gabungan dari teks, seni, animasi, grafik, gambar, foto, serta komponen-komponen video yang dibuat secara digital. Meskipun secara pengertian media interaktif sangat sederhana tetapi untuk menjalankannya perlu banyak hal yang harus dipahami atau bisa dibilang media interaktif cukup kompleks.

Kunci utama dari media interaktif ini adalah jika pengguna dapat berinteraksi dengan baik, maka sistem yang dijalankan juga akan berjalan dengan baik. Interaksi adalah hal yang mencolok dalam media interaktif yang memungkinkan adanya pembelajaran yang aktif atau biasa disebut dengan *active learning*. Media interaktif dalam dunia pendidikan, antara lain berupa kuis yang menarik, presentasi, proses pembelajaran jarak jauh, simulasi pembelajaran dan CD pembelajaran. Dalam sebuah media belajar, terbagi menjadi dua macam yaitu, media pembelajaran yang bersifat interaktif dan tidak. Adapula yang tidak termasuk bersifat interaktif adalah buku pelajaran. Sedangkan, media interaktif mencakup aplikasi dengan keunikan seperti penambahan feedback tertentu ketika sedang digunakan. Contohnya, aplikasi pembelajaran mengenai kuis pengetahuan umum. Ketika user menjawab dengan benar maka akan ada audio atau animasi yang muncul dan berbunyi dari aplikasi tersebut dan biasanya memberikan kata apresiasi, begitu pula sebaliknya. Nah ini merupakan sebuah interaksi yang timbul antara media dengan pengguna, yang bisa disebut media interaktif.

Pembelajaran dengan media interaktif memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi, dari data yang terdapat pada jurnal "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi" membuktikan bahwa pengaplikasian media interaktif dalam

pembelajaran bisa mengoptimalkan pengetahuan dan kemampuan murid selama pembelajaran berlangsung. Keefektifan menggunakan media interaktif sebagai sumber belajar mencapai sebesar 84,5% sedangkan Power Point 75,2%.

Media interaktif termasuk sebagai media konstruktif yang terbagi menjadi pengkajian, siswa, dan proses pembelajaran. Selama prosesnya sendiri terdapat materi mempelajari teknologi contohnya komputer atau laptop, salah satu bentuk multimedia serta jaringan yang meluas di era sekarang yang sangat luar biasa dampak atau pengaruhnya kepada murid dalam proses belajar mengajar.

Jenis dari media interaktif ini sendiri sangat banyak, antara lain:

1. RuangGuru. Media pembelajaran interaktif ini berbasis aplikasi, aplikasi ini memungkinkan kita untuk belajar melalui video yang didalamnya terdapat tutor dari Ruang Guru sendiri. Tidak hanya itu, Ruang Guru menawarkan fitur try out serta latihan soal yang sudah disiapkan untuk masing-masing jenjang pendidikan
2. Quipper. Sama seperti Ruang Guru, Quipper merupakan aplikasi belajar dengan video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Fitur yang ditawarkan aplikasi ini berupa bimbingan online, live class, tanya tutor dan masih banyak lagi. Aplikasi pembelajaran seperti quipper dan Ruang Guru ini memudahkan peserta didik karena lebih efisien dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
3. Microsoft Power Point. Untuk media interaktif ini berbasis software. Power Point adalah software dari Microsoft yang mempunyai fungsi membuat slide. Memudahkan guru saat menciptakan suatu media pembelajaran interaktif audiovisual.
4. Moodle. Merupakan salah satu e-learning berbasis PHP dan MySQL. Jenis media interaktif ini mempunyai fitur kuis, presentasi hasil kerja, serta modul interaksi antara peserta didik dengan pengajar.
5. Pesonaedu. Situs ini menyajikan khusus untuk pelajaran science. Dalam situs ini disediakan gambar animasi sehingga lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Masih banyak sekali media interaktif yang sudah memadai era digital ini yang akan memudahkan pengajar atau peserta didik dalam memulai pembelajaran.

### **Pentingnya Motivasi dalam Pembelajaran Siswa**

Dalam menerapkan media pembelajaran pada tahap penyesuaian sangat diperlukan keberhasilan proses pembelajaran dan penyampaian materi isi pembelajaran sekarang. Selain meningkatkan motivasi dan minat murid, juga media pembelajaran bisa mendukung peserta didik menumbuhkan pemahaman, penyampaian atau penyajian data secara menarik dan aktual, membantu mempersingkat waktu penafsiran data karena lebih mudah dan pemadatan informasi. Pemanfaatan media interaktif ini memudahkan peserta didik untuk langsung berinteraksi secara langsung serta melakukan pengamatan secara langsung terhadap sumber informasi, oleh karenanya siswa dapat mengontrol dan mendapatkan apa yang dibutuhkan, siswa juga dapat belajar melalui latihan soal yang sudah disertai dengan penjelasan sehingga mereka dapat mengetahui dimana letak kesalahan mereka selama mengerjakan soal. Media pembelajaran interaktif juga disertai oleh rangkuman yang memudahkan peserta didik mendapat ringkasan materi yang telah disampaikan.

Hal ini tentu saja sangat mempermudah usaha para siswa dalam belajar, dan semakin mudah akses yang diperoleh maka semakin tinggi kemauan mereka untuk mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas atau mencari cara belajar yang cocok dengan mereka. Belajar mengajar dengan media interaktif membuat para guru secara leluasa dan bebas interaksi dengan murid dengan itu proses belajar mengajar bersifat interaktif yang mengakibatkan pembelajaran lebih tertuju fokusnya pada topic yang tengah dipelajari. Maka sangat penting motivasi dalam pembelajaran siswa, entah dari siswa itu sendiri

ataupun dari para guru. Semakin banyak media yang mempermudah dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran maka semakin tinggi motivasi yang dimiliki.

### **Pengaruh Media Interaktif Terhadap Pembelajaran Siswa**

Dengan majunya teknologi maka kemajuan berbagai media pembelajaran juga mengikuti, munculnya banyak media pembelajaran baru, salah satunya tentu saja media interaktif. Media interaktif adalah system belajar mengajar yang bersandar pada multimedia, karena media ini mempunyai informasi yang dapat diterima, didengar, serta dilakukan sekaligus. Peserta didik akan lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi atau kartun menarik yang merupakan visual bergerak yang dapat digunakan untuk menerangkan materi supaya lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Media interaktif berpengaruh sangat efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan kemauan siswa yang tinggi dalam pembelajaran setelah adanya media interaktif, hal itu juga membuat kualitas pendidikan di Indonesia meningkat, jika kualitas pendidikan meningkat maka SDM juga akan lebih berkualitas. Tentu saja hal ini mempengaruhi kemajuan negara Indonesia, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media interaktif terhadap pembelajaran siswa adalah kemajuan bangsa Indonesia itu sendiri.

Media interaktif bisa menarik kemauan belajar dan peserta didik yang memiliki kemauan belajar rendah akan mempengaruhi siswa itu sendiri. Kelebihan media interaktif sendiri antara lain :

- a) System pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan interaktif
- b) meningkatkan kemauan atau minat dan motivasi siswa selama proses belajar
- c) Dapat memadukan antara teks, lagu, audio, audiovisual, gambar, game dalam satu kesatuan yang mendukung supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan
- d) Melatih otak kanan
- e) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterima
- f) Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi

### **Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Siswa di Era Digital**

Penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menjadi alat yang populer, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Media interaktif dapat diartikan sebagai inovasi media bisa meng improve motivasi pembelajaran siswa. Penggunaan media interaktif di kalangan siswa telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, sehingga memberi hasil pembelajaran yang lebih baik. Media interaktif juga dapat membantu memotivasi siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik langsung, yang dapat membantu siswa tetap termotivasi dan berada pada jalur yang benar.

Terdapat berbagai contoh media interaktif yang bisa dipraktekkan oleh guru dalam kelas sebagai upaya peningkatan motivasi siswa. Salah satu contohnya adalah pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi. Sebuah studi memberikan hasil bahwa jika menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi bisa memberi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Contoh lain dari media interaktif adalah penggunaan permainan bisnis. Permainan bisnis adalah simulasi interaktif yang memungkinkan siswa belajar tentang konsep dan strategi bisnis dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Permainan bisnis bisa menjadi sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Ada pula metode penggabungan multimedia dan penggunaan teknologi informasi, seperti audio, video, dan antarmuka web, adalah contoh lain dari media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Menurut beberapa penelitian, penggunaan multimedia dan teknologi informasi bisa mendorong siswa untuk lebih efektif dan efisien dalam belajarnya, karena mereka dapat terlibat dengan materi pelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Selanjutnya adalah video pembelajaran interaktif yang mana, siswa dapat belajar dengan lebih mudah melalui video pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui internet.

Menggunakan video untuk pembelajaran pun dapat membantu meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman siswa. Permainan interaktif ialah permainan yang cukup menyenangkan untuk belajar. Penggunaan permainan interaktif pada proses belajar siswa juga sangat berpotensi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motivasi belajar, dan retensi informasi siswa. Kemudian ada Virtual Labs yang dapat mensimulasi laboratorium, yang memungkinkan siswa untuk melakukan percobaan dan mengamati hasilnya tanpa harus ke laboratorium fisik. Penggunaan Virtual Labs dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis siswa dalam melakukan percobaan. Aplikasi pada mobile phone juga termasuk media interaktif yang sangat diminati oleh banyak orang, yang mana siswa dapat belajar melalui aplikasi mobile. Penggunaan aplikasi mobile dalam kalangan siswa untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar tidak selalu jenuh dengan buku, meningkatkan pemahaman siswa, dan keterampilan kognitif siswa.

### **Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif dalam Pembelajaran Siswa**

Media interaktif telah menjadi alat yang populer dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media interaktif di kelas telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, nantinya akan berproses dan menghasilkan hasil yang meningkat. Namun, seperti alat lainnya, media interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan.

Salah satu kelebihan media interaktif adalah dapat meningkatkan motivasi siswa. Menurut Hoffman (2016), siswa dengan motivasi tinggi akan memiliki korelasi langsung dengan pencapaian belajar mereka. Media interaktif dapat membantu memotivasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik yang cepat, yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dan mengarah pada tujuan yang jelas serta tepat.

Kelebihan lain dari media interaktif adalah dapat disesuaikan dengan gaya belajar individual. Media interaktif dapat dirancang untuk memenuhi cara mereka belajar seperti, pada tampilan, suara/auditori, dan juga kinestetik. Hal ini akan mendorong siswa dalam belajar untuk berinovasi menjadi lebih efektif dan efisien (tidak membuang waktu), karena mereka dapat terlibat dengan materi dengan tepat sesuai dengan gaya belajar mereka. Kelebihan selanjutnya ialah ia dapat memperbesar objek kecil, meminimalkan objek yang besar, menampilkan objek atau peristiwa yang kompleks maupun yang rumit, meningkatkan daya tarik pada peserta didik, lebih komunikatif, mudah diubah juga dikembangkan, interaktif, dan lebih kreatif. Tidak hanya itu, multimedia dari “Media Interaktif” ini sangat bisa memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa, memberikan jawaban yang mudah dipahami, memberikan contoh penyelesaian soal, juga dapat diprogram untuk belajar mandiri serta penggunaan sepenuhnya ialah milik pengguna.

Namun, ada juga beberapa kelemahan penggunaan media interaktif. Salah satu kelemahan utamanya adalah dapat menyebabkan distraksi. Siswa dapat terlalu fokus pada media interaktif dan kehilangan tujuan pembelajaran. Pada titik inilah media interaktif juga memiliki kemungkinan menjadi penyebab turunya hasil belajar dan kurangnya keterlibatan dengan materi. Kelemahan lain dari media interaktif adalah biayanya yang mahal. Mengembangkan media interaktif dapat menjadi biaya yang besar, dan tidak semua sekolah mungkin memiliki sumber daya untuk menginvestasikan dana di dalamnya. Hal ini dapat

menyebabkan kesenjangan digital, di mana beberapa siswa memiliki akses ke media interaktif sedangkan yang lain tidak.

Secara keseluruhan, media interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain dapat meningkatkan keterlibatan dan menyesuaikan dengan gaya belajar individu, tetapi juga dapat menyebabkan distraksi dan biayanya mahal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media interaktif dengan hati-hati di kelas dan memastikan bahwa digunakan dengan cara yang memaksimalkan manfaatnya sambil meminimalkan kelemahannya.

## **KESIMPULAN**

Media interaktif adalah layanan digital berupa gambar, teks, video, video game serta animasi. Adanya media interaktif ini bertujuan untuk menambah fitur menarik sehingga menghadirkan dampak yang lebih baik. Media interaktif juga termasuk sebagai media hasil dari era digital yang memberikan dampak positif dalam pendidikan hingga ranah bisnis, sosial, maupun politik. Media interaktif juga diartikan sebagai media yang merupakan gabungan dari teks, seni, animasi, grafik, gambar, foto, serta komponen-komponen video yang dibuat secara digital. Pengaruh dari media interaktif ini adalah mempengaruhi keefektifan dalam proses belajar mengajar. Kelebihan media interaktif ini adalah dapat meningkatkan motivasi siswa, dapat membantu siswa dengan membuat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, membantu siswa agar lebih termotivasi dan mengarah pada tujuan serta tepat. Kekurangan media interaktif ini adalah menyebabkan distraksi dan kehilangan tujuan pembelajaran. Penggunaan aplikasi mobile dalam kalangan siswa untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar tidak selalu jenuh dengan buku, meningkatkan pemahaman siswasiswa, dan keterampilan kognitif siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmoro, SW, and J Pramono. "Desain Media Interaktif SMK/MAK Kelas XII." *Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Yogyakarta: ANDI (2019).
- Cahyati, Nuri, Syafdaningsih Syafdaningsih, and Rukiyah Rukiyah. "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2018): 160–170.
- Ghofur, Abd, and Ety Youhanita. "Interactive Media Development to Improve Student Motivation." *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)* 3, no. 1 (2020): 1–6.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.
- Kob, Che Ghani Che, Arman Shah Abdullah, Noor Aida Aslinda Norizan, and Halimaton Shamsuddin. "Effects of Learning Aid (Kit) on Student Performance for Electric Circuits Topics." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 9, no. 1 (2019).
- Nurhidayati, MH. "Metode Pembelajaran Interaktif," 2011.
- Rahmani, Rizky Aulia, and Muhammad Abduh. "Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi." *Jurnal Basicedu Vol* 6, no. 2 (2022).

Shalikhah, Norma Dewi. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta Lpm* 20, no. 1 (2017): 9–16.

Suryani, Lilis. "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Pada Diklat Guru Bidang Studi IPA MTs (Madrasah Tsanawiyah)" (2008).