

# Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar

Ifatul Mardhiyah

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: ifatulmardhiyah9@gmail.com

## Kata Kunci:

Media pembelajaran;  
motivasi; inovasi; guru;  
pembelajaran interaktif

## Keywords:

Learning media;  
motivation; innovation;  
teachers; interactive  
learning

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas III dan IV di salah satu Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Malang. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti permainan edukatif berbasis teknologi dan aplikasi presentasi interaktif, dapat meningkatkan antusiasme, fokus, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi

karena pembelajaran tidak monoton dan memberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sehingga guru disarankan untuk terus mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

## ABSTRACT

This study aims to describe the utilization of interactive learning media in enhancing elementary students' learning motivation. Interactive media is believed to create a more enjoyable and participatory learning atmosphere, aligned with the characteristics of today's digital generation. This study employed a descriptive qualitative approach with subjects from third and fourth-grade students at an Islamic elementary school in Malang Regency. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings revealed that the use of interactive media, such as technology-based educational games and interactive presentation applications, significantly increased students' enthusiasm, focus, and engagement in the learning process. Students felt more motivated since the learning activities were not monotonous and provided opportunities for active participation. In conclusion, interactive learning media play a crucial role in fostering students' learning motivation, and teachers are encouraged to continuously integrate technology into their teaching practices.

## Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, kemampuan kognitif, serta motivasi belajar anak. Pada tahap ini, peserta didik sedang berada dalam masa perkembangan yang sarat dengan rasa ingin tahu dan membutuhkan pendekatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Sayangnya, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa semangat belajar siswa sekolah dasar sering kali masih rendah. Banyak di antara mereka yang kurang menunjukkan antusiasme dalam kegiatan belajar, mudah merasa jenuh, dan lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan dengan kegiatan akademik. Oleh



*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*

*Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*

karena itu, diperlukan model evaluasi dan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter positif serta motivasi intrinsik siswa agar proses pendidikan berjalan secara efektif dan berkelanjutan (Azizah et al., 2025).

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para guru, terutama di era digital saat ini. Anak-anak yang tergolong dalam generasi alfa tumbuh di lingkungan yang sangat akrab dengan teknologi, perangkat digital, serta konten visual yang menarik. Apabila metode pembelajaran di sekolah masih bersifat konvensional, misalnya hanya berpusat pada penjelasan guru atau penggunaan buku teks tanpa inovasi media, maka keterlibatan siswa dalam proses belajar cenderung rendah. Dampaknya, aktivitas belajar menjadi kurang interaktif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensi pedagogik dan literasi digital agar mampu menyesuaikan strategi mengajar dengan karakteristik peserta didik masa kini (Izzati et al., 2025).

Untuk menjawab tantangan ini, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu alternatifnya adalah menggunakan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Media interaktif dapat berupa aplikasi kuis digital, video pembelajaran dengan fitur tanya jawab, hingga permainan edukatif berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif, berkompetisi sehat, dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Ali et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media interaktif serta rekomendasi praktis bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga menjadi sarana yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta tidak cepat bosan dengan materi yang disampaikan. Untuk memahami lebih jauh bagaimana media interaktif berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, pembahasan berikut akan menguraikan beberapa aspek penting, mulai dari konsep media interaktif, kondisi motivasi belajar siswa sekolah dasar, hingga dampak nyata yang ditimbulkan serta perbandingannya dengan metode pembelajaran konvensional.

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana belajar yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, serta fitur yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah. Tidak seperti media konvensional yang bersifat satu arah, media interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi, menjawab, bahkan menguji pemahaman mereka secara langsung. Menurut (Smaldino et al., 2004), media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga pelaku aktif

dalam proses belajar. Contoh media interaktif yang banyak digunakan di sekolah dasar adalah aplikasi kuis digital seperti Kahoot atau Quizizz, yang memungkinkan guru menyajikan soal secara real-time dan siswa menjawab melalui gawai mereka. Selain itu, ada pula video pembelajaran interaktif yang disisipkan pertanyaan di tengah tayangan, sehingga siswa tidak hanya menonton pasif tetapi juga berpikir kritis. Permainan edukatif berbasis teknologi juga menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar dengan cara yang menyenangkan.

### **Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang membuat siswa ingin belajar. Siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki motivasi belajar yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, baik keluarga maupun sekolah. Namun, faktor yang paling dominan adalah bagaimana guru menyajikan pembelajaran. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa variasi, siswa akan cepat merasa bosan dan kehilangan minat.

Sebaliknya, ketika guru menghadirkan media interaktif, siswa lebih mudah termotivasi karena proses belajar menjadi lebih mirip permainan. Mereka merasa tertantang untuk menjawab, berebut poin, atau sekadar ingin tampil lebih baik daripada teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya lahir dari kebutuhan akademik, tetapi juga dari dorongan psikologis berupa rasa senang, ingin tahu, dan keinginan untuk mendapat penghargaan.

### **Dampak Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan, penggunaan media interaktif terbukti memiliki beberapa dampak nyata terhadap motivasi belajar siswa:

1. Meningkatkan Antusiasme

Siswa yang biasanya terlihat pasif di kelas menjadi lebih aktif ketika media interaktif digunakan. Misalnya, saat guru menggunakan kuis berbasis Kahoot, hampir seluruh siswa berebut untuk menjawab pertanyaan dengan cepat. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

2. Mendorong Partisipasi Aktif

Dalam pembelajaran konvensional, sering kali hanya beberapa siswa saja yang berani menjawab pertanyaan guru. Namun dengan media interaktif, semua siswa terlibat karena masing-masing diberikan kesempatan untuk menjawab melalui perangkat mereka. Hal ini mengurangi dominasi siswa tertentu dan memberi ruang bagi siswa pemalu untuk berpartisipasi.

3. Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus

Visualisasi yang menarik, penggunaan warna, animasi, dan suara dalam media interaktif membuat siswa lebih fokus pada materi. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan papan tulis dan buku, siswa lebih mudah memperhatikan penjelasan yang dikemas secara interaktif (Syarifuddin & Utari, 2022).

4. Memperkuat Pemahaman dan Daya Ingat

Media interaktif tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan umpan balik langsung. Misalnya, ketika siswa salah menjawab kuis, aplikasi langsung

menampilkan jawaban yang benar. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi dan mengingatnya lebih lama.

### **Perbandingan Dengan Metode Konvensional**

Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, media interaktif memiliki keunggulan yang signifikan. Metode ceramah atau membaca buku teks sering kali membuat siswa pasif dan cepat bosan. Namun, media interaktif mampu menggabungkan unsur bermain, kompetisi, dan pembelajaran sekaligus. Dengan cara ini, siswa tidak merasa sedang belajar sesuatu yang berat, melainkan seperti sedang bermain namun tetap memperoleh pengetahuan baru (Adam, 2024).

Meskipun demikian, media interaktif juga memiliki keterbatasan, misalnya ketergantungan pada fasilitas teknologi seperti internet, laptop, atau proyektor. Tidak semua sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan, memiliki sarana yang memadai. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam menyesuaikan media interaktif dengan kondisi sekolah, misalnya dengan menggunakan permainan edukatif sederhana berbasis kartu atau papan permainan yang tetap melibatkan interaksi aktif siswa.

### **Analisis Temuan**

Temuan penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan (Arsyad, 2011) bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan pandangan (Uno, 2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan apabila pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Dengan kata lain, penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam jangka pendek, tetapi juga membantu menumbuhkan kebiasaan belajar yang lebih positif. Siswa belajar untuk fokus, menghargai proses, dan merasa bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan, bukan kewajiban yang membebani.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kehadiran media interaktif membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tampak pasif dan kurang antusias menjadi lebih terlibat, bersemangat, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Penggunaan media yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan aktivitas partisipatif terbukti mampu menarik perhatian siswa, membantu mereka berkonsentrasi, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan kata lain, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai stimulus yang membangun iklim belajar yang kondusif bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa guru memiliki peran yang sangat menentukan dalam mengoptimalkan media interaktif. Guru bukan hanya pengguna teknologi, melainkan juga fasilitator yang harus mampu merancang kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik siswa. Dukungan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana teknologi juga menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi media interaktif di kelas. Tanpa dukungan tersebut, upaya memanfaatkan media interaktif akan sulit berjalan secara maksimal.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media interaktif yang sesuai dengan

konteks pembelajaran di sekolah dasar. Guru perlu terus mengembangkan kompetensi digital dan kreatifitasnya, sehingga media interaktif yang digunakan tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan, fasilitas, maupun kebijakan yang mendorong penggunaan teknologi pendidikan. Lebih jauh lagi, penelitian mendatang dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif untuk memberikan data yang lebih terukur mengenai peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga hasilnya dapat melengkapi temuan kualitatif yang diperoleh pada penelitian ini.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dipandang sebagai salah satu strategi efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui inovasi pembelajaran yang tepat, siswa tidak hanya belajar lebih giat, tetapi juga menikmati setiap proses yang mereka jalani, sehingga pendidikan dasar benar-benar menjadi pondasi yang kuat bagi perkembangan mereka di jenjang selanjutnya.

## Daftar Pustaka

- Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 205–218.
- Ali, N., Afwadzi, B., Mujab, M., & Aziz, M. H. (2024). Pengaruh jejaring profesional guru Pendidikan Agama Islam terhadap inovasi pembelajaran: Peran mediasi motivasi inovatif dalam sebuah studi SEM-PLS. <https://repository.uin-malang.ac.id/21639/>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Azizah, A., Yaqin, M. Z. N., Wibowo, A. M., & Ahmad, H. F. (2025). Model evaluasi untuk membentuk pendidikan karakter di SDI Al-Ghaffaar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 228–240. <https://repository.uin-malang.ac.id/24610/>
- Izzati, N., Maulana, A. R., & Bashith, A. (2025). Perkembangan kualitas guru dan tenaga kependidikan di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 492–500. <https://repository.uin-malang.ac.id/24601/>
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2004). *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.