

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM  
MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Nidawati**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: [nidawati@ar-raniry.ac.id](mailto:nidawati@ar-raniry.ac.id)

**Abstract**

Education is a key pillar in developing a quality future generation. In the educational process, student motivation is crucial. High motivation can encourage students to be more active, enthusiastic, and passionate in participating in learning. Therefore, educators need to find various effective ways to develop student motivation. One factor that can influence student motivation is the learning media used in the learning process. Adapted to current developments in information and communication technology, new innovations have emerged in creating interactive learning media that can capture students' attention. The use of interactive learning media in the teaching and learning process can spark new desires and interests, stimulate motivation, and stimulate learning activities, even having psychological effects on students. However, many educational problems arise from the use of media that is too monotonous, resulting in students feeling bored and tired during learning. Many teachers still use textbooks as their learning media, which results in students lacking motivation to learn. With technological advancements, the use of interactive media in learning is essential, as it can develop students' thinking patterns and encourage collaboration in solving problems presented by teachers. In addition to motivating students to learn, the use of interactive media can also improve students' psychological well-being, guide them toward achieving their goals, and provide valuable insights for teachers and educational practitioners in creating more effective and enjoyable learning.

**Keywords:** Interactive Learning Media, Motivation

**Abstrak**

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembentukan generasi masa depan yang berkualitas. Di dalam proses pendidikan, salah satu hal yang sangat penting adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi yang tinggi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik perlu mencari berbagai cara yang efektif untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, telah muncul inovasi baru dalam membentuk media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pemakaian media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan

rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Akan tetapi banyak permasalahan pendidikan yang terjadi karena permasalahan penggunaan media yang terlalu monoton, sehingga para peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran sedang berlangsung. Banyak guru yang masih menggunakan buku sebagai media pembelajarannya sehingga hal ini yang membuat para peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, dimana dapat mengembangkan pola pikir peserta didik dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan problem masalah yang di berikan para guru. Selain dapat memotivasi belajar peserta didik, penggunaan media interaktif ini juga dapat meningkatkan psikis seorang peserta didik untuk menuntun peserta didik lebih terarah dalam mencapai tujuan serta dapat memberikan wawasan yang berguna bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan, sebagai dasar pembentukan karakter dan peningkatan kualitas hidup, selalu berubah seiring zaman. Paradigma pendidikan juga mengalami pergeseran besar di era digital yang serba cepat ini. Sekarang ini teknologi menjadi bagian penting dari pembelajaran yang efisien, dan tuntutan global untuk membuat pendidikan lebih mudah diakses dan menarik. Cara kita mendapatkan, menyampaikan, dan mengolah data telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi pilihan utama untuk membuat pendidikan lebih menarik dan efektif. Ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis.

Di era digital, terjadi perubahan signifikan dalam cara penyampaian dan akses pendidikan. Metode pengajaran tradisional tidak lagi memadai untuk memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik di zaman sekarang.<sup>1</sup> Untuk mengimbangi masyarakat digital yang bergerak cepat, pendidikan harus beradaptasi dengan menggabungkan media interaktif sebagai sarana untuk melibatkan dan menstimulasi peserta didik. Perkembangan teknologi juga membawa perubahan di berbagai bidang, termasuk pendidikan.<sup>2</sup> Teknologi diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan, khususnya sebagai metode dan media dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk mengadopsi berbagai media pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media yang tidak hanya menyajikan

---

<sup>1</sup> Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The Importance Of Interactive Learning Media In A New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), hal. 112

<sup>2</sup> Sartono, E. K. E., Ambarsari, R., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), hal.1192-1203.

informasi secara statis, namun juga memungkinkan para peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai fitur seperti animasi, audio, video, kuis interaktif, dan simulasi. Media ini diyakini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, agar dapat memicu tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell menyatakan bahwa guna memfasilitasi proses belajar mengajar yang efisien serta efektif, media pembelajaran ialah alat atau sarana yang menyampaikan pesan pembelajaran. Materi pembelajaran interaktif, di sisi lain, mendorong kontribusi peserta didik, yang pada gilirannya membuat kelas menjadi lebih menarik serta menyenangkan.<sup>3</sup> Di sini, pendidik berperan sebagai pemandu yang membantu peserta didik belajar melalui pemanfaatan teknologi interaktif; mereka tidak lagi dipandang sebagai penyedia informasi utama.

Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, yang mana media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>4</sup>

Selain itu media mempunyai berbagai manfaat antara lain yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata. Penggunaan media juga membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara guru dan peserta didik agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Seiring dengan berkembang-nya teknologi, dewasa ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan.<sup>5</sup>

Di dalam proses pendidikan, salah satu hal yang sangat penting adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi yang tinggi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, para guru perlu mencari berbagai cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, telah muncul inovasi baru dalam membentuk media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran penting bagi guru untuk

---

<sup>3</sup> Heinich,R, Michael Molenda,James D Russel. (1989). *Intruactional Media and The New Technologies*. (Third Edition). (New York: Macmillan Publishing Company), h. 71

<sup>4</sup> Arief S. Sadiman. et.al. (2001). *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Pesada), h. 74

<sup>5</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo), h.

menghadirkan bahan ajar yang menarik dan interaktif.<sup>6</sup>

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat, diharapkan dapat membantu mengembangkan motivasi peserta didik dalam mempelajari pelajaran. Media interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, serta dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan media seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

## **B. Pembahasan**

### **Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Setiap bentuk komunikasi memerlukan media komunikasi, tidak terkecuali pada sebuah kegiatan pembelajaran. Diperlukan media yang tepat untuk bisa menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi. AECT (Association for Education Communication Technologi), memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas yang ditekankan pada visual dan audio. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan perantara dalam komunikasi antara guru dan peserta didik.<sup>7</sup>

Sementara menurut Musfiqon menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang baik dapat membantu materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menambah minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut, dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>8</sup>

Media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Menurut Oemar Hamalik menjelaskan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu, yang disebut media komunikasi.<sup>9</sup> Sementara itu, Gagne dan Briggs yang dikutip dari Media Pembelajaran Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran

---

<sup>6</sup> A. Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar; Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia), h. 85

<sup>7</sup> Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h. 3-7

<sup>8</sup> Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka), h. 28

<sup>9</sup> Oemar Hamalik. (2013). *Media Pendidikan*. (Bandung: Alumni), h. 17

meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>10</sup>

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu proses pembelajaran agar penyampaian materi dari pengajar kepada peserta didik tercapai dengan baik, dan mengurangi kesulitan penyampaian materi tersebut. Dengan media pembelajaran diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Hal ini sesuai dengan Sunaryo Soenarto yang menjelaskan media adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.<sup>11</sup>

Selain itu Menurut Vaughan, terdapat tiga jenis media pembelajaran, yaitu media interaktif, media hiperaktif, dan media linear, Sedangkan menurut Sigit, media terbagi menjadi dua kategori, yaitu: media linier dan media interaktif. Media interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh media interaktif adalah media pembelajaran interaktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi game dan lain-lain, yang mana media pembelajaran interaktif, adalah perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media baik berupa teks, grafik, animasi, suara, dan gambar.

Menurut Ariesto Hadi Sutopo media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mempengaruhi fungsi selanjutnya.<sup>12</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer/ multimedia dengan memanfaatkan android.

Menurut Nandi menyatakan bahwa terdapat beberapa format sajian pembelajaran berbasis media Interaktif seperti berikut:

1. Model tutorial merupakan salah satu model pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan software berupa program komputer berisi materi pelajaran. Tutorial dalam program

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran...* h. 4

<sup>11</sup> Surnayo Soenarto. (2012). *Media Pembelajaran. Teknologi dan Kejuruan*. (Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta). h. 76

<sup>12</sup> Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. (Yogyakarta: Graha Ilmu). h. 7

multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur pada kenyataannya.

2. Model Drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan peserta didik melalui kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan program.
3. Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara nyata melalui penciptaan tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko.
4. *Model Instructional Games* adalah salah satu model pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer. Tujuan Model *Instructional Games* adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan peserta didik. Model Instructional game ini tidak perlu menirukan hal nyata namun memiliki karakter tertentu bagi peserta didik.<sup>13</sup>

Dapat tarik kesimpulan model pembelajaran media interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep guru-guru. Pemanfaatan media interaktif dengan berbagai model pembelajaran juga mampu hasil belajar peserta didik dan juga menunjukkan jika pengembangan pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep peserta didik

### **Peran Media Pembelajaran Interaktif**

Dalam era abad ke-21, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan cepat, yang mengubah cara manusia berinteraksi dan belajar. Dalam konteks revolusi industri 4.0, teknologi komunikasi dan informasi memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi antara manusia dan mesin. Dalam proses pembelajaran, media interaktif memegang peran signifikan dengan memberikan kemungkinan untuk interaksi aktif antara peserta didik dan materi yang disajikan. Media interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini dapat membantu seorang guru untuk memperlancar penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dalam era pendidikan modern.

Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan materi pembelajaran.<sup>14</sup> Media

---

<sup>13</sup> Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal GEA Jurusan Pendidikan Geografi*, Vol.6, No. 1,h. 117-131

<sup>14</sup> A.Indriwati., J. Wulandari., T.Novela. (2002).Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri. KoPeN: Koperensi Pendidikan Nasional. *Jurnal Mercubuana Yogyakarta*, (2)1. H. 78-92

pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan *platform online* yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik yang dikutip oleh Kustandi & Darmawan; penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu metode yang dapat merangsang minat serta keinginan peserta didik, memberikan dorongan motivasi, dan memengaruhi aspek psikologis peserta didik.<sup>15</sup> Konsep ini sejalan dengan pandangan Kustandi dan Sutjipto yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan mengklarifikasi pesan yang disampaikan, sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan akurat.

Sementara Lestari secara umum peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar atau disebut juga sebagai *dependent media* karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektivitas). Media pembelajaran juga berperan sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan *independent media*. *Independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.<sup>16</sup>

Media interaktif yang digunakan guru dapat memberi peran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya adalah menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, karena media interaktif seperti *game* edukasi, video interaktif seringkali membuat peserta didik tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Motivasi belajar adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Schunk menyatakan bahwa motivasi belajar ialah hal yang mendorong dari dalam diri yang mengarahkan serta mempertahankan perilaku belajar individu guna memperoleh cita-cita tertentu. peserta didik yang termotivasi secara positif cenderung lebih aktif, lebih fokus, dan lebih berusaha dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi yang rendah cenderung kurang berpartisipasi dan cepat kehilangan minat. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar peserta didik adalah kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.<sup>17</sup>

Selain motivasi, prestasi belajar juga menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pendidikan. Ketika peserta didik menunjukkan pertumbuhan dalam pengetahuan dan keterampilan mereka dari waktu ke waktu, yang diukur dengan nilai atau evaluasi lainnya, kita mengatakan bahwa mereka telah mencapai prestasi belajar. Banyak hal, baik internal (seperti motivasi dan bakat peserta didik) maupun eksternal

---

<sup>15</sup> C. Kustandi dan Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta: Prenada Media Group).h. 58

<sup>16</sup> N. Lestari. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. (Jawa Tengah: Lakeisha).h. 12

<sup>17</sup> E. Melati. Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal On Education*. 6 (1). h. 113

(seperti teknik dan media yang digunakan guru di dalam kelas), yang berkontribusi terhadap keberhasilannya. Penggunaan teknologi pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk memberikan stimulus baru dibandingkan dengan pendekatan tradisional, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat dan belajar lebih banyak ketika guru memanfaatkan teknologi interaktif di kelas,

Peran media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan umpan balik lebih cepat tentang kinerja peserta didik. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat kemajuan mereka secara langsung dan mengetahui apa yang perlu ditingkatkan. Umpan balik ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena mereka merasa lebih percaya diri ketika melihat kemajuan mereka. Peran media interaktif lain dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan peserta didik dituntut untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan materi. Ini dapat membantu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Peranan media interaktif sangatlah banyak, alat bantu ini tentu sangat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Media yang disajikan dapat berupa gambar, video, animasi, dan suara, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan begitu media interaktif dapat membantu mengatasi kesulitan belajar dengan menyajikan informasi secara visual, audiovisual yang interaktif, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang tidak mereka pahami. Karena media interaktif juga berperan dalam penyesuaian gaya belajar masing-masing peserta didik seperti visual, audiotori. Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran interaktif juga berperan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik untuk memperoleh informasi dan memahami materi pembelajaran.

### **C. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif yang umum bagi sekolah yang digunakan adalah media interaktif berbasis video dengan penggunaan animasi yang dinamis, suara, dan gambar menarik, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran yang disediakan oleh guru kapan pun dan di mana pun, yang bertujuan untuk mempertahankan minat peserta didik dalam proses belajar. Terlebih lagi, pengemasan program penggunaan dan metode medianya menggunakan karakter kartun yang sangat disukai oleh peserta didik. Penggunaan media berbasis video interaktif dengan penyampaian melalui animasi dianggap efektif



dalam menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Kelebihan dari video interaktif antara lain kemudahan penggunaannya, kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik, keberagaman yang tidak monoton, serta faktor kesenangan yang dihasilkan.<sup>18</sup>

Media pembelajaran interaktif layak untuk dikembangkan karena memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media, sehingga peserta didik menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mampu merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga dapat terjadi proses pembelajaran, mencapai tujuan dan menjadi lebih baik.

Dalam pembelajaran interaktif, penggunaan video animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penggunaan animasi memberikan kemungkinan untuk menciptakan visualisasi yang lebih dinamis dan menarik, yang memiliki potensi untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif. Dengan memanfaatkan animasi, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Animasi merupakan seni yang menghidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang dipresentasikan dengan kecepatan tinggi.<sup>19</sup> Salah satu keunggulan utama animasi adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan. Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para guru yang tertarik untuk memanfaatkan potensi tersebut dalam dunia pendidikan.

Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena dapat menghadirkan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih sederhana dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan gambar bergerak, animasi dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit untuk dijelaskan secara verbal atau dalam bentuk statis. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan Peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, seperti melakukan klik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka.

---

<sup>18</sup> S. Nusir., I. Alsmadi., M.Al-Kabi., F. Saradgah. (2013). Studying The Impact of Using Multimedia Intractive Programs On Children's Ability to Learn Basic Math Skills. *Journal E-Learning dan Digital Media*. 10(3). h. 305-309

<sup>19</sup> N.P.D.J. Wulan., I.I.W.Suwatra., I.N. Jampel. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), h. 66-74

Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik. Media video animasi juga memiliki kelebihan yaitu hemat biaya, mudah disimpan, serta bisa dilihat dan dipelajari berulang-ulang. Dengan menggunakan animasi dengan tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, animasi dapat memotivasi peserta didik dengan cara menyajikan konten yang relevan dan kontekstual, menghadirkan cerita atau skenario yang membangkitkan emosi peserta didik, dan memberikan umpan balik secara langsung.<sup>20</sup>

Semua hal ini menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik, serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan personal. Animasi juga memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Ini membantu mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa tertinggal atau terlalu ditekan dalam pembelajaran.

#### **D. Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar**

Salah satu faktor terpenting yang menentukan seberapa baik seseorang belajar ialah seberapa besar motivasi seseorang guna melakukannya. Menurut Schunk, motivasi belajar dapat berupa dorongan internal yang membuat peserta didik ingin belajar dan mencapai tujuan akademiknya. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif sangat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar diaman media pembelajaran interaktif menampilkan materi dalam bentuk yang variatif dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Misalnya, animasi dan video dapat menjelaskan materi yang rumit dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Permainan edukasi dan kuis interaktif memberikan unsur tantangan yang memacu rasa ingin tahu dan semangat peserta didik untuk terus belajar. Peserta didik yang belajar dengan media interaktif menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional.<sup>21</sup> Hal ini disebabkan oleh adanya umpan balik langsung yang diperoleh peserta didik ketika menggunakan media tersebut, yang memberikan mereka rasa pencapaian dan kepuasan belajar.

Lebih jauh, media interaktif juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Beberapa peserta didik lebih cepat menangkap pelajaran secara visual, ada yang kinestetik, dan ada pula yang belajar secara auditori. Dengan berbagai fitur yang tersedia dalam media interaktif, peserta didik dapat memilih cara belajar yang paling sesuai dengan dirinya, sehingga proses pembelajaran menjadi semakin personal serta

---

<sup>20</sup> P. Indah., dan A.Rahman. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Edukatif*. 11(4), h. 77-85

<sup>21</sup> Y. Yuliansyah. (2018). Efektifitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), h. 24-32

berarti. Kemudian media pembelajaran interaktif membantu mengurangi kecemasan belajar, terutama bagi peserta didik yang biasanya kurang percaya diri atau takut salah. Fitur seperti latihan yang dapat diulang tanpa batas, serta umpan balik positif, memungkinkan peserta didik belajar tanpa tekanan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan peserta didik, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri. Animasi dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman. Peserta didik dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu peserta didik mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Selain itu, media interaktif mendukung pembelajaran yang bersifat konstruktivistik, di mana peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan latihan. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas mental dan fisik secara simultan cenderung meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

#### **E. Faktor Pendukung dan Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif**

Terdapat beberapa faktor pendukung/kelebihan dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif antara lain:

1. Kompetensi guru: guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran dapat memaksimalkan fungsi media interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Ketersediaan fasilitas teknologi: sekolah yang dilengkapi komputer, laptop, tablet, dan akses internet yang memadai memungkinkan guru dan peserta didik mengoptimalkan penggunaan media interaktif.
3. Dukungan kurikulum dan kebijakan sekolah: kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran dan penggunaan teknologi sangat menentukan implementasi media interaktif secara berkelanjutan.

Selain itu kelebihan media pembelajaran interaktif adalah:

1. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan agar peserta didik lebih interaktif baik ketika pembelajaran didalam kelas maupun ketika peserta didik belajar secara mandiri. Saat menjalankan media pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk berperan serta dan terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan adanya peran peserta didik dimungkinkan pesan dari materi mudah dimengerti oleh peserta didik.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran interaktif didesain untuk program pembelajaran mandiri,

artinya kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada ditangan pengguna.

4. Memberikan iklim afeksi secara individual. Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan peserta didik secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran. Karena multimedia interaktif dapat memberi iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran peserta didik.
5. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan peserta didik melakukan respon atau umpan balik terhadap materi yang disampaikan.

Namun, terdapat juga hambatan-hambatan/kekurangan implementasi media interaktif, yaitu:

1. Kurangnya pelatihan bagi guru: sebagian guru masih merasa kurang percaya diri dan belum memiliki keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan media pembelajaran digital.
2. Keterbatasan fasilitas di daerah terpencil: banyak sekolah di wilayah tersebut yang masih belum memiliki fasilitas teknologi memadai, sehingga sulit untuk mengimplementasikan media interaktif.
3. Resistensi terhadap perubahan: ada guru dan peserta didik yang masih merasa nyaman dengan metode tradisional sehingga kurang antusias menggunakan media baru.

Sementara Kekurangan media pembelajaran interaktif adalah

1. Keterbatasan akses internet yang dapat menghambat proses belajar.
2. Bagi peserta didik dan guru adalah potensi gangguan (distraksi) akibat konten non-edukatif, kesulitan dalam mengelola kelas yang gaduh saat teknologi digunakan,
3. Kebutuhan guru akan pelatihan dan waktu yang cukup untuk pengembangan serta kesulitan teknis jika peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan media tersebut

## **F. Penutup**

Peran media pembelajaran interaktif berupa video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Beberapa media interaktif seperti video, permainan, dan aplikasi dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media interaktif dalam pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya adalah dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, memberikan umpan balik lebih cepat kepada peserta didik, meningkatkan keterlibatan dan

partisipasi aktif peserta didik. Media interaktif dapat dijadikan solusi bagi guru dalam mengajar untuk mengurangi rasa bosan peserta didik. Selain itu dengan bantuan teknologi yang ada akan memudahkan guru untuk terus berinovasi dan mencari tahu media yang efektif untuk diterapkan dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu penting bagi guru untuk memperluas wawasan dan menambah jiwa kreatifitasnya dalam mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran juga dapat tercapai.

Media pembelajaran interaktif sangat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik terhadap materi pelajaran. Peserta didik cenderung tidak mudah bosan atau tidak tertarik saat belajar karena cara-cara yang menarik, beragam, serta interaktif yang digunakan media ini guna menyajikan informasi pelajaran. Peserta didik terlibat lebih aktif, menunjukkan lebih banyak antusiasme, serta menunjukkan minat yang lebih besar pada materi pelajaran ketika permainan instruksional, kuis, serta animasi disertakan. Selain itu, peserta didik dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif, yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik. Dengan demikian, peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri serta lebih termotivasi untuk berhasil.

Ketika guru menggunakan materi pembelajaran interaktif. Media yang dapat diakses berkali-kali memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi sebanyak yang mereka butuhkan, dengan kecepatan mereka sendiri, tanpa merasa terburu-buru. Peserta didik dapat secara aktif mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran melalui metode konstruktivis berbasis media ini. Implementasi media pembelajaran interaktif mengungguli rekan-rekan mereka yang menggunakan teknik pembelajaran yang lebih tradisional dalam hal indeks prestasi kumulatif, menurut penelitian sebelumnya. Jadi, penggunaan media pembelajaran interaktif menghasilkan hasil akademis yang lebih baik karena dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar.

Media pembelajaran interaktif sangat potensial untuk dijadikan sebagai salah satu strategi utama dalam proses pembelajaran. Penerapan media ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi perkembangan kualitas pendidikan dan meningkatkan daya saing peserta didik dalam menghadapi tuntutan dimasa yang akan datang

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Kustandi dan Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group).
- A.Indriwati., J. Wulandari., T.Novela. (2002).Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri. KoPeN: Koperensi Pendidikan Nasional. *Jurnal Mercubuana Yogyakarta*, 1(2), h. 78-92.
- Arief S. Sadiman. et.al. (2001). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Pesada
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- A. Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar; Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- E. Melati. Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal On Education*. 6 (1). h. 113.
- Hasanuddin, H., & Rijal, F. (2025). Pengembangan Kemampuan Public Speaking dan Kepercayaan Diri Peserta Didik Madrasah Aliyah di Aceh. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 4(1), 243-267.
- Heinich,R, Michael Molenda,James D Russel. (1989). *Intructional Media and The New Technologies*. (Third Edition). New York: Macmillan Publishing Company.
- Idris, T., Mutia, J., Rijal, F., & Furqan, M. (2024). Humanistic Education in the Dayah Teaching System in Aceh. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 239-247.
- Idris, T., Rijal, F., Hanum, R., & Mardhiah, A. (2024). A Multicultural Approach in Islamic Education Learning to Strengthen the Islamic Identity of Moderate Students in PTKIN Aceh. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 5(3), 478-493.
- Irwandi, I., Nurmalina, N., & Rijal, F. (2025). Integrating Sharia Values into Education in Aceh: A Qualitative Case Study of Policy, Curriculum, and Pedagogical Practice. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3).
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The Importance Of Interactive Learning Media In A New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), hal. 112.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- N. Lestari. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- N.P.D.J. Wulan., I.I.W.Suwatra., I.N. Jampel. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), h. 66-74.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal GEA Jurusan Pendidikan Geografi*, Vol.6, No. 1, h. 117-131.

- Oemar Hamalik. (2013). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- P. Indah., dan A.Rahman. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Edukatif*. 11(4), h. 77-85.
- Rijal, F., & Dewi, N. (2025). REVITALISASI KEARIFAN LOKAL DALAM MENEGUHKAN MODERASI BERAGAMA DI ACEH SINGKIL. *AR-RA'YU: Jurnal Hukum Keluarga Islam*, 4(2), 55-73.
- Rijal, F., Hasanuddin, H., & Mardhiah, A. (2025). Digital Innovation in Islamic Religious Education: A Study of Madrasah Aliyah in Banda Aceh. *Sinthop: Media Kajian Pendidikan, Agama, Sosial dan Budaya*, 4(1), 181-189.
- S. Nusir., I. Alsmadi., M.Al-Kabi., F. Saradgah. (2013). Studying The Impact of Using Multimedia Intractive Programs On Children's Ability to Learn Basic Math Skills. *Journal E-Learning dan Digital Media*. 10(3). h. 305-309.
- Sartono, E. K. E., Ambarsari, R., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), hal.1192-1203.
- Silahuddin, S., Saiful, S., Rijal, F., Lismijar, L., & Zarrazir, A. (2024). Entrepreneurship Education: Fostering the Entrepreneurial Spirit of Higher Education Tarbiyah Faculty Students in Aceh. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3905-3913.
- Surnayo Soenarto. (2012). *Media Pembelajaran. Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Y. Yuliansyah. (2018). Efektifitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), h. 24-32