Efforts to enhance student learning motivation through the use of interactive learning media

Elisa Rahma Putri
[1]Universitas Efarina, Indonesia
Email: elisaramaputri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah yang relevan mengenai media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar. Data dikumpulkan melalui penelaahan jurnal, buku, dan hasil penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Media interaktif juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik dan bervariasi. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil kajian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Kata Kunci: motivasi belajar; media pembelajaran interaktif; keterlibatan siswa; proses pembelajaran; hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to describe efforts to enhance students' learning motivation through the use of interactive learning media. The background of this research is driven by low learning motivation, as evidenced by a lack of student attention, participation, and enthusiasm during the learning process. The method employed is a literature review, analyzing various relevant scientific sources concerning interactive learning media and learning motivation. Data were collected by reviewing journals, books, and research findings related to the topic. The results of the study indicate that the utilization of interactive learning media increases students' interest, attention, and engagement in learning activities. Furthermore, interactive media helps students comprehend the material more easily through the presentation of attractive and diverse information. Additionally, the learning process becomes more active, engaging, and student-centered. Based on these findings, it is concluded that the use of interactive learning media serves as an effective strategy to boost students' learning motivation and support the optimal achievement of learning objectives.

Keywords: learning motivation; interactive learning media; student engagement; learning process; learning outcomes

Corresponding Author:
Elisa Rahma Putri,
Universitas Efarina,
Jl. Pdt. J. Wismar Saragih No. 72/74, Pematangsiantar, Sumatera Utara,
Indonesia
Email: **elisaramaputri@gmail.com**

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang membuat siswa bersemangat, aktif, dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan minat yang besar terhadap pelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Gumala et al., 2023).

Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Asrifah et al., 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Saat ini, guru memiliki berbagai alternatif media yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Hartono et al., 2025). Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menumbuhkan minat belajar, meningkatkan perhatian, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Ali et al., 2025; Juraidah et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran interaktif juga membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara visual dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Pembahasan mengenai topik ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dan praktisi pendidikan mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. RESEARCH METHOD

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri individu yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan mencapai prestasi belajar yang optimal.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif dalam pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih tekun dalam menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami penurunan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Gumala, Indriyani, dan Ruby (2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, kebutuhan, cita-cita, dan kondisi psikologis siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode mengajar guru, media pembelajaran, fasilitas pendidikan, serta dukungan keluarga. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kajian literatur dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Library research merupakan metode penelitian yang memanfaatkan berbagai sumber pustaka sebagai data utama penelitian tanpa melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan.

Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap fenomena yang diteliti berdasarkan data berupa kata-kata, konsep, teori, dan hasil penelitian terdahulu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara sistematis berbagai informasi yang diperoleh dari sumber literatur sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini memiliki batasan, yaitu tidak melakukan observasi, wawancara, maupun eksperimen secara langsung di lapangan. Seluruh data yang digunakan berasal dari hasil penelitian terdahulu dan sumber literatur yang telah dipublikasikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini bergantung pada kualitas, kelengkapan, dan relevansi sumber-sumber literatur yang dianalisis. Meskipun demikian, kajian literatur tetap memberikan kontribusi yang penting dalam memperkaya pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (Rahmawati & Perdana, 2024)

3. RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai jurnal dan penelitian yang membahas penggunaan media pembelajaran interaktif, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut kemudian dianalisis dan dikelompokkan ke dalam beberapa aspek pembahasan, yaitu peningkatan perhatian dan minat belajar, peningkatan keaktifan siswa, peningkatan semangat belajar, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif.

A. Peningkatan Perhatian dan Minat Belajar Siswa

Perhatian dan minat merupakan komponen penting dalam motivasi belajar. Siswa yang memiliki perhatian dan minat yang tinggi terhadap pembelajaran cenderung lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa karena materi disajikan secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan berbagai fitur interaktif lainnya.

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penyajian materi yang lebih visual dan dinamis membuat siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa tertarik terhadap materi yang dipelajari, mereka akan lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian Helnanelis dan Ulyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan platform Nearpod mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Melalui fitur kuis, polling, dan aktivitas digital lainnya, siswa menjadi lebih tertarik dan fokus terhadap materi yang dipelajari. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, penelitian Lestari et al. (2024) juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang tersedia pada media tersebut.

B. Peningkatan Keaktifan dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Motivasi belajar yang tinggi umumnya ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyelesaikan tugas, serta mengikuti berbagai kegiatan yang disediakan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus berinteraksi dengan materi pembelajaran. Berbagai fitur seperti kuis interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan latihan soal digital membuat siswa menjadi lebih aktif dibandingkan ketika hanya mendengarkan penjelasan guru.

Penelitian Yuanisah et al. (2024) mengenai penggunaan Articulate Storyline menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih aktif mengeksplorasi materi dan menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Keaktifan siswa yang meningkat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mengubah pola pembelajaran dari teacher-centered learning menjadi student-centered learning. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Peningkatan Semangat dan Antusiasme Belajar Siswa

Selain meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa, media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan semangat dan antusiasme belajar. Semangat belajar merupakan salah satu indikator motivasi yang ditunjukkan melalui keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan unsur multimedia seperti video, animasi, dan permainan edukatif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian Suartika dan Raini (2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui pemberian poin, penghargaan, dan tantangan yang mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian Ramadhan (2026) mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis Canva menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa. Siswa merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan sehingga mereka lebih berani untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

D. Faktor-Faktor yang Mendukung Keberhasilan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian, keberhasilan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu.

1) Faktor pertama adalah desain media yang menarik. Media yang memiliki tampilan visual yang baik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa cenderung lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.
2) Faktor kedua adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran. Media yang baik tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila tidak digunakan secara tepat oleh guru.
3) Faktor ketiga adalah ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat digital dan akses internet. Ketersediaan fasilitas yang memadai akan mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif secara optimal.

4) Faktor keempat adalah karakteristik siswa. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil kajian literatur mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian, minat, keaktifan, partisipasi, semangat, dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena media pembelajaran interaktif menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kualitas desain media, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif secara tepat dan berkelanjutan diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik pada berbagai jenjang pendidikan.

REFERENCES

Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development, 3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Asrifah, M. N., Khosiyono, B. H. C., & Henucahyani, B. (2025). Analysis of the use of interactive learning media on student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Anak, 14*(2), 271–279. https://doi.org/10.21831/jpa.v14i2.1793

Gumala, Y., Indriyani, T., & Ruby, A. C. (2023). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3905–3912. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5786

Hartono, H., Ningsi, N., & Hina, S. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students' learning motivation. *EDUCARE Journal of Primary Education, 6*(1), 81–96. https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291

Helnanelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran ICT berbasis platform Nearpod untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi sejarah perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3886–3894. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426

Juraidah, J., Diana, N., & Akbar, P. R. (2025). The influence of Wordwall-based interactive learning media on students' learning motivation in mathematics subjects for grade III elementary school. *Journal of Educational Sciences, 9*(4), 2573–2581. https://doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2573-2581

Lestari, F., Vega, N., Sudharsono, M., Riansyah, T. R., Aliifah, S. N., & Saphira, V. N. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10*(4), 237–250. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 21907–21914. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17493

Ramadhan, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(1), 10–21. https://doi.org/10.66371/jadika.v2i1.74

Suartika, I., & Raini, Y. (2026). Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi meningkatkan motivasi belajar siswa SD Karadenan Kaum Kabupaten Bogor. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(1), 144–156. https://doi.org/10.32832/educate.v11i1.22625

Yuanisah, A. I., Mappalotteng, A. M., & Haripuddin. (2024). Penerapan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Information Technology Education Journal (INTEC), 3*(2), 35–38. https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/1549