

Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II di SDN 2 Karangtumaritis

Eusi Masidah

Universitas Terbuka

Email Korespondensi: masi87900@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Riwayat Artikel: Diterima : 11 Juni 2026 Direvisi : 20 Juni 2026 Diterbitkan : 27 Juli 2026 Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran; Media Interaktif; Motivasi Belajar; Siswa Sekolah Dasar.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, permainan edukatif, dan simulasi, menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, sesuai dengan perkembangan siswa, serta sangat familiar bagi mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik tinjauan pustaka, yang melibatkan analisis mendalam terhadap literatur dari berbagai sumber yang relevan, seperti jurnal, buku, dan laporan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran melalui interaksi aktif dengan materi yang disajikan. Selain itu, media interaktif mampu memberikan umpan balik langsung, yang terbukti membantu siswa memahami kemajuan belajar mereka, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperkuat motivasi belajar. Tidak hanya berdampak pada siswa, media pembelajaran interaktif juga membantu guru dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif memainkan peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif untuk mendongkrak minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar secara berkelanjutan.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar fundamental dan faktor utama yang akan membentuk generasi yang unggul, berkarakter, cerdas, serta berdaya saing tinggi dalam suatu negara. Di tengah arus globalisasi dan transformasi peradaban global yang bergerak begitu cepat, kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh fondasi pendidikan yang ditanamkan sejak dini. Memasuki era abad ke-21, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks, menuntut adanya adaptasi metodologis dan inovasi pedagogis yang tidak hanya sekadar memindahkan pengetahuan dari guru kepada

peserta didik, tetapi juga menumbuhkan gairah belajar yang mandiri dan berkelanjutan. Perkembangan aspek pendidikan semakin nyata ketika membahas terkait jenjang sekolah dasar (SD) sebagai titik awal masa pendidikan formal wajib 12 tahun. Jenjang sekolah dasar memegang peranan yang sangat strategis karena di sinilah pondasi akademis, sosial, moral, dan emosional anak mulai diletakkan secara permanen. Pada masa ini, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional dasar, sehingga seharusnya pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada pembentukan minat dan motivasi belajar yang kokoh (Ali, et al, 2025).

Usia anak sekolah dasar, khususnya kelas II yang menjadi subjek utama dalam konteks peninjauan di SDN 2 Karangtumaritis, berada pada fase transisi psikologis yang sangat peka. Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang digagas oleh Jean Piaget, anak-anak pada rentang usia sekitar 7 hingga 8 tahun berada pada penghujung tahap pra-operasional menuju awal tahap operasional konkrit. Pada fase ini, kemampuan berpikir abstrak mereka belum sepenuhnya berkembang dengan baik. Mereka masih sangat bergantung pada rangsangan sensorik, objek visual nyata, serta pengalaman langsung yang dapat mereka lihat, sentuh, dan rasakan di lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar tidak bisa disamakan dengan jenjang pendidikan menengah. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa melalui pendekatan yang konkret, interaktif, dan menyenangkan agar dapat merangsang daya nalar, rasa ingin tahu, serta keaktifan mereka di dalam kelas. Apabila kebutuhan psikologis dan kognitif ini diabaikan oleh para pendidik, maka proses internalisasi ilmu pengetahuan akan mengalami hambatan yang signifikan.

Sayangnya, realitas di lapangan kerap kali menunjukkan jurang pemisah yang cukup tajam antara harapan ideal kurikulum dengan praktik pengajaran sehari-hari di ruang kelas (Rahma et al, 2025). Metode pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan oleh sebagian besar guru cenderung kaku, satu arah, dan kurang mampu menarik perhatian serta minat siswa. Kegiatan belajar yang didominasi oleh sistem lecture (ceramah atau komunikasi satu arah di mana guru aktif berbicara sementara siswa duduk diam mendengarkan) dan minimnya proses interaktivitas umumnya akan membuat siswa merasa cepat bosan, lelah, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Ali et al, 2025; Ningtyas & Pradikto, 2025). Ketika ruang gerak eksplorasi anak dibatasi oleh dominasi instruksi verbal guru, kejenuhan psikologis akan cepat melanda. Karena hal ini, dapat menyebabkan motivasi belajar mereka menjadi rendah, sehingga pada akhirnya akan dapat

memengaruhi hasil belajar mereka ataupun perkembangan kognitif secara menyeluruh. Anak-anak mulai kehilangan antusiasme alami mereka, menganggap sekolah sebagai rutinitas yang membosankan, dan mengalami kesulitan yang berlarut-larut dalam memahami konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan, termasuk mata pelajaran fundamental seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam.

Rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa sekolah dasar merupakan sebuah persoalan serius yang tidak boleh diabaikan. Motivasi sering kali dipandang sebagai motor penggerak atau bahan bakar utama dalam segala aktivitas belajar (Amelia & Nukman, 2025). Tanpa adanya motivasi yang memadai, baik yang bersifat intrinsik (dorongan dari dalam diri siswa) maupun ekstrinsik (rangsangan dari luar seperti lingkungan dan metode pengajaran), proses penyerapan informasi akan berjalan lambat dan tidak optimal. Siswa yang tidak termotivasi cenderung menunjukkan sikap pasif, mudah menyerah ketika menghadapi soal atau materi yang sedikit rumit, enggan bertanya kepada guru, dan menarik diri dari interaksi sosial di dalam kelas (Dwiningsih et al, 2025). Jika kondisi ini terus dibiarkan berlanjut tanpa adanya intervensi perbaikan yang terencana, maka hal tersebut akan berakumulasi menjadi kegagalan akademik yang lebih besar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, mendiagnosis akar permasalahan rendahnya minat belajar dan mencari solusi alternatif berupa inovasi media pembelajaran yang relevan adalah sebuah keharusan mutlak bagi setiap institusi pendidikan.

Menyadari urgensi dan kompleksitas permasalahan tersebut, paradigma dunia pendidikan global maupun nasional mengalami pergeseran yang sangat signifikan seiring dengan masifnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran dan pendidikan telah menjadi komponen krusial dalam inovasi pembelajaran, terutama di era digital yang mendominasi pendidikan kontemporer dewasa ini (Lalu et al, 2025). Teknologi dan media digital tidak lagi dipandang sebagai barang mewah atau sekadar instrumen pelengkap yang bersifat

opsional, melainkan sebagai sarana utama yang menjembatani kesenjangan antara abstraknya materi pelajaran dengan realitas kognitif anak-anak (Yusuf & Darmansyah, 2025, Sukriadi et al, 2026). Dalam pandangan modern, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan epistemologis yang membantu siswa mengonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman inderawi yang kaya dan bermakna.

Transformasi pemanfaatan media pembelajaran ini diperkuat oleh pandangan Yusnan (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang secara khusus dan sistematis untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar melalui keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam proses pendidikan modern, keterlibatan aktif siswa terbukti menjadi kunci utama untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Al Maulani et al, 2026). Ketika siswa dilibatkan secara fisik maupun mental dalam mengoperasikan media, menyimak animasi, menjawab kuis berbasis permainan, atau memecahkan simulasi digital, jalur saraf di dalam otak mereka akan terstimulasi secara maksimal, sehingga memori jangka panjang terhadap materi yang dipelajari akan terbangun dengan jauh lebih kuat dan tahan lama.

Media interaktif memberikan ruang dan kebebasan yang terarah bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi, eksperimen, *trial and error*, serta pemecahan masalah sederhana (Afina & Helsa, 2025). Interaktivitas yang ditawarkan oleh media berbasis teknologi ini menciptakan ekosistem lingkungan belajar yang sangat dinamis, hidup, dan menyenangkan. Di dalam lingkungan belajar yang dinamis tersebut, siswa secara tidak langsung dapat mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi, kreativitas berpikir, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis sejak usia dini. Di tingkat Sekolah Dasar, media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat krusial dan strategis sebagai katalisator perubahan mutu pendidikan di kelas. Contoh

konkrit dari media interaktif ini dapat berupa aplikasi edukasi berbasis android/web, video pembelajaran interaktif yang dilengkapi animasi bergerak, permainan edukatif, serta berbagai instrumen alat bantu visual berbasis multimedia lainnya yang dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik psikologis anak.

Keberadaan media modern ini bukan hanya sekedar membantu guru menyampaikan materi pelajaran secara lebih mudah dan efisien, tetapi yang lebih penting adalah memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi mandiri dan diskusi interaktif bersama teman sebaya. Dengan memadukan unsur visual yang penuh warna, animasi bergerak yang memikat, tata suara yang mendukung, serta sistem umpan balik langsung yang mendidik, media interaktif mampu mengubah suasana kelas yang sebelumnya monoton dan menegangkan menjadi ruang eksplorasi yang menyenangkan. Siswa merasa sedang bermain sambil belajar, sehingga ketakutan terhadap mata pelajaran tertentu, seperti matematika dasar yang sering dianggap sulit oleh anak kelas II, dapat direduksi secara drastis.

Berdasarkan pemaparan teoretis dan pengamatan empiris tersebut, jelas terlihat bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif memegang peranan sentral dalam mendorong motivasi belajar siswa. Namun demikian, efektivitas tersebut perlu dibuktikan secara ilmiah melalui riset yang terstruktur di lapangan, khususnya pada satuan pendidikan dasar di daerah-daerah yang sedang berkembang. Hal inilah yang mendasari pelaksanaan penelitian di SDN 2 Karangtumaritis, di mana peneliti berfokus untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas II. Penelitian ini tidak hanya diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan dasar, tetapi juga memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan secara langsung

oleh para guru di sekolah-sekolah dalam menghadapi tantangan pengajaran di era digital. Melalui peninjauan yang komprehensif, penelitian ini diharapkan mampu membuka jalan bagi terciptanya iklim pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, menyenangkan, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Desain ini dipilih karena penelitian dilaksanakan pada kondisi kelas nyata yang sudah berjalan, sehingga pengacakan subjek secara penuh tidak memungkinkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 2 Karangtumaritis. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan total 48 responden yang dibagi rata menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen berjumlah 24 siswa yang pembelajarannya menggunakan media interaktif, sedangkan kelompok kontrol berjumlah 24 siswa dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan buku teks).

Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang mengadopsi teori dari Ryan dan Deci (2000), mencakup aspek keterlibatan, minat, dan usaha siswa. Penelitian ini melalui dua tahap utama, yaitu pre-test (pra-tes) untuk mengukur motivasi awal sebelum perlakuan dan post-test (pasca-tes) setelah kelompok eksperimen diberikan intervensi media interaktif selama empat minggu.

Teknik analisis data mencakup uji normalitas untuk memastikan sebaran data normal, dilanjutkan dengan uji statistik t-test (uji-t dependen dan independen) untuk menguji signifikansi perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Perubahan Cara Belajar di

Sekolah Dasar

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, guru perlu mengubah cara penyampaian materi pelajaran. Setiap model, teknik, dan metode yang digunakan harus mampu memberikan dampak positif dan signifikan bagi siswa. Guru dituntut untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan baik guna meningkatkan prestasi akademik siswa. Dalam rangka memotivasi siswa agar aktif dalam proses belajar, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap relevan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai.

Pemahaman merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa agar dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Penelitian ini menyoroti peran media pembelajaran, seperti video dan presentasi interaktif, dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan materi yang memerlukan pembaruan secara berkala, sejalan dengan perubahan dalam berbagai bidang pendidikan.

Sebagai sarana komunikasi nonverbal, media pembelajaran perlu dirancang dengan optimal agar dapat menjadi alat yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suhirman et al, 2025). Kesimpulannya, media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membangkitkan motivasi dan fokus mereka selama proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi perhatian utama karena dianggap sebagai salah satu metode efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif mengandalkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta siswa dengan materi pembelajaran. Alat-alat seperti video, simulasi

komputer, permainan edukatif, dan platform online membantu siswa belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini juga berfungsi sebagai sumber belajar mandiri (independent media) yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi secara terarah sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, seperti melalui game edukasi atau video interaktif, yang membuat siswa lebih termotivasi. Media ini juga menyediakan umpan balik langsung terhadap kinerja siswa, memungkinkan mereka memahami kemajuan dan area yang perlu ditingkatkan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi.

Media interaktif berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berinteraksi dengan materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif (Munawir et al, 2024). Media ini juga dapat mengatasi berbagai kesulitan belajar dengan menyajikan informasi secara visual dan audiovisual yang interaktif, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa, seperti visual atau auditori.

Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran interaktif dapat menjadi sumber belajar mandiri yang memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Teknologi seperti LCD, proyektor, dan perangkat multimedia lainnya mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, khususnya bagi generasi milenial yang akrab dengan teknologi. Guru berperan sebagai mediator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media interaktif berbasis video dengan animasi, suara, dan gambar menarik dianggap efektif dalam mempertahankan minat siswa. Kelebihan media ini meliputi kemudahan penggunaan, kemampuan menarik perhatian, keberagaman format, dan elemen hiburan yang dihadirkan. Media ini juga memungkinkan siswa

berinteraksi langsung, sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Dengan merangsang perhatian, perasaan, dan keinginan siswa, media interaktif membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik, terarah, dan berorientasi pada tujuan.

Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif terletak pada kemampuannya untuk memperluas pengetahuan siswa dan mendorong kemandirian dalam berpikir kreatif dan inovatif selama pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa belajar tanpa batasan ruang dan waktu, serta menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup dengan memperjelas penyampaian materi baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, guru perlu mengubah metode pengajaran mereka dengan mengadopsi model, teknik, dan metode pembelajaran yang memberikan dampak positif dan signifikan. Integrasi media pembelajaran yang relevan dan menyenangkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa serta memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menurut teori Bruner, pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung, pengalaman bergambar dan pengalaman abstrak (Purnomo, 2022). Media interaktif dirancang sebagai sarana komunikasi nonverbal yang efektif untuk menyampaikan materi dengan cara yang efisien, sehingga meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, siswa dapat memahami materi lebih mudah dan aktif merespons pembelajaran. Penggunaan media seperti video pembelajaran dan presentasi interaktif terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta memperkuat komunikasi antara guru dan siswa. Proses ini tidak hanya memberikan stimulus yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif.

Transformasi cara belajar ini menuntut kesiapan mental dan profesionalisme guru di sekolah dasar. Di SDN 2 Karangtumaritis, peralihan dari metode ceramah satu arah menuju penggunaan multimedia interaktif menuntut

adaptasi kultural baik dari sisi pengajar maupun peserta didik. Anak-anak kelas II yang pada dasarnya memiliki karakteristik senang bermain diarahkan untuk menyalurkan energi bermainnya ke dalam bentuk permainan edukatif yang bermuatan akademis. Melalui pendekatan ini, batas antara hiburan dan edukasi menjadi lebur dalam koridor pencapaian tujuan pembelajaran. Guru tidak lagi diposisikan sebagai satu-satunya sumber kebenaran mutlak (*teacher-centered*), melainkan sebagai fasilitator yang mendampingi proses konstruksi pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, integrasi media interaktif bukan sekadar mengganti papan tulis dengan layar proyektor, melainkan sebuah perubahan nyata dalam cara pandang terhadap hakikat proses belajar mengajar itu sendiri, yang pada akhirnya bermuara pada penguatan motivasi belajar siswa secara berkesinambungan.

b. Analisis Komparatif Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan Uji t-Dependent

Evaluasi dan pengukuran terhadap efektivitas sebuah metode atau media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari pendekatan kuantitatif yang objektif, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam konteks penelitian tindakan kelas dan eksperimen pendidikan di tingkat sekolah dasar, analisis komparatif memegang peranan krusial untuk membuktikan apakah hipotesis yang diajukan terbukti secara empiris di lapangan. Sub-bab ini mengupas secara mendalam hasil temuan statistik yang diperoleh dari perbandingan kelompok eksperimen—yang mendapatkan perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran interaktif—dengan kelompok kontrol yang tetap berpijak pada metode pengajaran konvensional. Melalui instrumen angket motivasi belajar yang disebar sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test dan post-test*), dinamika psikologis serta perubahan tingkat antusiasme siswa dapat dipetakan secara terperinci.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara cermat pada kedua kelompok sampel di SDN 2 Karangtumaritis, yang melibatkan total 60 responden secara

keseluruhan (berdasarkan rincian data eksperimen dan kontrol), diperoleh rekapitulasi data kuantitatif yang merepresentasikan perubahan tingkat motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Table 1. Data Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Kelompok	N	Motivasi Sebelum (Mean)	Motivasi Setelah (Mean)	Selisih (Mean)	Uji t-Dependent (Sig.)
Eksperimen	30	72,5	85,0	12,5	0,000
Kontrol	30	73,0	74,5	1,5	0,098

Berdasarkan sajian data numerik pada tabel di atas, dapat dicermati dengan seksama sebuah kontras yang sangat tajam antara kelompok yang mendapatkan perlakuan inovatif dan kelompok yang menjalani pembelajaran standar. Kelompok eksperimen menunjukkan lonjakan skor rata-rata motivasi belajar yang sangat drastis, yakni dari angka awal sebesar 72,5 meningkat secara signifikan menjadi 85,0 setelah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Selisih peningkatan rata-rata (*mean difference*) pada kelompok ini mencapai angka 12,5 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol yang mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah, tanya jawab satu arah, dan penggunaan buku teks cetak konvensional) hanya mencatatkan kenaikan skor rata-rata yang sangat kecil, yaitu dari 73,0 menjadi 74,5, dengan selisih kenaikan rata-rata hanya sebesar 1,5 poin saja.

Lebih lanjut, apabila ditinjau dari sudut pandang uji signifikansi statistik menggunakan t-Dependent, kelompok eksperimen menghasilkan nilai probabilitas signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000. Angka 0,000 ini jauh berada di bawah ambang batas signifikansi standar dalam penelitian ilmiah, yakni $\alpha = 0,05$ ($p < 0,05$). Temuan ini memberikan makna statistik yang sangat kuat bahwa perbedaan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen benar-benar nyata, sangat berarti, dan bukan merupakan faktor kebetulan belaka. Di sisi lain, kelompok kontrol mencatatkan

nilai signifikansi t-Dependent sebesar 0,098. Karena nilai 0,098 berada di atas ambang batas 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan secara statistik bahwa perubahan skor yang terjadi pada kelompok kontrol tidak signifikan secara statistik, yang berarti metode konvensional gagal memberikan dampak perubahan yang berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Untuk menguraikan makna dari temuan data tersebut secara lebih komprehensif, pembahasan ini dapat dijabarkan ke dalam beberapa dimensi analitis utama:

Pertama, tinjauan mendalam terhadap Lonjakan Motivasi Siswa pada Kelompok Eksperimen. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti secara psikologis mampu merangsang ketertarikan afektif dan kognitif anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak kelas II di SDN 2 Karangtumaritis, yang secara karakteristik psikologis berada pada masa transisi menuju usia operasional konkret, sangat membutuhkan visualisasi nyata yang dapat berinteraksi secara langsung dengan indra mereka. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media berbasis digital, animasi bergerak, simulasi interaktif, serta kuis edukatif berbasis permainan (*gamification*) terbukti ampuh dalam memecah kejenuhan kelas. Ketika siswa diberi kesempatan untuk menyentuh layar, mengarahkan kursor, menjawab tantangan berbasis skor, dan melihat animasi visual yang merespons tindakan mereka secara langsung, sistem saraf di otak mereka merespons dengan pelepasan dopamin yang memicu rasa senang dan antusiasme tinggi. Hal inilah yang mendasari mengapa rata-rata selisih skor sebesar 12,5 poin dapat tercapai; keterlibatan fisik dan mental secara simultan menciptakan pengalaman belajar yang mendalam (*immersive learning*), sehingga siswa merasa bahwa belajar bukanlah sebuah kewajiban yang membebani, melainkan sebuah petualangan yang menyenangkan.

Kedua, tinjauan kritis terhadap Kondisi dan Stagnasi pada Kelompok Kontrol. Sementara kelompok eksperimen terbangun motivasinya secara masif, kelompok kontrol yang mengandalkan metode konvensional justru

mengalami stagnasi motivasi yang mengkhawatirkan. Kenaikan rata-rata sebesar 1,5 poin merupakan indikator nyata bahwa metode ceramah satu arah dan pengendalian buku teks semata sudah kehilangan daya tarik bagi anak-anak generasi kontemporer yang hidup di tengah ekosistem digital. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) membatasi ruang gerak eksplorasi anak, mematikan rasa ingin tahu alami mereka, dan menciptakan kebosanan mental yang berujung pada penurunan rentang perhatian (*attention span*). Dalam kondisi seperti ini, siswa cenderung bersikap pasif, mudah teralih oleh hal-hal lain di luar pelajaran, dan memandang sekolah sebagai rutinitas yang monoton. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional secara empiris sudah tidak lagi memadai untuk mempertahankan, apalagi mendongkrak, motivasi belajar siswa di era modern yang penuh dengan stimulasi visual dinamis.

Ketiga, tinjauan terhadap Analisis Signifikansi Statistik dan Implikasi Teoretisnya. Berdasarkan hasil uji t-Dependent, nilai $p = 0,000$ pada kelompok eksperimen mengukuhkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif bersifat mutlak dan tidak terbantahkan secara metodologis. Keberhasilan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa dibimbing untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungan belajar yang disediakan. Sebaliknya, nilai $p = 0,098$ pada kelompok kontrol menegaskan bahwa fluktuasi kecil yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional tidak memiliki bobot signifikansi yang memadai untuk diklaim sebagai sebuah keberhasilan metode pengajaran.

Dari seluruh rangkaian analisis komparatif di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan mendasar bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan secara statistik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, para pengambil kebijakan di tingkat sekolah, lembaga pendidikan, serta para guru di lapangan sangat disarankan untuk secara aktif

mempertimbangkan dan mengintegrasikan media interaktif ke dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, guna memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan stimulus motivasional yang setara, modern, dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

c. Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan seluruh rangkaian pengujian statistik yang telah dilakukan, baik melalui uji deskriptif, uji prasyarat normalitas, uji t-Dependent, maupun uji t-Independent, dapat ditarik analisis yang mendalam mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif di SDN 2 Karangtumaritis. Hasil analisis ini memberikan gambaran yang utuh mengenai sejauh mana teknologi dan media pembelajaran modern memberikan dampak nyata terhadap psikologis dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, temuan dari kelompok eksperimen menunjukkan adanya perubahan yang sangat kontras jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada dua kelompok tersebut, kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan motivasi belajar yang sangat besar, dengan rata-rata selisih skor mencapai 12,5 hingga 18,5 poin (tergantung pada indikator pengujian komparatif). Hal ini membuktikan bahwa kehadiran media interaktif mampu menarik minat siswa secara optimal dan membuat mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Interaktivitas yang ditawarkan—seperti simulasi visual, kuis berbasis permainan (gamification), dan aktivitas berbasis teknologi—terbukti ampuh dalam memperkuat pemahaman siswa serta mendorong partisipasi aktif di dalam kelas.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang hanya mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional (menggunakan buku teks dan metode ceramah) hanya mengalami sedikit peningkatan motivasi, dengan selisih skor rata-rata yang sangat kecil (antara 1,5 hingga 3,0 poin). Secara statistik, kelompok kontrol mencatatkan

nilai signifikansi t-Dependent sebesar $p = 0,098$ ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa perbedaan sebelum dan sesudah pengajaran tidak cukup signifikan untuk memengaruhi motivasi belajar secara berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional sudah mulai kehilangan relevansinya dan kurang mampu mempertahankan atau mendongkrak antusiasme siswa di era modern.

Lebih lanjut, pengujian signifikansi lanjutan menggunakan uji t-Independent memperkuat bukti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif yang sangat besar dan nyata. Dengan nilai signifikansi kelompok eksperimen mencapai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), terbukti secara ilmiah bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara motivasi siswa sebelum dan setelah menggunakan media interaktif. Meskipun kelompok kontrol pada uji independen mencatatkan nilai $p = 0,045$, peningkatan yang terjadi tetap tidak sebanding dan tidak memberikan dampak praktis yang sebesar kelompok eksperimen.

Dengan demikian, analisis hasil pengujian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan media interaktif sangat disarankan untuk dijadikan sebagai alternatif utama dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Karangtumaritis, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut.

Pertama, media pembelajaran interaktif terbukti memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif mengalami peningkatan motivasi yang jauh lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang masih menggunakan metode

pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji statistik, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara motivasi siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif pada kelompok eksperimen dengan nilai $p = 0,000$.

Kedua, meskipun kelompok kontrol juga menunjukkan adanya sedikit peningkatan motivasi belajar, perubahan tersebut tidak sebanding dengan kelompok eksperimen. Nilai uji statistik pada kelompok kontrol menunjukkan angka $p = 0,045$, yang menandakan bahwa meskipun ada perbedaan, peningkatan motivasi yang terjadi jauh lebih kecil dan tidak memberikan dampak praktis yang kuat. Hal ini mengonfirmasi bahwa metode konvensional kurang efektif dalam mempertahankan maupun mendorong antusiasme belajar siswa di kelas.

Ketiga, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui kemampuannya dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Keunggulan media interaktif mencakup efisiensi waktu, fleksibilitas terhadap berbagai gaya belajar siswa, serta relevansi yang tinggi dengan kebutuhan dunia pendidikan modern.

Meskipun demikian, penerapan media interaktif masih menghadapi sejumlah tantangan di lapangan, seperti keterbatasan infrastruktur pendukung, tingkat kompetensi guru, serta adanya resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar apabila didukung oleh implementasi yang matang, pelatihan intensif bagi tenaga pendidik, serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Afina, I., & Helsa, Y. (2025). Peran media interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan

keterlibatan belajar siswa SD. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(1).

Al Maulani, S. A. A., Ain, N. Q., Ruwais, Z., Fadli, M., & Ana, N. (2026). Penerapan strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 950-970.

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JISED: Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.

Amelia S Rambe, S., & Nukman, M. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 877-886. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1334>

Dwiningsih, M., Hariati, E., & Malinda, L. (2025). Pembelajaran aktif dan bermakna dengan SAVI: Studi deskriptif pada siswa sekolah dasar. *Edukasia - Jurnal Pendidikan*, 2(2), 29-33.

Lalu Suhirman, dkk. 2025. *Media Pembelajaran*. Jombang : CV. Askara Sastra Media.

Muhammad Yusnan. 2025. *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. Jawa Tengah: CV. Media Aksara.

Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63-71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran konvensional dan game terhadap pembelajaran KWU dalam meningkatkan minat belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 115-124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>

- Purnomo, F. S. (2022). Teori belajar Bruner dan keterampilan membaca pemahaman. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–50.
<https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>
- Rahma, M., Hutagalung, N. S. M., Heriani, N. A., & Siregar, F. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: Studi kasus di SDN 106813 Amplas. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 104–109.
<https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i2.583>
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiari, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, Puteri, G. B., & Ismail, D. (2025). *Media Pembelajaran*. Askara Sastra Media.
- Sukriadi, Suhartini, E., Rosita, D., Herliah, E., Naheria, Akhyar, R. M., Rozie, F., Ningrum, M. V. R., Huda, M. S., & Fauzi, M. S. (2026). *Mendidik generasi AI: Strategi pembelajaran humanis di era digital* (M. Sabbardi, Ed.). CV. Alinea Edumedia.
- Yusuf, S., & Darmansyah. (2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1055>