

Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar

Baharuddin, Lailatul Fitriah Eka Putri*, Rosulinawati

Magister Manajemen Pendidikan Islam Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

*lailatulspdi58@guru.sd.belajar.id

Abstract

The aim of this research is to analyze increasing elementary school students' learning motivation through interactive learning. The research method used is descriptive qualitative. Research data collection techniques use interview instruments, observation and documentation. Data analysis techniques include data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The triangulation method is used to check the validity of the data. The research results show that interactive learning can increase elementary school students' learning motivation. The interactive learning strategy is applied to three components, namely the presentation of learning materials that are able to build interaction patterns between teachers, students and learning materials, the selection of learning methods that stimulate student activity and creativity, and learning media and resources that are able to attract students' attention to participate in learning.

Keywords: *Interactive learning; Instructional media; Motivation to learn; Presentasion of learning.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data, meliputi data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Triangulasi metode digunakan untuk memeriksa keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa Sekolah Dasar. Strategi pembelajaran interaktif diterapkan pada tiga komponen, yaitu penyajian materi pembelajaran yang mampu membangun pola interaksi antara guru, siswa, dan bahan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran yang menstimulasi aktivitas dan kreativitas siswa, serta media dan sumber belajar yang mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran; Motivasi belajar; Pembelajaran interaktif; Penyajian pembelajaran

Pendahuluan

Pendidikan dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lainnya. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karena itu guru perlu menciptakan lingkungan

pembelajaran yang kondusif, yang mendorong interaksi guru dan siswa melakukan pembelajaran secara efektif.

Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai keberhasilan siswa dan proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang didominasi oleh guru, dan kurang melibatkan siswa cenderung membuat siswa pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan karena siswa hanya mendengarkan, menyalin apa yang disampaikan guru. Karena itu diperlukan pembelajaran yang berpusat siswa, bersifat interaktif, mendorong siswa lebih aktif dan responsif mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu pendekatan yang diharapkan dapat memberikan perubahan lingkungan belajar yang memotivasi siswa agar lebih giat dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Hal ini tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Model pembelajaran interaktif dirancang agar siswa bertanya dan menemukan jawaban mereka sendiri. Kelebihan model pembelajaran interaktif, yaitu membangun perilaku positif antar sesama anggota kelompok, siswa yang pandai akan cenderung memberi bantuan pada temannya yang kesulitan, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan baik dalam kelompok maupun secara mandiri.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas menjadikan siswa lebih aktif. Suasana belajar diarahkan agar siswa mampu memahami interaksi, materi ajar dapat dipahami dengan mudah, dan tersedianya media belajar (Sumiyati, 2017). Pembelajaran interaktif dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri. Siswa mampu berkomunikasi, dan menanggapi proses pembelajaran interaktif, serta siswa semakin giat. Pembelajaran interaktif bisa menjadi cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, menjadikan suasana hidup, dan mendapatkan hasil optimal, seperti tujuan belajar siswa yang tercapai. Hal ini mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, dan pengetahuan semakin bertambah, serta mampu mengatasi kesulitan belajar (Raztiani & Permana, 2019).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna pada sejumlah individu atau sekelompok orang (Cresswell, 2009). Hasil penelitian kualitatif ditampilkan secara naratif, melalui hasil analisis

deskripsi interpretatif dan pemaknaan terhadap data, peristiwa, naskah, simbol-simbol yang ditemui di lapangan penelitian (Sedarmayanti, 2011).

Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di wilayah Bekasi. Data primer diperoleh langsung dari guru sebagai *key informan* melalui wawancara tentang pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa. Observasi terhadap kegiatan dan lingkungan pembelajaran, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran interaktif. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan dokumen lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Analisis data meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Miles & Huberman, 1984; Sugiyono, 2019). Triangulasi metode digunakan untuk memeriksa keabsahan data, memperoleh data yang valid, dan memperkaya data. Triangulasi metode meliputi metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Triangulasi merupakan gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda (Sugiyono, 2019).

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan Penelitian

Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar dianalisis berdasarkan penyajian materi pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran, pengembangan media dan sumber belajar. Tahapan analisis meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Berikut ini temuan penelitian berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi

1. Penyajian materi pembelajaran menggunakan konsep imajinatif yang mampu menstimulasi dan mengembangkan ide. Pola interaksi antar guru dengan siswa maupun interaksi antar siswa dengan siswa, serta interaksi siswa dengan bahan pembelajaran. Guru mengajar dengan pola yang bervariasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif. Evaluasi dan penilaian aktivitas pembelajaran dilakukan setiap akhir kegiatan pembelajaran.
2. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tema untuk menstimulasi aktivitas dan kreativitas siswa. Metode pembelajaran dikombinasikan sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
3. Pemanfaatan media dan sumber belajar berupa modifikasi media yang ada sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kombinasi media pembelajaran untuk saling melengkapi dan saling mendukung kelancaran dan kemudahan mengakses informasi yang digunakan sebagai sumber belajar. Lingkungan sekitar berupa alam semesta, manusia, dan benda-benda di sekitar siswa dan guru dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran.

B. Pembahasan

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dalam keadaan sadar untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan baru sehingga seorang pembelajar mengalami perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Magnessen mengemukakan bahwa seseorang belajar berdasarkan 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan dengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dilakukan (Faturahman, 2013).

Hal di atas menunjukkan pentingnya pendekatan dan strategi pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif mampu menggerakkan minat, memberi dorongan dan semangat kepada siswa untuk berperan aktif belajar, yakni kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran, kreatif menggunakan metode pembelajaran, dan kreatif mengembangkan media dan sumber belajar (Syaikhudin, 2013).

1. Penyajian materi pembelajaran

Pembelajaran interaktif merupakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Strategi ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa, memberikan apersepsi untuk mengingatkan pada materi yang sudah dipelajari, dan materi yang akan dipelajari. Strategi ini akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan aktivitas dengan benar (Rusman, 2015).

Pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menarik perhatian, siswa termotivasi untuk belajar, materi pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami, strategi mengajar bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan, siswa banyak melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan saling memberikan tanggapan. (Madjid, 2013).

Motivasi dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting untuk mendorong siswa aktif dan berprestasi. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar, antara lain model, metode, dan media pembelajaran yang dipilih guru dalam proses pembelajaran, lingkungan keluarga dan sekolah, serta dukungan orang tua. Tiga faktor tersebut merupakan faktor luar diri siswa (faktor ekstrinsik). Sedangkan faktor dari dalam diri (faktor intrinsik), umumnya timbul secara alami (natural) dalam diri siswa (Hadi, 2017).

Beberapa jenis motivasi dalam pembelajaran, antara lain motivasi intrinsik, motivasi instrumental, motivasi sosial, dan motivasi prestasi. Motivasi intrinsik, yakni siswa belajar karena menyukai tugas-tugas yang diberikan. Motivasi instrumental, yakni siswa belajar karena akan menerima konsekuensi *reward* atau *punishment*. Motivasi sosial, yakni siswa belajar karena ide dengan gagasannya ingin

dihargai. Motivasi prestasi, yakni siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya.

2. Pemilihan metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan suatu cara menyajikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bentuk metode pembelajaran sangat beragam, berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Metode mengajar sering disebut sebagai strategi belajar mengajar. Metode dan strategi merupakan dua hal yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam kegiatan pembelajaran (Faturrohman, 2013).

3. Pemanfaatan media dan sumber belajar

Media pembelajaran interaktif merupakan alat penghubung dan penyampaian informasi dua arah atau lebih agar tercipta interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Adapun ciri-ciri media pembelajaran yang menarik adalah media yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, menstimulasi siswa agar giat belajar, siswa tertarik mengikuti pembelajaran yang disajikan guru.

Manfaat media bagi guru adalah mudah, praktis, dan menarik ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Media dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif apabila mampu mengintegrasikan lebih dari dua media. Hal ini dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik bagi penggunanya. (Andrizal, 2017). Kriteria memilih media pembelajaran yang tepat berpedoman pada *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*, disingkat ACTION, sebagai berikut:

- a. *Access* adalah kemudahan akses. Hal ini berkaitan dengan kemudahan dan izin penggunaan.
- b. *Cost* berkaitan dengan keseimbangan antara biaya yang dikeluarkan dengan manfaatnya.
- c. *Technology* berkaitan dengan ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interactivity* berkaitan dengan kemampuan komunikasi dua arah.
- e. *Organization* berkaitan dengan dukungan organisasi atau lembaga, dan pengorganisasiannya.
- f. *Novelty* berkaitan dengan aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik (Sanjaya, 2008; Saptomo, 2018)

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang tersedia di sekitar lingkungan belajar, fungsinya untuk mengoptimalkan hasil belajar. Jenis sumber belajar dikelompokkan menjadi sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*). Adapun komponen sumber belajar terdiri dari pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*technic*), dan latar (*setting*). Kriteria

memilih sumber belajar adalah ekonomis, praktis, mudah, fleksibel, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar (Saptomo, 2018).

Media yang digunakan pada pembelajaran interaktif, antara lain *Kahoot*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Media ini untuk pengembangan *learning object*, bersifat gratis, dan menyenangkan untuk belajar. Permainan *Kahoot* bersifat interaktif dan dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, seperti *pretest*, *post test*, penguatan materi, remedial dan juga ulangan harian. Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Perbandingan tahapan hasil evaluasi yang telah dilaksanakan siswa, yakni proses pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* mengalami kenaikan presentasi ketuntasan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelum menggunakan media *Kahoot* (Hartanti, 2019).

Kesimpulan

Pembelajaran interaktif merupakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Strategi ini mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan aktivitas pembelajaran dengan benar. Strategi pembelajaran interaktif diterapkan pada tiga komponen, yaitu penyajian materi pembelajaran yang mampu membangun pola interaksi antara guru, siswa, dan bahan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran yang menstimulasi aktivitas dan kreativitas siswa, serta media dan sumber belajar yang mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem *E-Learning* Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Aqib, Z. & Amrullah, A. (2019). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Creswell, J.W. (2009). *Research Design*. United Kingdom: SAGE Publications.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, B.S. & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatuhurrohman, P., & Sutikno, M S. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama.
- Hadi, A. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Hartanti, D. (2019). "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia". Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. Klaten, 21 September.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2012). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosda Karya.

- Raztiani, H. & Permana, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3).
- Rukajat, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saptomo, W.L.Y. (2018). *Ragam Media Interaktif dalam Pembelajaran*. Semarang: BP-UNISBANK).
- Sedarmayanti. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran PKN SD Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 66-72.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syaikhudin, A. (2013). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Lisan Al-Hal*, 7(2), 313.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.