

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDS MUHAMMADIYAH 21 MEDAN

Monica Putri Harahap, Mawar Sari
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

monicaputriharahap@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa, guru kurang menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, guru hanya menerapkan metode ceramah atau hanya berpatokan dengan buku siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas V di SDS Muhammadiyah 21 Medan. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif sedangkan variable terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan 6 uji yaitu uji validitas, uji realibitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji statistic dan terakhir uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji T . Pengujian hipotesis menggunakan Paired sampel T-Test yang didahului oleh beberapa uji sebelumnya. Menurut hasil uji t (Independent Samples Test) yang dilaksanakan pada media pembelajaran interaktif (X) dan motivasi belajar (Y) menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian, terdapat dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.

Keywords: *Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar Siswa*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan individu, karena setiap orang berhak memperoleh pendidikan yang efektif dan bermutu. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas, martabat, dan derajat individu sebagai warga negara, tetapi juga sebagai upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu menghadapi berbagai

masalah dalam kehidupan sehari-hari (Mata et al., n.d.). Pendidikan merupakan proses pembaruan pengetahuan, kepribadian, sikap, dan keterampilan, yang pada akhirnya membentuk individu yang memiliki karakter, pemikiran kritis, dan kesadaran sosial yang lebih mendalam. Suryanto (2019) menekankan bahwa pendidikan berperan dalam menciptakan masyarakat yang berkualitas dan berdaya saing, sehingga pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan meskipun hasilnya belum sepenuhnya sesuai harapan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan di sekolah adalah pencapaian belajar siswa, yang mencerminkan kemampuan mereka dalam menguasai materi serta menunjukkan standar pendidikan yang diterapkan di institusi tersebut.

Dalam dunia pengajaran, media dan sarana pembelajaran memiliki fungsi yang krusial karena menjadi penghubung antara guru dan peserta didik serta menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Di era digital saat ini, siswa sekolah dasar telah akrab dengan teknologi, sehingga pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media interaktif, termasuk hypertext, hypermedia, multimedia, platform berbasis web, maupun televisi pintar, memungkinkan penyajian materi melalui visualisasi, audio, dan simulasi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit secara lebih menyeluruh (Putra & Salsabila, 2021; Shelemo, 2023). Integrasi teknologi dengan media pembelajaran menjadi semakin relevan, terutama selama pandemi, ketika guru dituntut mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga media interaktif berperan efektif dalam memfasilitasi proses belajar (Elvira & Neni Z, 2022).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif, berinisiatif, dan memiliki semangat untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi belajar tidak hanya memengaruhi prestasi akademik, tetapi juga membentuk keterampilan psikomotorik, yang tercermin dari kemampuan siswa untuk melakukan tindakan atau aktivitas tertentu berdasarkan pengetahuan yang diperoleh (Arsyad & Saleh, 2022). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode dan model pembelajaran yang tepat serta menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa, agar kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif (Afiani & Faradita, 2021; Simanjuntak et al., 2022).

Berdasarkan observasi di SDS Muhammadiyah 21 Medan, guru kelas V masih dominan menggunakan metode ceramah dengan berfokus pada buku pelajaran, sehingga keterlibatan siswa selama proses belajar rendah dan motivasi belajar cenderung menurun. Data nilai IPAS menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 8 siswa yang mencapai $KKM \geq 70$, sementara 12 siswa lainnya belum tuntas, menandakan rendahnya pencapaian ketuntasan belajar dan kurangnya aspek psikomotorik.

Salah satu solusi potensial adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif, yang berfungsi sebagai sarana penghubung dengan karakteristik interaksi aktif, sehingga siswa dapat berpartisipasi langsung dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Pangkep, 2024). Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan terlibat secara aktif. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat tumbuh secara alami dari pengalaman mereka sendiri, yang pada gilirannya akan meningkatkan prestasi dan keterampilan psikomotorik dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan”, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa dalam memahami materi pelajaran IPAS secara efektif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) untuk menilai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Desain penelitian menggunakan pre-test dan post-test dengan kelompok kontrol, di mana kedua kelompok diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman dan motivasi awal, kemudian kelompok eksperimen menerima perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan media interaktif, sedangkan kelompok kontrol tetap

menggunakan metode biasa, dan diakhiri dengan post-test untuk menilai perubahan hasil belajar.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan, dengan dua kelas terpilih secara purposive sebagai sampel. Instrumen penelitian terdiri dari tes tertulis untuk mengukur pemahaman dan angket skala Likert untuk menilai motivasi belajar, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif dibandingkan metode konvensional.

3. HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan. Variabel independen penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif, sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian, berupa lembar observasi motivasi belajar, telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan semua item angket memenuhi kriteria valid ($R_{hitung} > R_{tabel}$), sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,899, yang tergolong tinggi dan menunjukkan konsistensi instrumen yang baik. Dengan demikian, instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Sebelum pemberian perlakuan, peneliti melakukan pre-test pada kedua kelas, yakni kelas eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Hasil pre-test menunjukkan perbedaan awal, dengan rata-rata motivasi kelas eksperimen 65,00 dan kelas kontrol 50,00. Setelah perlakuan, post-test dilakukan untuk menilai perubahan motivasi belajar. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan, dari rata-rata 65,00 menjadi 79,75, sementara kelompok kontrol meningkat dari 50,00 menjadi 60,00. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. $> 0,05$ untuk semua kelompok, sehingga data terdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan Sig. = 0,438 ($> 0,05$), menandakan varians antar kelompok homogen. Analisis statistik menggunakan uji T-Independen menunjukkan nilai signifikansi 0,000

($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Pembahasan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Siswa cenderung lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, menimbulkan minat yang lebih besar terhadap materi IPAS, dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya (Cahyaningtias & Ridwan, 2021; Nisa' & Aryanti, 2023; Syuhada & Risnawaty, 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi belajar siswa secara signifikan.

Meskipun hasil penelitian positif, terdapat beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, dengan waktu penelitian terbatas yang bersamaan dengan proses penyusunan skripsi, dan hanya berfokus pada satu mata pelajaran. Selain itu, efektivitas media interaktif dapat dipengaruhi oleh akses teknologi, kemampuan siswa menggunakan media, dan kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif. Kekurangan ini menjadi pertimbangan penting untuk interpretasi hasil dan pengembangan penelitian selanjutnya.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung pencapaian kompetensi secara lebih optimal.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan. Variabel independen penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif, sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian, berupa lembar observasi motivasi belajar, telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan semua item angket memenuhi kriteria valid ($R_{hitung} > R_{tabel}$), sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,899, yang

tergolong tinggi dan menunjukkan konsistensi instrumen yang baik. Dengan demikian, instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Sebelum pemberian perlakuan, peneliti melakukan pre-test pada kedua kelas, yakni kelas eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Hasil pre-test menunjukkan perbedaan awal, dengan rata-rata motivasi kelas eksperimen 65,00 dan kelas kontrol 50,00. Setelah perlakuan, post-test dilakukan untuk menilai perubahan motivasi belajar. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan, dari rata-rata 65,00 menjadi 79,75, sementara kelompok kontrol meningkat dari 50,00 menjadi 60,00. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. > 0,05 untuk semua kelompok, sehingga data terdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan Sig. = 0,438 (>0,05), menandakan varians antar kelompok homogen. Analisis statistik menggunakan uji T-Independen menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Pembahasan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Siswa cenderung lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, menimbulkan minat yang lebih besar terhadap materi IPAS, dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya (Cahyaningtias & Ridwan, 2021; Nisa' & Aryanti, 2023; Syuhada & Risnawaty, 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi belajar siswa secara signifikan.

Meskipun hasil penelitian positif, terdapat beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, dengan waktu penelitian terbatas yang bersamaan dengan proses penyusunan skripsi, dan hanya berfokus pada satu mata pelajaran. Selain itu, efektivitas media interaktif dapat dipengaruhi oleh akses teknologi, kemampuan siswa menggunakan media, dan kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran

interaktif. Kekurangan ini menjadi pertimbangan penting untuk interpretasi hasil dan pengembangan penelitian selanjutnya.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung pencapaian kompetensi secara lebih optimal.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan pada mata pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan melalui uji T dengan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses belajar lebih menarik, partisipatif, dan efektif, serta mendorong pemahaman materi IPAS secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai 80, di mana seluruh 20 siswa telah memenuhi standar nilai, menandakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan produktif. Sebaliknya, motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan

metode konvensional tanpa media interaktif masih rendah, dengan rata-rata nilai 58,5, di mana belum semua siswa mencapai standar yang ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional belum mampu memaksimalkan motivasi belajar dan efisiensi waktu, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti menjadi strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(1), 16–27.
- Arsyad, B., & Saleh, S. R. (2022). Desain Instrumen Penilaian Ranah Psikomotorik pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 53–63. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.29747>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Mata, P., Ips, P., Kelas, S., Di, V. I. I., & Bahrul, M. (n.d.). nur azizah, wallen.
- Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>
- Pangkep, K. K. (2024). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Vii Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep. 10(September).
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suryanto. (2019). Peningkatam Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Xi Aphp Dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning Pada Kompetensi Dasar Barisan Dan Dere Di Smk Negeri Kebonagung.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>