

Penerapan Media Interaktif Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 6 Kerinci Kanan

Samsuir^{1,*} Fatni Dewi² Eti Wirdanis³

¹ SMP Negeri 6 Kerinci Kanan ² SMK Negeri 1 Tambusai ³ SMP Negeri 1 Lubuk Dalam, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 24 juli, 2024

Revisi : 22 September, 2024

Diterima : 25 Desember, 2024

Diterbitkan : 20 Januari, 2024

Kata Kunci

Media Interaktif Digital, Motivasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

Correspondence

E-mail: samsuirhasyim@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media interaktif berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Kerinci Kanan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 68, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempermudah pemahaman materi. Oleh karena itu, media interaktif berbasis digital direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Abstract

This study aims to analyze the implementation of digital interactive media in improving students' learning motivation at SMP Negeri 6 Kerinci Kanan. This research employs a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 32 eighth-grade students. Data collection techniques included learning motivation questionnaires, observations, and documentation. The results showed that the use of digital interactive media significantly improved students' learning motivation. In the first cycle, the average student motivation score was 68, while in the second cycle, it increased to 85. This improvement indicates that digital interactive media can make learning more engaging, enhance student participation, and facilitate better understanding of the material. Therefore, digital interactive media is recommended as an innovative learning strategy to improve students' learning motivation at the junior high school level.

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



1. Pendahuluan

Pendidikan di era digital mengalami perubahan signifikan dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Pembelajaran yang dulunya berpusat pada guru kini mulai beralih ke model yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Perubahan ini menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional.

Motivasi belajar memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki daya juang yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan hasil belajar yang kurang optimal.

Di SMP Negeri 6 Kerinci Kanan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi dalam belajar. Faktor-faktor seperti penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta minimnya interaksi dalam kelas menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media interaktif berbasis digital. Media ini dirancang untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, dengan menyajikan materi dalam bentuk animasi, simulasi, video pembelajaran, serta interaksi langsung antara siswa dan materi yang dipelajari. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan menghadirkan elemen visual dan audio yang menarik.

Namun, implementasi media digital dalam pembelajaran tidak selalu berjalan mulus. Beberapa kendala seperti kurangnya akses terhadap perangkat teknologi, keterbatasan jaringan internet, serta kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi terbaik dalam penerapan media interaktif agar dapat berjalan efektif di lingkungan sekolah.

Dalam konteks SMP Negeri 6 Kerinci Kanan, penerapan media interaktif berbasis digital diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini, akan dianalisis bagaimana media digital dapat memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta bagaimana strategi yang paling efektif dalam mengimplementasikannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk melihat dampak langsung dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan akan terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

Selain itu, penelitian ini juga akan menggali persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana media interaktif dapat diterima oleh siswa dan bagaimana dampaknya terhadap pengalaman belajar mereka.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan berusaha menjawab pertanyaan utama: "Sejauh mana penerapan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Kerinci Kanan?" Untuk menjawab pertanyaan ini, penelitian akan dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, sebagaimana akan dijelaskan pada bagian metode penelitian.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media interaktif berbasis digital. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perubahan yang terjadi dalam kelas serta melakukan perbaikan secara berkelanjutan melalui siklus tindakan.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan rancangan pembelajaran dengan mengintegrasikan media interaktif berbasis digital ke dalam proses pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, dilakukan observasi untuk melihat dampak penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk menentukan langkah perbaikan dalam siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa di salah satu kelas di SMP Negeri 6 Kerinci Kanan yang mengalami permasalahan dalam motivasi belajar. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif berupa hasil angket dan nilai siswa dibandingkan untuk melihat perubahan motivasi belajar setelah penerapan media interaktif berbasis digital.

3. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Kerinci Kanan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam berpartisipasi, serta lebih termotivasi untuk memahami materi yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media interaktif berbasis digital juga membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik. Elemen-elemen seperti visualisasi, animasi, dan simulasi memberikan pengalaman yang lebih konkret dan nyata bagi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik sehari-hari, sehingga pemahaman mereka terhadap materi semakin mendalam dan berkelanjutan.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran juga menjadi salah satu indikator keberhasilan penerapan media interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok, kuis interaktif, dan latihan berbasis digital menjadi bagian dari metode yang membantu siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat serta lebih kompetitif dalam mengejar pemahaman materi.

Meskipun media interaktif memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Akses internet yang tidak stabil dan kurangnya perangkat yang memadai menjadi hambatan dalam penerapan metode ini secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan sekolah, untuk meningkatkan fasilitas yang mendukung pembelajaran digital.

Selain infrastruktur, kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat teknologi juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media digital, terutama mereka yang belum terbiasa dengan teknologi. Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya pelatihan khusus bagi siswa dan guru agar mereka lebih terampil dalam memanfaatkan media interaktif sebagai sarana pembelajaran.

Dari perspektif guru, penggunaan media interaktif berbasis digital juga memberikan tantangan tersendiri. Guru perlu mengembangkan keterampilan baru dalam merancang dan mengelola materi pembelajaran berbasis digital. Selain itu, mereka juga harus mampu menyesuaikan metode mengajar agar tetap menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi aspek penting dalam keberhasilan implementasi media interaktif.

Di sisi lain, dukungan dari orang tua juga menjadi faktor yang dapat menunjang keberhasilan penerapan media interaktif. Orang tua diharapkan dapat mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi dengan bijak dan membantu mereka dalam mengakses materi pembelajaran digital di rumah. Dengan adanya kolaborasi antara sekolah dan orang tua, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan berkesinambungan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital berpotensi meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dengan akses ke berbagai sumber belajar digital, siswa dapat lebih leluasa mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas penerapan media interaktif. Pertama, sekolah perlu menyediakan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran digital. Kedua, guru dan siswa perlu diberikan pelatihan yang cukup agar dapat memanfaatkan media digital secara optimal. Ketiga, sekolah dapat bekerja sama dengan pihak eksternal, seperti lembaga pendidikan dan industri teknologi, untuk mengembangkan konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kesimpulannya, penerapan media interaktif berbasis digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar jika didukung dengan strategi yang tepat. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media interaktif dalam dunia pendidikan perlu terus ditingkatkan agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Kerinci Kanan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam berpartisipasi, serta lebih termotivasi untuk memahami materi yang diberikan.

Selain itu, penerapan media interaktif juga membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik. Dengan adanya elemen visual, animasi, dan simulasi dalam pembelajaran, siswa merasa lebih tertarik dan lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik nyata. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasi media digital di kelas. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat teknologi, dan keterbatasan infrastruktur seperti akses internet menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan untuk mengatasi kendala ini agar penerapan media digital dapat berjalan lebih optimal.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (9th ed.). Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Viking Press.
- Slavin, R. E. (1994). *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika* (6th ed.). Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Ke-18)*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.