

PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

I Nyoman Ananta Widiadnya¹, Ni Nyoman Kurnia Wati²

¹PGSD Dharma Acarya IAHN Mpu Kuturan, ²IAHN Mpu Kuturan

Alamat e-mail : ¹anantanyoman@gmail.com , ²kurnia_yasa@yahoo.com

ABSTRACT

The essence of the educational process is to guide children's growth so that they can reach their optimal potential. In the context of primary school, teachers are required to create an inspiring learning environment through the use of innovative media such as interactive images. This media facilitates the assimilation of complex knowledge through attractive visualisations, thereby fostering students' internal motivation. The main objective of this study is to examine the effect of using interactive image media on students' learning motivation using a qualitative literature review approach. Based on an analysis of various scientific references, it was found that interactive image media has a positive impact on students' enthusiasm for learning. Students become more proactive and are no longer just passive listeners. In addition, this media supports teachers in managing their classes in a more focused manner and has an impact on improving student achievement, making it a very effective alternative media to implement.

Keywords: Interactive image media, learning motivation, primary school

ABSTRAK

Esensi dari proses pendidikan adalah menavigasi pertumbuhan anak agar mampu mencapai kemampuan optimalnya. Dalam konteks sekolah dasar, guru dituntut menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif melalui penggunaan media inovatif seperti gambar interaktif. Media ini mempermudah asimilasi pengetahuan yang rumit melalui visualisasi yang menarik, sehingga motivasi internal siswa dapat bertumbuh. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk menelaah pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi literatur. Berdasarkan analisis berbagai referensi ilmiah, ditemukan bahwa media gambar interaktif menciptakan dampak positif pada gairah belajar siswa. Siswa menjadi lebih proaktif dan tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif. Selain itu, media ini mendukung guru dalam mengelola kelas secara lebih terarah dan berdampak pada peningkatan prestasi siswa, menjadikannya alternatif media yang sangat efektif untuk diterapkan.

Kata kunci: Media gambar interaktif, motivasi belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi yang sangat penting menurut Ki Hajar

Dewantara, sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menjelaskan bahwa pendidikan

merupakan tuntunan dalam proses tumbuh kembang anak. Tujuannya adalah menuntun seluruh kekuatan kodrat yang ada pada diri anak agar mereka, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat, dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses yang bersifat humanis, atau dengan kata lain, proses memanusiakan manusia.(Putri & Sari, 2024). Hal ini juga termuat pada UU RI No.20 Th.2003 yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) pasal 1 ayat (1) menyatakan pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang tepat, agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan mereka aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memiliki spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, serta akhlak yang mulia. (Suncaka, 2023)/ Guru sebagai peran penting dalam pelaksanaan Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menjalankan proses pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran interaktif dengan

memadukan proses belajar dan media pendukung yang menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai penghubung proses materi pelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat memberikan pengaruh positif dan manfaat besar bagi kemudahan belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi unsur penting yang melengkapi serta mendukung keberhasilan jalannya proses belajar mengajar.. (A. Suryanti et al., 2021) Wulandari dalam (Novie et al., 2025) Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah membantu siswa memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber secara teratur dan mudah dipahami, sehingga mereka bisa lebih terlibat dalam proses belajar dan mengembangkan

mampu

menyesuaikan kondisi kelas dan kebutuhan masing masing proses pembelajaran, namun pada realitanya

kemampuan

mereka secara maksimal. Secara sederhana, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung perubahan cara mengajar menjadi lebih interaktif, mendalam, dan berpusat pada keaktifan siswa. (Novie et al., 2025).

Media yang diadaptasi harus

tidak semua guru menggunakan media Pembelajaran khususnya media interaktif.

Terfokusnya guru pada proses pembelajaran yang konvensional tanpa adanya proses kolaborasi dengan media atau pendukung pembelajaran lainnya kadang menyebabkan kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran, disamping itu hal ini menyebabkan kurangnya motivasi siswa pada pembelajaran terutama pada pembelajaran. Penggunaan media Interaktif sendiri harus diikuti dengan pemahaman dari seorang guru selaku pelaksana, salah satu penggunaan media dapat berupa media gambar interaktif. Media gambar interaktif merupakan sebuah gambar yang digunakan sebagai penghubung antara pemahaman dari guru dan siswa. Media Gambar interaktif ditujukan untuk merangsang motivasi siswa dalam pembelajaran. Menurut Dwi Wijayanti (2021), Motivasi memiliki peran yang sangat penting karena memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, motivasi belajar siswa dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri yang membuat mereka bersemangat dan terdorong untuk

aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa motivasi dapat menumbuhkan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi serta keaktifan belajar, terutama pada materi yang dianggap sulit (Ghina Naradatul Jannah & Muhaiminah Jalal, 2025)

Berdasarkan pemaparan di atas maka dari itu artikel ini disusun dengan judul Pemanfaatan Media Gambar Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa untuk memberikan pemahaman baru terkait dengan media Gambar Interaktif

B. Metode Penelitian

Melalui metode *library research*, peneliti melakukan eksplorasi terhadap berbagai bahan pustaka. Merujuk pada pandangan Zed (2003), langkah-langkah yang ditempuh dalam studi ini dimulai dari pengumpulan literatur hingga pengolahan data yang relevan agar dihasilkan kesimpulan yang komprehensif. Dalam penelitian ini

Zed (2003). Merumuskan empat karakteristik fundamental dalam studi

kepustakaan. Pertama, fokus kajian sepenuhnya tertuju pada teks atau dokumen tertulis, bukan pada observasi lapangan. Kedua, peneliti mengandalkan data yang telah tersedia (ready-made) di perpustakaan tanpa perlu melakukan pengambilan data primer secara langsung. Ketiga, informasi yang digunakan mayoritas merupakan sumber sekunder yang disusun oleh pihak lain. Terakhir, sifat data dalam penelitian ini bersifat fleksibel karena tidak terikat oleh batasan ruang dan waktu.

Pada hal tersebut, peneliti mengumpulkan data dengan cara meninjau dan mendalami berbagai sumber informasi, mulai dari pustaka cetak hingga arsip digital seperti jurnal dan buku yang bersesuaian dengan topik pembahasan.

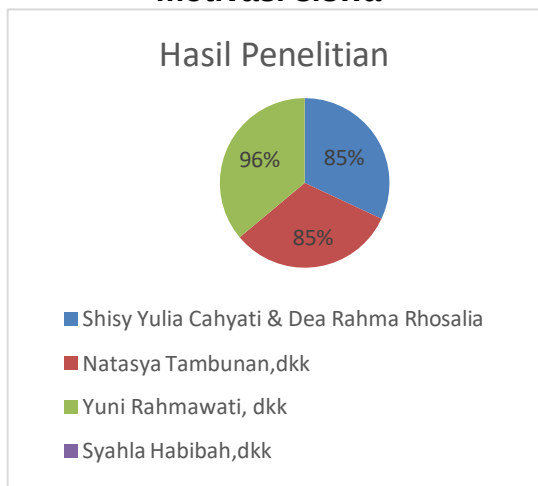
C. Hasil dan Pembahasan

Melalui penggabungan berbagai hasil studi terdahulu, kajian ini menganalisis relevansi penggunaan media gambar terhadap peningkatan dorongan belajar siswa SD. Data yang digunakan bersumber dari penelitian-penelitian empiris yang telah dilakukan sebelumnya di konteks pendidikan Indonesia. Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar

untuk menganalisis kecenderungan hasil dan efektivitas pendekatan ini terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar siswa.

Data berikut menyajikan ringkasan data hasil penelitian dari beberapa jurnal Nasional bereputasi yang dijadikan acuan utama

Gambar 1. Hasil penelitian media gambar interaktif terhadap motivasi siswa



Berdasarkan hasil diagram diatas menunjukan beberapa hasil penelitian yaitu: (1) Shisy Yulia Cahyati & Dea Rahma Rhosalia tahun 2020 dengan subjek penelitian Siswa kelas II SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan Jumlah siswa: 33 siswa (12 laki-laki, 21 perempuan). Merekalah yang diamati motivasi belajarnya selama penelitian berlangsung dengan objek penggunaan media gambar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika

dengan

hasil penelitian aktivitas guru selama menerapkan media gambar meningkat dari: Siklus I: 74,58% dan Siklus II: 89,58% peningkatan sebesar 15% ini menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan: Siklus I: 72,15% dan Siklus II: 85,24% terdapat peningkatan motivasi siswa sebesar: 15,09%. (2) Natasya Tambunan,dkk tahun 2021 dengan subjek penelitian guru-guru sekolah dasar di seluruh Indonesia yang menjadi responden survei melalui Google Form dengan objek pemanfaatan media gambar dan motivasi belajar siswa dengan hasil penelitian salah satu guru yang diwawancarai menyampaikan bahwa pendekatan memotivasi siswa dengan menggunakan media gambar berhasil meningkatkan motivasi belajar hingga 85%. (3) Yuni Rahmawati, dkk tahun 2025 dengan subjek penelitian Siswa kelas I.B SD Negeri 22 Mataram jumlah siswa : 25 orang 20 siswa sebelumnya memperoleh nilai di bawah KKTP 5 siswa memperoleh nilai $\geq$ KKTP (pra-siklus) subjek inilah yang diamati motivasi belajarnya selama penerapan media gambar

bercerita dengan objek penelitian mencakup dua aspek utama: 1. Media pembelajaran gambar bercerita yaitu penggunaan gambar bercerita (gambar dengan alur cerita) sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas I.B 2. Motivasi belajar siswa kelas I.B tingkat motivasi belajar siswa yang diukur melalui: pengamatan, tes (pre-test & post-test), distribusi nilai, dan keterlibatan

siswa

dalam

pembelajaran. Dengan hasil penelitian Media gambar bercerita secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Terjadi peningkatan motivasi belajar: Siklus I: 84% siswa termotivasi dan Siklus II: 96% siswa termotivasi Media gambar bercerita: membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak serta membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. (4) Syahla Habibah,dkk tahnun 2025 dengan subjek penelitian artikel–artikel, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang membahas: Media pembelajaran kartu gambar, media kartu huruf, permainan edukatif,

serta kemampuan membaca awal siswa kelas I sekolah dasar. Jadi subjeknya adalah dokumen ilmiah yang

dianalisis. Dengan objek Penelitian: Media kartu gambar dan huruf sebagai media pembelajaran, kemampuan membaca awal siswa kelas I SD, serta peran media tersebut dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Dengan kata lain, objek penelitian adalah: Efektivitas media kartu gambar dan huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa kelas I sekolah dasar. Hasil dari berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan yang sangat jelas dari siklus ke siklus. Contoh hasil penelitian Sendrawati (2021): Ketuntasan pada siklus I: 46,67%, Siklus II: 66,67%, dan Siklus III: 86,67%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan kartu huruf secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf, mengeja suku kata, serta membaca kata-kata sederhana. Berdasarkan hasil kajian dari empat penelitian yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gambar sangat membantu dalam menumbuhkan motivasi dan meningkatkan kemampuan belajar siswa di sekolah dasar. Media

gambar, baik dalam bentuk gambar biasa, gambar bercerita, maupun kartu gambar dan huruf, terbukti dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berbagai temuan penelitian mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis visual secara rutin berdampak pada penguatan motivasi siswa. Indikator keberhasilan ini terlihat dari perubahan sikap belajar yang lebih dinamis, di mana siswa menunjukkan minat yang besar dalam berdiskusi dan mengerjakan tugas sekolah. Lonjakan persentase motivasi tersebut konsisten ditemukan pada seluruh jenjang kelas di tingkat sekolah dasar.

Selain meningkatkan motivasi siswa, penggunaan media gambar juga berdampak positif terhadap kinerja guru dalam mengelola pembelajaran. Penggunaan media visual berperan sebagai katalis bagi guru dalam mengomunikasikan materi pelajaran. Dengan memvisualisasikan ide-ide yang sulit dijangkau secara imajiner, media gambar membantu siswa menjembatani pemahaman dari hal yang bersifat abstrak menuju realitas konkret yang lebih mudah dicerna. Dengan demikian, proses

pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih maksimal. Penggunaan media kartu gambar dan huruf juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Peningkatan ketuntasan belajar dari satu tahap ke tahap berikutnya menunjukkan bahwa media visual sangat membantu siswa dalam mengenal huruf, belajar mengeja, serta membaca kata sederhana secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran berbasis gambar terbukti efektif dalam mengoptimalkan berbagai aspek edukatif di sekolah dasar. Implementasi media ini tidak hanya memicu antusiasme dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung performa guru dalam mentransfer ilmu sehingga keberhasilan belajar siswa dapat terjaga dalam jangka panjang.

Merujuk pada pandangan (Atwi Suparman). Media merupakan saluran komunikasi untuk mendistribusikan informasi. Kehadiran media dalam kegiatan

instruksional sangat signifikan karena mampu menjadi katalisator dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Atas dasar tersebut, inovasi serta pengembangan instrumen pembelajaran menjadi hal yang mendesak untuk diimplementasikan. Tujuannya adalah guna menciptakan suasana instruksional yang lebih atraktif serta memberikan pengalaman belajar yang substansial bagi siswa. Menurut (Iskandar et al., 2023). Rancangan media yang akurat berfungsi sebagai pemacu ketertarikan siswa dan jembatan pemahaman terhadap substansi materi. Selain itu, kehadiran media mampu menghadirkan nuansa baru dalam proses pembelajaran melalui diversifikasi pengalaman belajar yang diterima siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh besar terhadap motivasi siswa. Ketika pembelajaran disertai dengan penggunaan media, siswa cenderung lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Suasana edukatif yang rekreatif bukan sekadar alat untuk memicu gairah belajar, melainkan juga instrumen untuk melatih kecakapan berpikir dan keterampilan bersosialisasi siswa. Menurut

Alannasir (2016), keterlibatan aktif siswa dalam lingkungan yang nyaman akan berdampak positif pada perkembangan kemampuan interpersonal mereka. Dalam konteks komunikasi instruksional, media berfungsi sebagai sarana penyalur informasi dari sumber kepada target audiens. Sebagaimana dijelaskan oleh (Ghina Naradatul Jannah & Muhaiminah Jalal, 2025), efektivitas penyampaian pesan sangat bergantung pada peran media sebagai perantara tersebut. Sehingga pengembangan media pembelajaran menjadi unsur penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dapat meningkat karena media yang dirancang dengan baik mampu menarik perhatian mereka, membantu pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar baru, dan melalui pemilihan media yang sesuai, siswa menjadi lebih bersemangat dan terdorong untuk belajar serta termotivasi untuk belajar, sebab suasana belajar yang menyenangkan menjadi kunci dalam membangkitkan motivasi, teru di sekolah dasar yang tidak hanya menekankan astama aspek pengetahuan, tetapi juga mengasah keterampilan herpikir, herinteraksi,

dan bersosialisasi di lingkungan belajar .

yang mulus antara pengguna

Pemanfaatan teknologi dalam media interaktif bertujuan untuk mengonstruksi pola hubungan timbal balik di ruang kelas. Sistem ini tidak hanya menghubungkan guru dan siswa dalam komunikasi yang dinamis, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi mandiri antara siswa dengan substansi pelajaran melalui fitur-fitur teknologi yang tersedia. Dalam proses pendidikan, media sering kali diposisikan sebagai *dependent media* atau sarana penunjang. Merujuk pada pemikiran Lestari (2020), fungsi utamanya adalah mendampingi guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif dan efisien (Rofiqoh & Khairani, 2024).

Menurut (Fitriya et al., 2024) Syarat suatu media dapat dikatakan sebagai media interaktif meliputi beberapa aspek utama:

a. Kemudahan Navigasi

Navigasi yang simpel pada antarmuka media pembelajaran sangat krusial untuk menjamin aksesibilitas bagi pengguna. Rancangan yang sederhana memungkinkan terjadinya interaksi

dan media, sehingga fungsi utama media sebagai penyampai pesan dapat berjalan optimal.

b. Muatan Kognitif

Media harus mampu menyajikan konten secara jelas, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar pengguna dapat memahami dengan baik.

c. Integrasi Media

Media interaktif menuntut adanya fusi elemen multimedia yang komprehensif. Melalui pemanfaatan teks, audio-visual, dan teknik animasi yang tepat, media ini mampu menciptakan ruang bagi pengguna untuk berpartisipasi secara langsung dalam mengelola informasi yang disajikan.

d. Estetika

Penampilan media yang artistik dan menarik akan menambah minat pengguna untuk berinteraksi dan belajar menggunakan media tersebut.

e. Fungsi Keseluruhan

Media harus memberikan pengalaman pembelajaran sesuai harapan pengguna, sehingga memudahkan dalam proses belajar tanpa hambatan.

f. Interaktivitas Tinggi

Media harus memungkinkan adanya umpan balik langsung dari media

kepada pengguna, sehingga tercipta interaksi dua arah yang aktif.

g. Kustomisasi dan Kontrol

Pengguna harus dapat mengontrol alur atau materi yang ditampilkan sesuai

kebutuhan dan

kecepatan mereka dalam

belajar.

Dengan memenuhi syarat-syarat tersebut, sebuah media dapat disebut sebagai media interaktif yang efektif untuk pembelajaran atau penggunaan lainnya. Media interaktif dapat menunjang proses pembelajaran khususnya proses penyerapan ilmu pengetahuan secara dua arah.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat penyampai informasi dari guru kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran yang inovatif terbukti mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis. Pemanfaatan instrumen ini secara akurat tidak hanya mendukung pemahaman konseptual siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan derajat keaktifan mereka dalam proses instruksional. Media pembelajaran

interaktif, dengan dukungan teknologi, memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif

dan bermakna. Agar berfungsi optimal, media interaktif harus memenuhi syarat seperti kemudahan penggunaan, tampilan menarik, integrasi multimedia, serta memberikan pengalaman belajar yang aktif dan fleksibel bagi siswa.

Pemanfaatan media interaktif harus mulai dilirik oleh guru dalam proses belajar khususnya untuk menunjang minat siswa dalam belajar dan memberikan motivasi baru dalam pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini masih terfokus pada metode konvensional biasa tanpa bantuan apapun memang mudah diterapkan, namun perlu hal baru yang akan menunjang proses belajar menjadi lebih interaktif.

Media gambar membantu siswa menghubungkan kata dan konsep yang bersifat abstrak dengan bentuk visual yang nyata, sehingga proses pemahaman menjadi lebih cepat. Selain itu, penggunaan gambar dapat menarik perhatian siswa dengan lebih baik dibandingkan metode ceramah, karena mampu menumbuhkan minat, keterlibatan, dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.(Faudya Harsyanda et al., 2024) Media gambar sendiri dapat memberikan pengalaman baru bagi

siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan, hal yang sama juga terjadi pada penelitian Pemanfaatan media gambar menjadikan proses belajar terasa lebih menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Media ini terbukti efektif dalam memicu kreativitas serta potensi diri siswa. Melalui kemudahan dalam memahami materi, penggunaan alat peraga tersebut juga mampu meningkatkan daya fokus dan semangat belajar peserta didik di dalam kelas.(Ayuningdyah, 2025), yang membahas media gambar interaktif dalam pembelajaran. jadi media Gambar Interaktif mampu menstabilkan fokus siswa sehingga menciptakan potensi sikap kereativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media berbasis gambar yang menarik secara efektif dapat memicu motivasi belajar siswa dalam bidang matematika. Penggunaan instrumen ini membantu mengatasi kebosanan serta mempertahankan fokus siswa di dalam kelas melalui penyajian materi yang lebih rekreatif. Penggunaan media gambar yang menarik dalam pembelajaran dapat

menumbuhkan minat anak untuk belajar, sehingga

mereka tidak mudah merasa bosan saat mengikuti pelajaran matematika. Misalnya, gambar yang menampilkan situasi nyata seperti kegiatan menghitung buah dapat membantu anak memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan lebih mudah. Penerapan strategi ini membantu siswa melihat kegunaan praktis matematika dalam kehidupan, yang berdampak pada meningkatnya minat belajar. (Yusup Kurniansyah dkk. 2024). Menggarisbawahi pentingnya dukungan media gambar untuk memvisualisasikan ide-ide matematika yang kompleks menjadi lebih sederhana dan nyata bagi siswa usia dini.

Media interaktif menawarkan keunggulan dalam menyederhanakan materi yang kompleks melalui visualisasi yang nyata, sehingga mempermudah pemahaman siswa. Interaktivitas yang ditawarkan menciptakan proses belajar yang bermakna (*meaningful learning*), karena siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan konten, yang pada akhirnya memperkuat retensi informasi. Selain itu, media interaktif dapat menarik perhatian siswa, sehingga mendorong peningkatan minat, motivasi, aktivitas,

keaktivitas, serta konsentrasi mereka selama proses belajar berlangsung. sehingga media gambar interaktif perlu diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran

E. Kesimpulan

Hasil studi pustaka ini menegaskan bahwa penggunaan media gambar berbasis interaksi memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap peningkatan antusiasme akademik peserta didik. Data dari berbagai sumber menunjukkan bahwa media ini mampu mentransformasi cara siswa merespons materi pelajaran secara lebih proaktif. Secara fungsional, media gambar interaktif

menyederhanakan konsep abstrak menjadi bentuk konkret yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Daya tarik visual dan kesesuaian konten dengan psikologi anak menjadi kunci utama dalam membangun suasana kelas yang hidup, inspiratif, dan jauh dari kesan monoton.

Pemanfaatan media visual interaktif secara efektif mendorong keterlibatan emosional dan kognitif

siswa. Hal ini memfasilitasi model pembelajaran partisipatif, di mana siswa terlibat secara intensif dalam kegiatan pengamatan serta interaksi

sosial, yang melampaui metode konvensional berbasis ceramah satu arah. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian siswa, keinginan untuk bertanya, serta kesungguhan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Meningkatnya dorongan belajar ini secara sistematis berdampak pada perolehan hasil belajar yang lebih unggul. Hal ini membuktikan bahwa motivasi yang tinggi merupakan kunci dalam mencapai keberhasilan instruksional secara menyeluruh.

Selain berdampak pada siswa, media gambar interaktif juga memberikan manfaat besar bagi guru. pemanfaatan media gambar membantu guru mengatasi keterbatasan penjelasan lisan dalam menyampaikan konsep-konsep yang rumit. Hal ini memungkinkan pengelolaan pembelajaran yang lebih terarah dan efisien, sekaligus mendorong terciptanya interaksi yang lebih hidup dan menarik antara guru dan peserta didik.

Hasil kajian dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media gambar interaktif tidak hanya berpengaruh pada peningkatan

motivasi belajar, tetapi juga pada pengembangan

kemampuan akademik siswa, seperti kemampuan membaca permulaan dan pemahaman konsep matematika. Pemanfaatan media berbasis visual berperan penting dalam

menjembatani jarak antara materi akademik dan pengalaman nyata siswa. Hal ini membantu siswa memahami korelasi praktis dari pengetahuan yang diperoleh di kelas, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman kontekstual mereka terhadap dunia luar.

Sebagai simpulan, media gambar interaktif menawarkan solusi praktis untuk memperkaya ekosistem belajar di sekolah dasar. Relevansi media ini sangat bergantung pada bagaimana guru mengemas konten secara inovatif dan tepat sasaran. Dengan mengalihkan fokus dari sekadar pencapaian nilai menuju pengembangan pengalaman belajar yang interaktif, sekolah dapat mencetak siswa yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki motivasi dan keaktifan yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021).

- PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN ENERGI
ALTERNATIF BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF.
*Jurnal Teknologi
Pembelajaran Indonesia,*
11(2), 147–156.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Ayuningdyah, L. (2025).
EFEKTIVITAS MEDIA
GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK
(STUDI KASUS KELAS 3 MI
PLUS AL MAHMUD BLITAR).
*Jurnal Pendidikan Sosial Dan
Humaniora, 4(3), 4905–4913.*
[https://publisherqu.com/index
.php/pediaqu](https://publisherqu.com/index.php/pediaqu)
- Cahya Firdaus, C., Gemilang
Mauludyana, B., & nurullita
Purwanti, K. (2020).
FAKTOR-FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI
MOTIVASI BELAJAR DI SD
NEGERI CURUG KULON 2
KABUPATEN TANGERANG.
*PENSA: Jurnal Pendidikan
Dan Ilmu Sosial, 2(1), 43–52.*
- Cahyati, S. Y., & Rhosalia, D. R.
(2020). Upaya meningkatkan
motivasi belajar siswa dengan
menggunakan media gambar
pada pembelajaran
matematika di sekolah
dasar. *PENSA, 2(1), 9-16.*
- Faudya Harsyanda, E., Luthviah, S.,
Manda, A., & Kurnia, B.
(2024). JAMPARING: Jurnal
Akuntansi Manajemen
Pariwisata dan Pembelajaran
Konseling Penggunaan Media
Gambar Dalam Pembelajaran
Bahasa Indonesia Kelas V.
*JAMPARING: Jurnal
Akuntansi Manajemen
Pariwisata Dan Pembelajaran
Konseling, 2(2), 737–743.*
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D.,
Saadah, K., & Siswanto, J.
(2024). PEMANFAATAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI INOVASI MEDIA
PEMBELAJARAN
BERBASIS TEKNOLOGI
PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH

- DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Ghina Naradatul Jannah, & Muhaiminah Jalal. (2025). Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(2), 126–139.
<https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.765>
- Habibah, S., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAMBAR DAN HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 (STUDI LITERATUR). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 256-265.
- Novie, W., Veryliana, P., & Filia, P. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Si Jenaka” berbais Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 213–231.
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Rahmawati, Y., Husniati, H., & Hadayana, I. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Gambar Bercerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas IB di SD Negeri 22 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1014-1019.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah

Ibtidaiyah. AL-AZHAR
INDONESIA SERI
HUMANIORA, 9(1), 63–71.
<https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

Suncaka, E. (2023). MENINJAU
PERMASALAHAN
RENDAHNYA KUALITAS
PENDIDIKAN DI
INDONESIA. UNISAN
JURNAL, 2(3), 36–49.
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>

Tambunan, N., Jeniffer, J., Paramita,
D., & Halim, A. (2021).
PEMANFAATAN MEDIA
GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA SEKOLAH
DASAR. In *Seminar Nasional
Ilmu Pendidikan dan Multi
Disiplin* (Vol. 4).

Yusup Kurniansyah, M., Masya, H., &
Kholifah, N. (2024).
Penggunaan Media Gambar
untuk Mengetahui Motivasi
Belajar Matematika Anak Usia
Dini. *Jurnal Pendidikan Islam
Anak Usia Dini*, 01(01), 1–17.