

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Darmawati<sup>1</sup>, Annisa Ramadhani<sup>2</sup>, Risna<sup>3</sup>, Syafitriani<sup>4</sup>, Nurfakina<sup>5</sup>, Emmi Azis<sup>6</sup>,  
Sahiruddin<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Muhammadiyah Bone, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

E-mail: <sup>1</sup>[darmawati271204@gmail.com](mailto:darmawati271204@gmail.com), <sup>2</sup>[annisar22004@gmail.com](mailto:annisar22004@gmail.com),  
<sup>3</sup>[rw3947@gmail.com](mailto:rw3947@gmail.com), <sup>4</sup>[Syafitrianiorth04@gmail.com](mailto:Syafitrianiorth04@gmail.com), <sup>5</sup>[Nurfakina0@gmail.com](mailto:Nurfakina0@gmail.com),  
<sup>6</sup>[emmiiaziz@gmail.com](mailto:emmiiaziz@gmail.com), <sup>7</sup>[ayiamali88cl@gmail.com](mailto:ayiamali88cl@gmail.com).

### **ABSTRACT**

*The use of interactive learning materials in teaching and learning is one area where advances in information and communication technology have significantly transformed the educational landscape. The purpose of this article is to examine how interactive learning materials affect students' learning motivation and to explain the ways in which they are used, as well as the factors that promote and hinder their use. This study employed a descriptive qualitative methodology and collected data through a literature review of various sources, including books, scientific publications, and relevant previous research. According to the study's findings, students' learning motivation is positively influenced by interactive learning materials. Students' attention, interest, engagement, and confidence in learning can be enhanced through the use of instructional films, animations, interactive multimedia, educational games, and digital platforms. Furthermore, interactive media make learning less boring and more engaging, encouraging students to participate more actively in the process. However, several barriers to the use of interactive learning materials remain, including inadequate technological resources, instructors' inability to use technology, and varying student abilities in using digital devices. Therefore, to maximize the use of interactive learning media to improve the quality of education and student learning motivation, support from schools, educators, and the government is needed.*

*Keywords: Interactive Learning Media, Learning Motivation, Educational Technology, Students, Learning Process*

### **ABSTRAK**

Penggunaan materi pembelajaran interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan salah satu bidang di mana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan mengubah lanskap pendidikan. Tujuan artikel ini adalah untuk meneliti bagaimana materi pembelajaran interaktif memengaruhi motivasi belajar siswa dan untuk menjelaskan cara-cara penggunaannya, serta elemen-elemen yang mendorong dan menghambat penggunaannya. Studi ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dan mengumpulkan data melalui tinjauan pustaka dari berbagai sumber, termasuk buku, publikasi ilmiah, dan penelitian sebelumnya yang relevan. Menurut temuan studi, motivasi belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh materi pembelajaran interaktif. Perhatian, minat, keterlibatan, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan film pembelajaran, animasi, multimedia

interaktif, permainan edukatif, dan platform digital. Selain itu, media interaktif membuat pembelajaran menjadi kurang membosankan dan lebih menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses tersebut. Namun, masih ada sejumlah hambatan dalam penggunaan materi pembelajaran interaktif, termasuk sumber daya teknologi yang tidak memadai, ketidakmampuan instruktur untuk menggunakan teknologi, dan variasi kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pendidikan dan motivasi belajar siswa, diperlukan bantuan dari sekolah, pendidik, dan pemerintah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Teknologi Pendidikan, Siswa, Proses Pembelajaran.

### **A. Pendahuluan**

Komponen kunci dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi adalah pendidikan. Melalui pendidikan, orang dapat memperoleh nilai-nilai, sikap, kemampuan, dan informasi yang dibutuhkan untuk menghadapi perubahan zaman. Faktor utama yang memengaruhi kinerja siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran selama proses pendidikan adalah kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai inisiatif diperlukan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang efisien dan menarik yang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Ali et al., 2025).

Salah satu aspek penting yang memengaruhi kemampuan siswa untuk memahami materi adalah dorongan mereka untuk belajar. Kekuatan internal atau eksternal yang

mendorong seseorang untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu dikenal sebagai motivasi. Motivasi belajar berfungsi sebagai katalis dalam lingkungan pendidikan, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif, menyelesaikan tugas, dan mencapai tingkat keberhasilan akademik tertinggi. Dibandingkan dengan siswa dengan motivasi rendah, individu dengan motivasi tinggi biasanya lebih rajin, bersemangat, dan ingin tahu.

Namun kenyataannya, banyak anak yang masih merasa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk strategi pengajaran yang berulang, kurangnya sumber belajar yang beragam, lingkungan kelas yang membosankan, dan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pendidikan. Siswa seringkali menjadi pasif karena pembelajaran

yang berpusat pada guru, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk terlibat sepenuhnya di kelas. Hasil belajar siswa dapat terpengaruh oleh keadaan ini (Nuraeni et al., 2025).

Pendidikan yakni salah satu dari banyak aspek kehidupan yang telah mengalami transformasi luar biasa sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Guru sekarang dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang lebih mutakhir dan kreatif berkat kemajuan teknologi. Penggunaan materi pembelajaran interaktif adalah salah satu contoh inovasi ini. Berbagai fitur, termasuk foto, musik, video, animasi, kuis, dan simulasi digital, memungkinkan pengguna untuk terlibat aktif dengan materi pembelajaran interaktif (Sindu et al., 2024).

Salah satu manfaat materi pembelajaran interaktif adalah penyajian konten yang menarik dan dinamis. Dengan mendukung proses pembelajaran melalui representasi visual dan audio, media berbasis teknologi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi. Selain itu, karena siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran selain

mendengarkan penjelasan guru, media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Syafei, 2025).

Penggunaan materi pembelajaran interaktif menjadi semakin penting di era digital saat ini karena siswa umumnya lebih melek teknologi. Mayoritas siswa terbiasa menggunakan perangkat digital seperti komputer, telepon seluler, dan internet secara teratur. Akibatnya, penggunaan materi pembelajaran interaktif dapat menjadi taktik yang berguna untuk menarik perhatian siswa dan memodifikasi proses pendidikan agar mencerminkan kemajuan terkini.

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi siswa. Siswa lebih fokus saat belajar, mengajukan lebih banyak pertanyaan, dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, media interaktif membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mencegah siswa mudah kehilangan minat. Hal ini tentu dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan prestasi akademik mereka (Ali et al., 2025).

Namun demikian, ada sejumlah kesulitan dalam menggunakan materi pembelajaran interaktif. Tidak setiap sekolah memiliki teknologi yang memadai. Selain itu, beberapa pendidik mungkin tidak tahu cara menggunakan teknologi di kelas, yang menyebabkan pemanfaatan media interaktif yang kurang optimal. Unsur penting lain yang perlu dipertimbangkan untuk proses pembelajaran yang baik adalah kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi (Julia & Herlambang, 2021).

Keefektifan penggunaan materi pembelajaran interaktif sangat dipengaruhi oleh guru. Selain menyampaikan pengetahuan, guru juga bertanggung jawab untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang orisinal dan unik. Guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan kelas yang lebih menarik dengan memilih materi pendidikan yang tepat. Akibatnya, pendidik harus mahir dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa juga dapat dibantu oleh

materi pendidikan interaktif. Siswa kini dipandang sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran, bukan lagi sebagai objek pasif yang hanya menerima pengetahuan dari guru. Siswa dapat belajar sendiri, mengeksplorasi konten, dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan menggunakan media interaktif (Aisyah & Sofiyah, 2025).

Materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa, serta meningkatkan kemauan mereka untuk belajar. Siswa dapat didorong untuk berpikir lebih kritis dan memecahkan masalah dengan menggunakan tes interaktif, permainan edukatif, film pembelajaran, dan simulasi. Hal ini penting untuk membekali siswa dalam menghadapi kesulitan dunia kontemporer, yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif dan fleksibel.

Motivasi siswa memiliki dampak besar pada tujuan pembelajaran di kelas. Siswa yang termotivasi akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan memiliki keinginan yang kuat untuk belajar. Di sisi lain, siswa yang

kurang termotivasi biasanya kesulitan untuk memperhatikan di kelas dan berprestasi lebih buruk. Oleh karena itu, diperlukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa secara efektif (Agrifina et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu metode yang dapat diadopsi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktifnya. Selain itu, penggunaan media interaktif membantu meningkatkan kontak antara guru dan siswa sepanjang proses pembelajaran.

Tujuan artikel ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana materi pembelajaran interaktif memengaruhi motivasi belajar siswa. Selain itu, artikel ini juga menjelaskan keuntungan materi pembelajaran interaktif, variabel yang memengaruhi efektivitasnya, dan kesulitan dalam menerapkannya di lingkungan pendidikan. Diharapkan studi ini akan memberikan wawasan tentang betapa pentingnya sumber daya

pembelajaran interaktif untuk meningkatkan standar pendidikan.

## **B. Metode Penelitian**

Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena berupaya memberikan ringkasan menyeluruh tentang bagaimana materi pembelajaran interaktif memengaruhi motivasi belajar siswa berdasarkan berbagai sumber literatur yang relevan. Penulis dapat melakukan analisis fenomena pendidikan secara menyeluruh dan metodis menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui riset pustaka. Informasi tentang media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal ilmiah, makalah pendidikan, temuan penelitian sebelumnya, dan catatan. Sumber-sumber ini dipilih karena merupakan akademisi yang kredibel dan relevan dengan pertanyaan penelitian.

Menemukan literatur yang relevan tentang media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa merupakan tahap pertama dalam

penelitian kami. Untuk mempermudah proses analisis, penulis kemudian mengkategorikan data yang dikumpulkan. Setelah itu, data diperiksa menggunakan metode analisis isi dengan memahami, membandingkan, dan mengevaluasi berbagai kesimpulan yang diambil dari sumber-sumber tersebut.

Penggunaan bahan pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa yang lebih tinggi merupakan topik utama penelitian ini. Berbagai media interaktif, termasuk film pembelajaran, animasi, multimedia interaktif, perangkat lunak pendidikan, permainan edukatif, dan platform pembelajaran digital, diteliti. Penelitian ini juga mengkaji unsur-unsur yang memfasilitasi dan menghambat penggunaan bahan pembelajaran interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Setelah itu, temuan analisis dikumpulkan secara metodis untuk memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana bahan pembelajaran interaktif memengaruhi kemauan siswa untuk belajar. Artikel ini berupaya memberikan informasi yang menyeluruh dan mudah dipahami tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dalam

pendidikan menggunakan metode deskriptif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Materi pembelajaran interaktif memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi siswa. Media interaktif adalah teknologi yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik di kelas saat ini. Siswa lebih mampu berkonsentrasi pada ceramah ketika media berbasis teknologi digunakan karena kontennya didukung tidak hanya oleh kata-kata lisan tetapi juga oleh visual, animasi, video, dan suara yang menarik perhatian. Akibatnya, siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan kelas.

Salah satu faktor terpenting yang memengaruhi seberapa baik siswa memahami informasi adalah kemauan mereka untuk belajar. Siswa yang bermotivasi tinggi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, bertanya, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Di sisi lain, siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan kurang fokus

pada ceramah. Karena proses pembelajaran terasa lebih dinamis daripada pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, media pembelajaran interaktif dapat menjadi cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Fokus siswa selama kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif. Siswa lebih cenderung fokus pada konten ketika guru menggunakan film atau animasi pendidikan. Hal ini terjadi karena rasa ingin tahu siswa dapat dirangsang oleh representasi visual yang menarik. Selain itu, karena pembelajaran terjadi secara dinamis dan beragam, anak-anak tidak mungkin kehilangan minat saat menggunakan media interaktif. Kepercayaan diri siswa dalam kemampuan belajar juga dapat ditingkatkan melalui materi pendidikan interaktif. Siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen, menyelidiki, dan memahami materi pelajaran sendiri melalui pembelajaran berbasis teknologi. Siswa akan merasa lebih yakin dengan kemampuan mereka ketika mereka benar-benar memahami materi pelajaran melalui media yang

digunakan. Semangat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kepercayaan diri ini, yang juga memberi mereka kepercayaan diri yang lebih besar saat menyampaikan pikiran dan menanggapi pertanyaan dari guru (Masyitoh & Safmi, 2024).

Materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa tentang materi pelajaran selain meningkatkan kepercayaan diri mereka. Misalnya, penggunaan simulasi dalam kelas sains memberi siswa pemahaman yang lebih realistis tentang proses ilmiah. Karena mereka dapat melihat ilustrasi yang jelas tentang subjek yang dibahas oleh guru, ini meningkatkan minat siswa dalam memahami topik yang dipelajari. Pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih bermakna sebagai hasilnya.

Selain itu, penggunaan media interaktif membantu meningkatkan minat siswa dalam proses pendidikan. Siswa seringkali menjadi pendengar pasif dalam lingkungan pembelajaran konvensional. Di sisi lain, siswa dapat secara aktif terlibat dalam berbagai aktivitas menggunakan media interaktif, termasuk simulasi pembelajaran, permainan instruksional, dan tes

daring. Siswa menjadi lebih termotivasi sebagai hasil dari partisipasi aktif ini karena mereka merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2024).

Lingkungan belajar yang menyenangkan memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Suasana belajar yang lebih santai namun produktif dapat dihasilkan dengan menggunakan materi pendidikan interaktif. Karena informasi diberikan dengan cara yang menarik dan sederhana, siswa tidak merasa tertekan untuk belajar. Siswa lebih nyaman sepanjang sesi dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar secara lebih penuh.

Siswa juga dapat belajar dengan kecepatan dan tingkat kemampuan mereka sendiri melalui pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran konvensional, di sisi lain, biasanya berjalan dengan kecepatan yang sama untuk setiap siswa. Siswa dapat meninjau kembali konten yang belum mereka pahami menggunakan media interaktif, yang meningkatkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Fleksibilitas ini meningkatkan dorongan siswa untuk sepenuhnya memahami materi pelajaran dan membuat belajar lebih

nyaman bagi mereka (Fuad & Ar-Rohman, 2025).

Kecemasan siswa terhadap mata pelajaran tertentu juga dapat dikurangi dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif. Mata pelajaran tertentu, seperti fisika dan matematika, tidak menarik dan menantang bagi banyak siswa. Namun, konten yang kompleks dapat dibuat lebih mudah dipahami dan lebih menarik dengan menggunakan animasi, simulasi, dan film interaktif. Oleh karena itu, siswa lebih bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi (Syafei, 2025).

Selain itu, materi pendidikan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Misalnya, penggunaan film dokumenter dan alat bantu visual dalam kelas sejarah dapat membantu siswa memvisualisasikan peristiwa sejarah yang mereka pelajari. Siswa lebih mampu memahami materi pelajaran dan mengingat informasi guru karena pengalaman visual ini. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

Antusiasme siswa yang meningkat untuk terlibat dalam kelas merupakan indikasi lain dari efek

menguntungkan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar. Siswa menunjukkan minat yang besar pada materi pelajaran dan menjadi lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan. Mereka sekarang menganggap belajar sebagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan, bukan lagi membosankan. Antusiasme ini menunjukkan bagaimana media interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Siswa sudah cukup terbiasa menggunakan teknologi setiap hari di era digital saat ini. Akibatnya, penggunaan materi pembelajaran interaktif sangat relevan dengan tuntutan zaman modern. Siswa lebih mudah beradaptasi dan lebih terlibat dalam pendidikan mereka ketika pembelajaran berlangsung di perangkat digital yang familiar. Ini menggambarkan bagaimana teknologi dapat digunakan secara konstruktif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dikarenakan media interaktif memfasilitasi peningkatan kontak antara profesor dan siswa, motivasi belajar siswa juga meningkat. Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran atau platform digital untuk

memberikan umpan balik langsung. Sepanjang proses pembelajaran, kontak konstruktif ini membuat siswa merasa termotivasi dan diperhatikan. Dengan demikian, siswa memiliki antusiasme yang lebih besar untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Habibi et al., 2025).

Guna memaksimalkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran interaktif harus digunakan dengan tepat. Guru harus memilih media yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa mereka. Siswa mungkin merasa bingung dan kehilangan konsentrasi jika media terlalu rumit atau tidak terkait dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, komponen kunci dari pembelajaran yang efektif adalah daya cipta dan keterampilan guru dalam pemilihan media.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran, perhatian, minat, keterlibatan, dan antusiasme siswa dapat meningkat dengan menggunakan media berbasis teknologi. Siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar terbaik dalam lingkungan

belajar yang lebih merangsang dan menyenangkan.

## 2. Bentuk dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Pembelajaran

Proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah dapat didukung oleh materi pembelajaran interaktif, yang hadir dalam berbagai format. Guru kini dapat menggunakan berbagai materi digital untuk meningkatkan pembelajaran berkat kemajuan teknologi pendidikan. Multimedia pembelajaran, film instruksional, animasi, aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, dan platform pembelajaran daring adalah beberapa contoh media interaktif. Guru memiliki berbagai kemungkinan untuk menyesuaikan strategi pengajaran guna memenuhi kebutuhan siswa mereka karena keragaman media ini (Pertywy, 2025).

Multimedia berbasis komputer adalah salah satu jenis materi pembelajaran interaktif yang paling populer. Teks, grafik, musik, video, dan animasi semuanya digabungkan menjadi satu sistem pembelajaran melalui multimedia interaktif. Karena informasi disajikan dalam berbagai

cara yang menarik, penggunaan multimedia memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Selain itu, multimedia membuat pembelajaran lebih dinamis dengan memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan konten kursus.

Video pembelajaran adalah alat yang sangat ampuh untuk meningkatkan standar pengajaran. Guru dapat menggunakan video untuk memberikan penjelasan visual dan auditori secara simultan tentang konsep-konsep kompleks. Misalnya, siswa mungkin mendapatkan pemahaman yang lebih nyata tentang proses ilmiah dengan menonton film eksperimen selama kelas sains. Karena konten disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif, penggunaan video juga membantu siswa untuk berkonsentrasi (Setiyanto et al., 2023).

Selain itu, animasi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa dapat lebih memahami konsep abstrak dengan menggunakan animasi untuk mengajarkannya. Misalnya, animasi dapat digunakan dalam matematika untuk mengilustrasikan bentuk geometris atau prosedur perhitungan.

Dibandingkan dengan penjelasan verbal saja, ini meningkatkan pemahaman siswa tentang topik. Permainan edukatif adalah jenis media pembelajaran interaktif yang bermanfaat, bersama dengan multimedia dan animasi. Siswa dapat belajar sambil bersenang-senang menggunakan permainan edukatif, yang meningkatkan lingkungan belajar. Siswa ditugaskan untuk menyelesaikan masalah tertentu atau menyelesaikan proyek sesuai dengan materi pelajaran dalam permainan edukatif. Latihan-latihan ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka (Fatmawati, 2023).

Seiring kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran digital juga meningkat. Guru dan siswa sekarang dapat melengkapi proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan berbagai alat pembelajaran. Program-program ini menawarkan sejumlah fitur, termasuk soal latihan, video instruksional, forum online, dan tes interaktif. Siswa dapat belajar sendiri kapan saja dan dari lokasi mana pun dengan aplikasi pembelajaran.

Penerapan materi pembelajaran interaktif juga membutuhkan penggunaan platform pembelajaran daring. Guru dan siswa dapat terus belajar meskipun tidak berada di ruangan yang sama berkat platform seperti Google Classroom, Moodle, dan beberapa aplikasi konferensi video. Guru dapat mendistribusikan materi, tugas, dan evaluasi secara digital menggunakan platform daring, yang meningkatkan fleksibilitas proses pembelajaran. Persiapan yang cermat diperlukan saat menerapkan materi pembelajaran interaktif. Guru harus memodifikasi media yang mereka gunakan agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Memilih media yang tepat akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di sisi lain, anak-anak mungkin kesulitan memahami pelajaran jika materi yang digunakan tidak tepat (Yusra et al., 2025).

Selain itu, guru sangat penting untuk penggunaan teknologi interaktif yang efektif. Selain menjalankan media, mereka bertanggung jawab untuk mengawasi proses pendidikan agar siswa tetap terlibat dan berkonsentrasi. Keberhasilan

pembelajaran interaktif sangat bergantung pada seberapa kreatif guru menciptakan materi pendidikan. Kondisi infrastruktur dan fasilitas sekolah harus diperhatikan saat menggunakan materi pembelajaran interaktif. Pembelajaran berbasis digital tentu akan lebih mudah diimplementasikan di sekolah-sekolah dengan teknologi yang memadai. Media sederhana, seperti kursus video seluler atau presentasi proyeksi interaktif, tetap dapat digunakan di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas.

Kemampuan teknis siswa harus diperhatikan selain infrastruktur kelas. Kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital bervariasi. Agar setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, guru harus memberikan arahan dan bantuan. Materi pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam berbagai topik. Saat mempelajari bahasa, materi audio dan video dapat memberikan pemahaman realistik kepada siswa tentang pengucapan dan penggunaan bahasa. Gambar dan rekaman dokumenter digunakan dalam studi sosial untuk membantu

siswa lebih memahami konteks sejarah dan sosial (Syafei, 2025).

Eksperimen dan simulasi virtual sangat membantu siswa dalam memahami ide-ide ilmiah yang sulit diterapkan langsung di laboratorium. Simulasi membuat pembelajaran lebih aman dan efektif dengan memungkinkan siswa melakukan eksperimen secara daring. Untuk lebih memperkuat pemahaman mereka, siswa dapat mengulangi skenario tersebut. Pembelajaran yang berpusat pada siswa semakin dipromosikan dengan penggunaan materi pendidikan interaktif. Siswa secara aktif mencari pengetahuan dan menyelesaikan tugas belajar alih-alih hanya menerimanya dari guru. Hal ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas pendidikan mereka (Estimurti, 2025).

Secara keseluruhan, struktur dan penggunaan materi pembelajaran interaktif memberikan beberapa keuntungan bagi proses pendidikan. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan, pemahaman siswa dapat diperkuat, dan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan media yang

tepat. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif merupakan inovasi penting dalam pendidikan modern.

### 3. Faktor Pendukung dan Hambatan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Banyak elemen pendukung yang memengaruhi seberapa baik media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan merupakan salah satu komponen penting. Guru yang mahir dalam teknologi akan lebih mudah menciptakan materi pendidikan yang inovatif dan menarik. Dengan kemampuan ini, pendidik dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif yang meningkatkan motivasi siswa.

Mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya membutuhkan keahlian guru, tetapi juga ketersediaan infrastruktur dan layanan. Pembelajaran berbasis teknologi akan lebih mudah diadopsi di sekolah-sekolah dengan sumber daya seperti komputer, proyektor, koneksi internet, dan laboratorium multimedia. Fasilitas yang memadai

mendorong penggunaan berbagai media interaktif dan memungkinkan pembelajaran yang efisien (Nurhayati et al., 2025).

Penggunaan materi pembelajaran interaktif yang efektif juga sangat dipengaruhi oleh bantuan sekolah. Dalam hal mendidik guru dan memodernisasi ruang kelas, sekolah yang memprioritaskan kemajuan teknologi pendidikan biasanya lebih proaktif. Kemahiran guru dalam menggunakan sumber daya pembelajaran digital ditingkatkan oleh bantuan ini. Minat siswa terhadap teknologi merupakan aspek lain yang mendorong penggunaan media interaktif. Saat ini, sebagian besar siswa terbiasa menggunakan perangkat digital secara teratur. Siswa lebih terbuka terhadap pembelajaran berbasis digital karena keakraban mereka dengan teknologi. Ini merupakan keuntungan dalam hal penggunaan materi pendidikan interaktif di kelas (Habibi et al., 2025).

Elemen lain yang mendukung penggunaan media interaktif adalah lingkungan belajar yang kondusif. Proses pembelajaran yang lebih sukses dapat difasilitasi oleh lingkungan kelas yang ramah dan

interaksi guru-siswa yang positif. Siswa lebih cenderung menyerap informasi yang ditawarkan oleh media interaktif ketika mereka merasa nyaman saat belajar. Kemajuan teknologi yang pesat juga mendorong penggunaan materi pembelajaran interaktif. Guru dan siswa kini dapat dengan mudah menggunakan berbagai platform dan aplikasi pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan efektif ketika teknologi pendidikan mudah diakses (Sari & Munir, 2024).

Terlepas dari semua aspek positif ini, masih ada sejumlah tantangan yang terkait dengan penggunaan materi pembelajaran interaktif. Kurangnya teknologi yang memadai di sekolah-sekolah tertentu merupakan hambatan yang signifikan. Tidak setiap sekolah memiliki konektivitas internet yang andal atau teknologi yang cukup untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif.

Ketidakmampuan guru untuk menggunakan teknologi pembelajaran merupakan hambatan lain. Beberapa pendidik masih kesulitan menggunakan perangkat digital atau menghasilkan materi pendidikan interaktif. Akibatnya,

media pembelajaran digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan cara yang kurang ideal. Selain itu, pemanfaatan alat pembelajaran interaktif terhambat oleh kendala ekonomi. Membeli peralatan modern itu mahal. Sekolah dengan anggaran terbatas terkadang kesulitan menyediakan fasilitas yang sesuai bagi pengajar dan siswa (Pane et al., 2024).

Kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi menghadirkan kesulitan lain. Tidak setiap siswa menggunakan perangkat digital dengan cara yang sama. Beberapa anak mungkin membutuhkan lebih banyak bantuan dari guru karena mereka kesulitan menggunakan aplikasi pendidikan. Ketergantungan teknologi juga dapat terjadi akibat penggunaan materi pendidikan interaktif. Siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada media digital dan kurang terlibat dalam pembelajaran praktik jika penggunaan teknologi tidak dikelola dengan tepat. Akibatnya, pendidik harus menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan strategi pengajaran lainnya (Rizqiyah et al., 2025).

Pembelajaran interaktif terkadang terhambat oleh masalah

teknis seperti koneksi internet yang lambat atau perangkat yang rusak. Masalah teknologi ini berpotensi mengganggu pembelajaran dan mengurangi dampak teknologi interaktif di kelas. Salah satu alasan rendahnya adopsi materi pembelajaran interaktif adalah kurangnya persiapan guru. Meskipun kurang persiapan, banyak pengajar yang ingin menggunakan teknologi. Oleh karena itu, guru harus mengikuti program pelatihan berkelanjutan agar tetap mengikuti perkembangan teknologi pendidikan.

Kurangnya pengawasan terhadap penggunaan teknologi oleh siswa merupakan hambatan lain. Siswa terkadang menggunakan perangkat digital untuk tujuan non-akademik, seperti jejaring sosial atau permainan daring. Hal ini dapat mempersulit siswa untuk fokus saat belajar. Pemerintah, sekolah, pendidik, dan orang tua harus bekerja sama untuk mengatasi tantangan ini. Sekolah harus membantu pertumbuhan kompetensi guru, sementara pemerintah harus memperluas penyebaran fasilitas teknologi pendidikan. Selain itu, peran orang tua sangat penting dalam memantau penggunaan

teknologi anak-anak mereka di rumah (Wang et al., 2023).

Secara keseluruhan, ada beberapa keuntungan menggunakan materi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi efektivitasnya dipengaruhi oleh sejumlah variabel pendukung dan penghambat. Materi pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan standar pendidikan di era digital dengan bantuan fasilitas yang memadai, guru yang kompeten, dan administrasi yang efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Motivasi belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh materi pembelajaran interaktif. Lingkungan belajar yang menarik, menghibur, dan tidak membosankan dapat dihasilkan dengan memanfaatkan media termasuk film pembelajaran, animasi, multimedia interaktif, dan aplikasi digital. Akibatnya, siswa menjadi lebih terlibat, memperhatikan, dan bersemangat dalam belajar.

Materi pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan kemauan siswa untuk belajar tetapi juga memfasilitasi pemahaman mereka tentang materi pelajaran, meningkatkan kepercayaan diri

mereka, dan mendorong partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan. Ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran selain mendengarkan penjelasan instruktur, pembelajaran menjadi lebih efektif.

Namun, kemampuan siswa dalam menggunakan media digital, kesiapan guru, dan ketersediaan fasilitas teknologi semuanya memengaruhi seberapa baik materi pembelajaran interaktif bekerja. Oleh karena itu, untuk menjamin penggunaan materi pembelajaran interaktif yang sebaik mungkin untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, diperlukan kerja sama dari lembaga pendidikan dan instruktur.

### **Daftar Pustaka**

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431.
- Aisyah, N., Psb, M. S., & Sofiyah, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 86-97.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Estimurti, E. S. (2025). *Merancang Pembelajaran IPA Masa Depan: Integrasi PBL dan Augmented Reality*. Penerbit K-Media.
- Fatmawati, B. (2023). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas Iv Melalui Habitiasi Berbahasa Inggris Di Sdn 009 Sangatta Utara. *Best Practice Implementasi Kurikulum Merdeka Bahasa Inggris Di SD*, 56.
- Fuad, A. J., & Ar-Rohman, M. O. M. (2025). Fleksibilitas dan

- Adaptifitas Pendekatan Pembelajaran Blended Learning. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(2), 337-348.
- Habibi, D. D., Waskitaningtyas, N. C., Yusman, F. R., & Aulia, N. S. (2025). *Membangun pembelajaran aktif di era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis problematika pembelajaran daring dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Genta Mulia*, 12(2).
- Masyitoh, A., & Safmi, C. A. (2024). Peran guru dalam membangun kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran aktif di kelas dasar. *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN: 3063-9158, 1(2), 89-95.
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan teknologi pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nuraeni, Y., Qanitah, N., Nawafil, L. E., Nurulfadhil, W. A. K., & Luthfi, M. (2025). Implementasi Problem Based Learning Di Sekolah Dasar: Tantangan Dan Strategi Mengatasi Siswa Pasif Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 6130-6139.
- Pane, A., Sembiring, E. B., Manalu, I. S., Harianja, L., Yopi, M. H. F., & Simanjuntak, N. S. (2024). Menggagas Solusi: Upaya Meningkatkan Fasilitas Sekolah Untuk Pendidikan Yang Lebih Baik Di SD Negeri 101776 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9118-9130.
- Pertywy, S. (2025). PENERAPAN STRATEGI DIFERENSIASI OLEH GURU UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(7), 290-299.
- Rizqiyah, N., Jauhari, A. H., Fawaied, M., & Maudy, M. (2025). *Revolusi digital dalam*

- pendidikan: *Peran teknologi dan media sosial dalam pembelajaran*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983.
- Setiyanto, S., Utomo, I. C., Dawis, A. M., Yulianti, T., Nugraha, N. B., Maniah, M., ... & Syujak, A. R. (2023). *Multimedia Dan Sains Penerapan Teknologi Untuk Penelitian Dan Penyampaian Informasi*. Penerbit Widina.
- Sindu, I. G. P., Ramadhan, S., Apriyanto, A., & Wijaya, W. (2024). *Buku Ajar Pengantar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1-7.
- Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan media gambar dan video sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109-117.