

## Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas VIII D SMPN 18 Semarang

Hannatun Nusroh<sup>1\*</sup>, Nining Kusumaningsih<sup>2</sup>, Wiyanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang

<sup>2</sup>SMP Negeri 18 Semarang, Semarang

Email korespodensi: hannatunnusroh04@gmail.com

### ABSTRAK

Pada abad ke-21, pembelajaran berfokus pada pemaksimalan potensi siswa dalam menghadapi tantangan global saat ini. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan saat ini, salah satunya adalah pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran IPA di kelas VIII D SMP Negeri 18 Semarang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket dan lembar tes. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus rata-rata skor motivasi belajar sebesar 66,25 dengan kategori cukup dan meningkat pada siklus I sebesar 79,95 dengan kategori tinggi serta pada siklus II menjadi 82,75 dengan kategori tinggi. Sedangkan penelitian hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus diperoleh persentase ketuntasan sebesar 43,75% dan adanya peningkatan pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal 71,875% dengan kriteria belum tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi 87,5% dengan kriteria tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 18 Semarang.

**Kata kunci:** Hasil Belajar; Motivasi Belajar; Pembelajaran Interaktif

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama yang sangat penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas. Adanya Pendidikan yang berkualitas bagi manusia, merupakan salah satu indikator yang dapat mencetak sumber daya manusia yang unggul, sehingga dengan adanya sumber daya manusia yang unggul dapat mewujudkan kemajuan suatu Negara. Terwujudnya pendidikan yang berkualitas maka hasilnya adalah kemajuan suatu Negara itu (Ariandini & Ramly, 2023). Akhir-akhir ini, bangsa Indonesia menghadapi tantangan untuk mewujudkan generasi abad 21. Generasi ini harus memiliki berbagai keahlian, yaitu berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Jika generasi ini memiliki keterampilan ini, maka diharapkan dapat berdampak positif bagi bangsa.

Pendidikan menurut UU. No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta membangun potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab (Trianto, 2011). Menurut (Herzon dkk., 2018) untuk mencapai tujuan pendidikan seorang guru harus dapat mengajar siswanya secara kreatif dan inovatif melalui pembelajaran yang menarik kepada peserta didik. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa dan dapat dikaitkan pada kehidupan nyata sehingga siswa dapat memahami pembelajaran.

Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan, tetapi juga proses penemuan. Pembelajaran IPA lebih menekankan pada pengalaman langsung, sehingga siswa akan mengalami pengembangan proses dan nantinya dapat menumbuhkan sikap ilmiah mereka (Wulandari, 2016). Tujuan pembelajaran IPA yaitu untuk membangun dan meningkatkan perilaku ilmiah siswa, supaya keterampilan proses sains yang dimiliki siswa dapat tumbuh maka siswa diharuskan aktif selama pembelajaran (Haidaria et al., 2017)

Upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut harus didukung dari semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, baik dari pendidik, kurikulum, fasilitas, dan tentunya siswa itu sendiri. Aktivitas belajar yang baik perlu dilaksanakan dengan berbagai macam inovasi. Upaya ini dilakukan guna menciptakan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan perubahan zaman, terlebih di tengah perkembangan teknologi saat ini. Dengan aktivitas belajar yang baik maka tujuan pembelajaran pun akan dapat terealisasi.

Peran seorang guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena seorang guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan saja, namun juga dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Guru sebagai fasilitator harus membuat suasana belajar yang kondusif, jika suasana kurang menarik dan siswa tidak terlibat dalam pembelajaran membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru memerlukan alat atau media pembelajaran yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang dijumpai di dalam proses belajar mengajar. Guru harus menjadi pengarah yang baik dalam proses pembelajaran agar suasana belajar dapat kondusif serta membangun komunikasi yang baik antar siswa.

Kenyataannya hingga sekarang banyak guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajarnya, proses pembelajaran ini berlangsung satu arah dari guru ke siswa, dimana hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Emda, 2017), menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan hal yang sangat penting bagi guru dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan pendidikan dan keberhasilan

proses pembelajaran. Motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan guru harus berusaha sekuat tenaga untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Fakta yang terjadi di kelas VIII D SMP N 18 Semarang yang terdiri dari 32 siswa, sebanyak (59,375 %) mendapat nilai kurang dari 80 atau dengan kata lain mendapat nilai dibawah KKTP (Kriteria ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dan hanya sebanyak 13 siswa (40,625 %) yang nilainya memenuhi KKTP. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas VIII D masih rendah. Kurangnya motivasi atau kemauan siswa dalam belajar IPA timbul karena sebagian besar siswa menganggap IPA sebagai pelajaran yang kurang menyenangkan dan sulit dipahami. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar IPA siswa yang masih rendah. Permasalahan tersebut perlu adanya solusi dengan menyajikan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terkhusus ketika belajar IPA.

Hasil penelitian oleh (Triyani dkk., 2023) menyatakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran interaktif melalui mata pelajaran pendidikan agama budha dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan beberapa media yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan memiliki unsur gerakan, animasi dan suara, video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Manfaat media pembelajaran interaktif adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran yang menarik dan dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa. Situasi belajar yang menarik dan menyenangkan akan menimbulkan kekuatan perhatian, mempertajam indra, dan menumbuhkan semangat belajar dari siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Arsyad, 2013).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa di SMPN 18 Semarang pada kelas VIII D, dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi dalam segi inovasi belajar, yang mana dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan memfokuskan perhatian siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan, sehingga kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif, hasil belajar dan motivasi belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 18 Semarang, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang. Penelitian ini dilakukan pada semester genap yakni pada bulan Maret 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa di kelas VIII D yang terdiri dari 14 laki-laki dan 18 perempuan.

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi langsung, tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes hasil belajar berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal. Dan angket disusun sesuai dengan indikator-indikator yaitu: 1) Attention (perhatian), 2) Relevance (Relevansi), 3) Confidence (Kepercayaan Diri) dan 4) Satisfaction (Kepuasan). Pedoman untuk keberhasilan hasil angket motivasi belajar pada setiap siklus dengan menggunakan analisis data skala likert dengan kategori 5 rentang yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori angket motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2014)

Kategori	Nilai rata-rata
Sangat tinggi	84 – 100
Tinggi	68 – 83
Cukup	52 – 67
Rendah	38 – 51
Sangat rendah	20 – 37

Data yang diperoleh dari penelitian berupa data kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang mempunyai kemampuan mengorganisasikan dan menganalisis data supaya dapat memberikan penjelasan yang jelas, ringkas, dan tepat tentang suatu masalah, isu, atau peristiwa tertentu, sehingga memungkinkan teridentifikasi pengertian atau makna yang relevan (Sudijono, 2014).

Analisis hasil belajar siswa ditujukan pada pencapaian hasil belajar secara individu dan klasikal). Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rata-ratanya, kemudian dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal (pra siklus) sebelum diberikan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa.

Rumus menghitung nilai rata-rata kelas

$$\text{Rata - rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \quad (1)$$

Menghitung presentase kelas dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata kelas} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% \quad (2)$$

Siswa dikatakan tuntas belajar jika memperoleh nilai KKTP (kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) minimal 80, sesuai dengan ketentuan KKTP yang sudah ditentukan oleh SMP N 18 Semarang. Selain itu, pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 85% siswa mencapai skor minimal KKTP yaitu 80 (Departemen Pendidikan Nasional, 2012)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada bulan maret 2024 di SMPN 18 Semarang pada kelas VIII D dengan materi IPA yaitu unsur, senyawa dan campuran. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan jumlah pertemuan sebanyak 2 kali pada setiap siklusnya. Dalam setiap siklus terdapat tahapan-tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus pembelajaran, peneliti melakukan pra siklus untuk mengetahui awal pengetahuan dan perkembangan belajar siswa.

Pada pra siklus, peneliti melakukan tes diagnostik untuk mengetahui kondisi awal pengetahuan peserta didik. Siswa terlebih dahulu diberikan tes diagnostik kognitif dengan 10 soal pilihan ganda serta peneliti melakukan observasi dan memberikan angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA di kelas. Adapun hasil angket motivasi belajar siswa pada kegiatan pra siklus dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis motivasi belajar siswa pra siklus

	Pra Siklus
<b>Rata-rata motivasi belajar</b>	66,25
<b>Kategori</b>	Cukup

Berdasarkan Tabel 2, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi belajar siswa dalam kategori cukup yaitu dengan rata-rata motivasi sebesar 66,25. Selain itu hasil observasi peneliti melihat masih banyak siswa ketika pembelajaran IPA tidak bersemangat dan lesu, dibuktikan dengan banyak siswa yang meletakkan kepalanya diatas meja dan memegang dagu dengan lesu. Peneliti juga memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menanyakan kabar, sebagian peserta didik menjawabnya dengan kata-kata "ngantuk, laper, males". Sehingga dari hasil angket motivasi dan observasi menandakan masih rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA. Adapun hasil belajar siswa pada kegiatan pra siklus dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siswa pra siklus

	<b>Pra Siklus</b>
<b>Skor terendah</b>	40
<b>Skor tertinggi</b>	90
<b>Rata-rata</b>	68,75
<b>ketuntasan</b>	43,75% 14 siswa

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x40 menit. Adapun sub materi yang dibahas pada siklus I yakni tentang senyawa. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media interaktif berupa video dan aplikasi wordwall, dimana dalam pembelajaran peneliti menggunakan media pembelajaran tersebut untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Pada siklus II, pembelajaran yang dilaksanakan mempunyai prosedur yang sama seperti siklus 1 akan tetapi yang membedakan pada sub materi yaitu tentang campuran dan media yang digunakan yaitu berupa video dan aplikasi quizizz. Hasil yang diperoleh pada siklus I sudah cukup baik, dimana hasil belajar siswa dari pembelajaran mencapai 71,875% siswa telah mencapai batas tuntas, namun secara klasikal batas ketuntasan belum dapat tercapai, sedangkan pada siklus II hasil dari pembelajaran mencapai 87,5% siswa mencapai batas tuntas secara klasikal, terdapat kenaikan dalam peningkatan hasil sebesar 15,625%. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil analisis nilai belajar siswa pada siklus I dan siklus II

	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Skor terendah	55	60
Skor tertinggi	100	100
Rata-rata	80,625	83,6
Ketuntasan	71,875% 23 siswa	87,5% 28 siswa

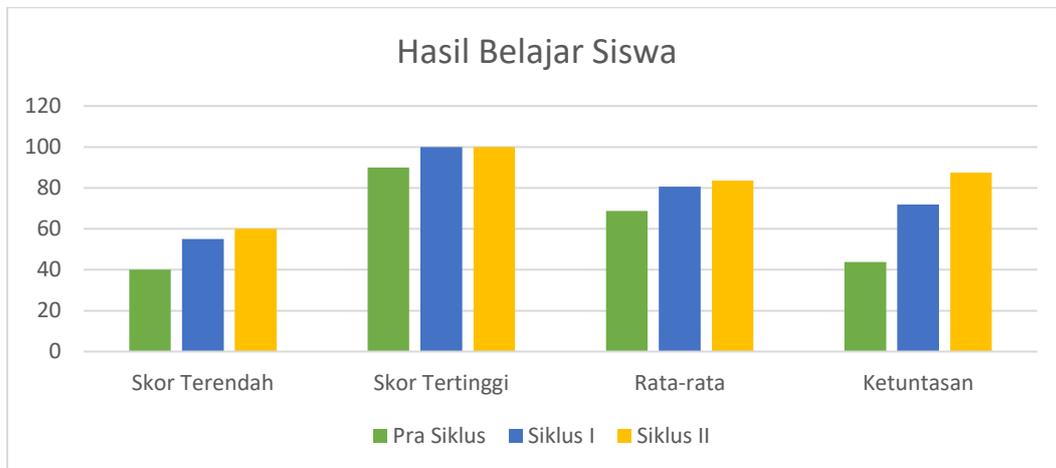
Kemudian untuk hasil angket motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil analisis motivasi belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II

	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Rata-rata motivasi belajar	79,95	82,75
Kategori	Tinggi	Tinggi

Pada Tabel 4 tampak terdapat adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, terbukti pada siklus I hasil rata-rata motivasi belajar mendapatkan nilai 79,95

dan adanya peningkatan sebesar 2,8 pada siklus II yaitu mendapatkan rata-rata 82,75. Dibawah ini adalah diagram hasil belajar siswa.



Gambar 1. Diagram hasil belajar siswa

Gambar diagram diatas menunjukkan rata-rata hasil belajar pada pra siklus sebesar 68,75 dan meningkat pada siklus I menjadi 80,625 dan siklus II menjadi 83,6. Persentase ketuntasan belajar pada pra siklus adalah 43,75% dan meningkat pada siklus I menjadi 71,875% dan siklus II mnejadi 87,5%. Diagram dibawah ini adalah hasil angket motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Diagram hasil motivasi belajar siswa

Gambar diagram diatas menunjukkan rata-rata motivasi belajar pada pra siklus sebesar 66,25 dan meningkat pada siklus I menjadi 79,95 dan siklus II menjadi 82,75. Dapat dibuktikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup baik.

Hasil penelitian diatas membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Cahyani & Wibawa, 2019) Dalam penelitiannya yang berjudul “Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem computer kelas X multimedia di SMKN 1 Driyorejo” menunjukkan hasil sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, presentase ketuntasan siswa sebesar 41% dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif,

presentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 76% dan siswa yang tidak tuntas dalam satu kelas sebanyak 8 orang dengan total siswa 34 orang. Menurut (Tiana dkk., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif (game quizizi) mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa IPA kelas VIII D SMPN 18 Semarang. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan motivasi belajar dari hasil analisis angket pada pra siklus rata-rata skor motivasi belajar sebesar 66,25 dengan kategori cukup dan meningkat pada siklus I sebesar 79,95 dengan kategori tinggi serta pada siklus II menjadi 82,75 dengan kategori tinggi. Sedangkan penelitian hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus diperoleh persentase ketuntasan sebesar 43,75% dan adanya peningkatan pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal 71,875% dengan kriteria belum tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi 87,5% dengan kriteria tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107–116.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, D. D., & Wibawa, S. C. (2019). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer kelas X Multimedia di SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal IT-Edu*, 4(1), 9–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/27688>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2012). *Direktoral Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah*.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Haidaria, A., Mahardika, I. K., & Harijanto, A. (2017). Physics Research Aided Worksheet Based RGV To SMA With Setting Guided Discovery Learning. *Pancaran Pendidikan*, 6(2), 109–116. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v6i2.28>
- Herzon, H. H., Budijanto, & Utomo, D. H. (2018). Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 42–46.
- Sudijono, A. (2014). *Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. 7(3), 6.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara.
- Triyani, D., Irawati, & Hosan. (2023). Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai. *Jurnal Maitreyawira*, 4(1), 26–35.
- Wulandari, F. E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Melatihkan Keterampilan Proses Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 247–254.