
Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Palu

Akbar¹, Kasmawati²

Pendidikan Profesi Guru, Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako

Corresponding author: akbarhusenbasri@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the learning motivation of second-grade students in mathematics learning through the application of interactive media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were second-grade students of SDN 22 Palu. Data in this study were collected through observation and interviews. The data collected were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The indicator of success in this study was the achievement of 80% of students who showed high learning motivation. The results showed that the application of interactive media significantly increased students' learning motivation. At the pre-cycle stage, the average student learning motivation only reached 47%. After the application of interactive media in Cycle I, the average student motivation increased to 71%. Further improvement occurred in Cycle II, with the average student learning motivation reaching 91%. Each indicator of learning motivation, such as active involvement in learning, passion and desire to learn, response to feedback, persistence in completing tasks, and enthusiasm for the subject matter, showed a consistent increase from the pre-cycle to Cycle II. The conclusion of this study is that the application of innovative and interesting interactive media can effectively increase students' learning motivation in mathematics learning. This study recommends that teachers use interactive media more often in the learning process and schools provide adequate support for the application of the media. Further research is expected to explore the long-term impact of the use of interactive media on student learning achievement.

Keywords

Interactive Media; Learning Motivation; Mathematics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 22 Palu. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 80% dari siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap prasiklus, rata-rata motivasi belajar siswa hanya mencapai 47%. Setelah diterapkannya media interaktif pada Siklus I, rata-rata motivasi siswa meningkat menjadi 71%. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada Siklus II, dengan rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 91%. Setiap indikator motivasi belajar, seperti keterlibatan aktif dalam pembelajaran, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi pelajaran, menunjukkan peningkatan yang konsisten dari prasiklus hingga Siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan media interaktif yang inovatif dan menarik dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih sering menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran dan sekolah memberikan dukungan yang memadai untuk penerapan media tersebut. Penelitian lebih lanjut diharapkan

dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media interaktif terhadap prestasi belajar siswa.

Kata Kunci Media Interaktif; Motivasi Belajar; Matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir logis dan sistematis bagi siswa (Soviawati, 2011). Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, Pembagian, serta konsep geometri yang sederhana. Melalui pembelajaran matematika, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan bernalar. Proses ini membutuhkan pendekatan yang menarik dan relevan agar siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami aplikasi konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Di tingkat SD, guru diharapkan dapat mengemas pembelajaran matematika secara kreatif dan interaktif, menggunakan berbagai media dan metode yang menarik bagi siswa. Penerapan media pembelajaran yang bervariasi, seperti benda konkret, permainan edukatif, dan teknologi interaktif, sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika, sering menjadi kendala utama di berbagai tingkat pendidikan. Hal ini juga ditemukan di SDN 22 Palu, di mana motivasi belajar siswa kelas II dalam pembelajaran matematika terpantau rendah. Kondisi ini

menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kesulitan dalam memahami materi, dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan bagi siswa. Hal ini disebabkan banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan, yang cenderung monoton dan fokus pada metode ceramah serta pemberian tugas secara konvensional. Dampaknya, motivasi belajar siswa menurun, dan mereka kurang terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Kahfi, (2021), faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Jika siswa merasa bahwa pembelajaran matematika tidak relevan atau tidak dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, mereka akan kehilangan minat. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar juga dapat menyebabkan menurunnya motivasi siswa. Di SDN 22 Palu, rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika terlihat dari beberapa indikator, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, minimalnya respon terhadap umpan balik guru, serta rendahnya kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika. Hal ini

menandakan bahwa siswa merasa kurang tertarik dengan pelajaran dan tidak memiliki dorongan yang kuat untuk belajar. Menurut Oktiani, (2017), motivasi belajar dapat dilihat dari antusiasme siswa terhadap materi pelajaran, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta respon positif terhadap umpan balik. Jika motivasi belajar siswa rendah, siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran, tidak bersemangat untuk berpartisipasi dalam diskusi atau menyelesaikan tugas, serta kurang termotivasi untuk mencapai hasil yang baik. Hal ini dapat menghambat perkembangan kognitif dan akademik siswa.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam matematika adalah rendahnya inovasi dalam metode pengajaran. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah membuat siswa bosan dan kurang bersemangat (Ameliya, 2020). Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi masalah. Tanpa adanya media yang relevan dan interaktif, siswa sulit memahami konsep-konsep matematika yang sering kali bersifat abstrak. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif menjadi solusi potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik melalui visualisasi konsep-konsep abstrak maupun melalui interaksi langsung dengan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar aktif (Ningsih, 2014). Media interaktif

memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Dalam pembelajaran matematika, motivasi intrinsik siswa sering kali rendah karena siswa merasa bahwa pelajaran matematika sulit dan kurang menyenangkan. Oleh karena itu, perlu ada intervensi yang dapat meningkatkan minat mereka secara intrinsik. Penggunaan media interaktif merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media interaktif adalah alat atau perangkat yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten pembelajaran, di mana pengguna dapat memberikan respon langsung dan mendapatkan umpan balik secara instan (Muhammad Rusli, 2020). Media ini meliputi teknologi seperti perangkat lunak, aplikasi, game edukasi, atau alat digital lainnya yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara lebih dinamis dan partisipatif (Lutfi, 2023). Dalam konteks pendidikan, media interaktif berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif melalui pengalaman. Teori belajar kognitif dari Bruner (juga mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Bruner berpendapat bahwa siswa belajar dengan lebih baik jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Tamrin, 2024). Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan

Dikomentari [AN1]: Gambarkan mengapa hasil belajar siswa rendah pada SD 22 Palu.

interaksi langsung, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika media interaktif digunakan, dan mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kusumaningrum, (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif lebih antusias dan lebih gigih dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, hasil belajar mereka juga meningkat secara signifikan. Sementara itu, penelitian Wahyuni (2022) juga menemukan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Dalam penelitiannya, Wahyuni menemukan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan dalam semua aspek motivasi belajar, termasuk keterlibatan aktif dalam pembelajaran, antusiasme terhadap materi pelajaran, serta respon positif terhadap umpan balik. Media interaktif membantu siswa memahami konsep-

konsep matematika dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Melihat rendahnya rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SDN 22 Palu, serta hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II, sehingga mereka lebih tertarik dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Melalui penelitian ini, diharapkan guru-guru dapat mengadopsi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi siswa, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atas masalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, serta memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan di SDN 22 Palu. Melalui penggunaan media interaktif, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar matematika, lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik..

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan

Dikomentari [AN2]: Masukkan Novelty dan GAP penelitian

pandangan Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk mengatasi masalah praktis yang terjadi di kelas serta meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui siklus berulang yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Utomo, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa melalui penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi terhadap lima indikator Motivasi belajar, yaitu (1) Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran, (2) Adanya hasrat dan keinginan belajar, (3) Respon terhadap Umpan Balik (4) Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan, (5) Antusiasme terhadap Materi Pelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 22 Palu yang berjumlah 30 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Teknik observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi disiapkan untuk mencatat indikator-indikator motivasi belajar. Sementara itu, wawancara digunakan untuk melihat berbagai aspek motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menggambarkan secara mendalam respons siswa terhadap penggunaan media interaktif dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

mereka. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Data kuantitatif ini dihitung dalam bentuk persentase dan kategori untuk menunjukkan tingkat ketercapaian motivasi belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 80% dari siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prasiklus

Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan pretes untuk menilai kemampuan awal siswa kelas II di SD Negeri 22 Palu sebelum menerapkan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Tabel di bawah ini menampilkan hasil perhatian siswa selama pembelajaran. Nilai rata-rata perhatian siswa untuk setiap indikator pada tahap pratindakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Presentase
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	60%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	40%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	40%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	60%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	35%
Nilai Rata-Rata		47%

Pada tahap prasiklus, dilakukan pretes untuk menilai kemampuan awal dan motivasi

Dikomentari [AN3]: Perlihatkan Gambar Desain Penelitian

belajar siswa kelas II di SD Negeri 22 Palu. Peneliti menggunakan beberapa indikator untuk mengukur motivasi belajar, seperti keterlibatan aktif dalam pembelajaran, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi pelajaran. Pada indikator “Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran” menunjukkan bahwa 60% siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah terlibat dalam kegiatan belajar, meskipun tidak sepenuhnya optimal. Keterlibatan aktif adalah indikator penting karena mencerminkan seberapa banyak siswa terlibat langsung dalam interaksi dan kegiatan pembelajaran.

Indikator “Hasrat dan Keinginan Belajar” berada di angka 40%, yang tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki motivasi yang cukup untuk belajar. Rendahnya motivasi intrinsik ini bisa berdampak pada kinerja akademik dan ketahanan siswa dalam menghadapi tugas-tugas yang lebih menantang. Indikator “Respon terhadap Umpan Balik” memperoleh presentase 40%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memberikan respon terhadap umpan balik dari guru masih rendah. Rendahnya respon ini bisa menandakan kurangnya pemahaman atau minat siswa terhadap umpan balik yang diberikan. Padahal, umpan balik berfungsi sebagai salah satu cara bagi siswa untuk memperbaiki kinerja mereka dan belajar dari kesalahan. Indikator “Kegigihan dalam Menyelesaikan Tugas atau Tantangan” memperoleh presentase sebanyak 60%. Hal ini menunjukkan kegigihan dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan. Ini adalah

indikator positif yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa memiliki semangat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun, kegigihan ini perlu ditingkatkan lagi agar lebih banyak siswa memiliki daya juang yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tantangan.

Indikator “Antusiasme terhadap Materi Pelajaran” hanya mencapai 35%, yang sangat rendah. Ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurang menariknya penyajian materi atau kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Antusiasme yang rendah ini bisa menghambat peningkatan hasil belajar. Dari keseluruhan indikator, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus hanya mencapai 47%. Ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa belum memiliki motivasi belajar yang cukup baik. Nilai ini mengindikasikan perlunya intervensi yang lebih efektif, salah satunya dengan penerapan media interaktif, agar motivasi siswa dalam belajar matematika bisa meningkat. Secara keseluruhan, hasil prasiklus ini menandakan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki motivasi belajar siswa di kelas II melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Langkah ini diambil untuk mengevaluasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II SD Negeri 22 Palu. Dalam tahap ini, media interaktif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan

keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil dari penerapan ini kemudian diukur dan dianalisis untuk melihat seberapa besar pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan dalam tabel hasil minat siswa pada pembelajaran. Adapun nilai rata-rata motivasi siswa untuk setiap indikator pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Presentase
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	70%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	50%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	80%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	75%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	80%
	Nilai Rata-Rata	71%

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II. Pada siklus I, data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan tahap prasiklus. Berikut adalah pembahasan tiap indikator serta interpretasi data berdasarkan hasil siklus I: Pada indikator “Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran” memperoleh presentase 70% pada siklus I. Ini menandakan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Parwati, (2023) mengemukakan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan

konstruksi pengetahuan secara mandiri. Siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar lebih mudah memahami materi yang dipelajari. indikator “Hasrat dan Keinginan Belajar” memperoleh presentase 50%. Meskipun peningkatan ini tidak terlalu signifikan, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif mulai mempengaruhi motivasi intrinsik siswa. Rahmawati, (2024), motivasi intrinsik, seperti keinginan belajar, dapat meningkat ketika siswa merasa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan pengalaman mereka.

Pada Indikator “Respon terhadap Umpan Balik “ meningkat tajam dari 40% pada prasiklus menjadi 80% di siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih terbuka dalam menerima umpan balik. Hal ini sejalan dengan pendapat Misbah, (2022) bahwa umpan balik yang diberikan kepada siswa merupakan salah satu faktor penting dalam memperbaiki kinerja siswa. Penerapan media interaktif mempermudah pemberian umpan balik yang lebih cepat dan responsif. Indikator “kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan” juga meningkat dari 60% menjadi 75%. Ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan semangat mereka dalam menyelesaikan tugas. Negara, (2023) menekankan bahwa motivasi dan kegigihan siswa seringkali dipengaruhi oleh kepercayaan diri (self-efficacy) mereka dalam menyelesaikan tugas. Media interaktif yang menyajikan tantangan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan kemampuan siswa, dapat

meningkatkan kegigihan mereka. Indikator “Antusiasme terhadap Materi Pelajaran” meningkat dari 35% pada tahap prasiklus menjadi 80% di siklus I. Ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu membuat materi pelajaran matematika lebih menarik bagi siswa. Menurut Pranoto, (2020) antusiasme terhadap materi pelajaran merupakan indikator kuat dari motivasi belajar, dan media interaktif terbukti mampu membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran yang mungkin sebelumnya dianggap sulit.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 71%, meningkat dari 47% pada tahap prasiklus. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media interaktif telah berhasil mempengaruhi berbagai aspek motivasi belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri, (2020) penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya bahwa media yang interaktif dan visual dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Suryanti, 2021). Penelitian ini didukung oleh pendapat ahli yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sakti (2023), media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Chairudin, et al (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di kelas dapat memperbaiki motivasi

belajar dan keaktifan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep abstrak seperti matematika.

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di kelas II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulya (2024), yang menemukan bahwa media interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan partisipasi aktif mereka di kelas. Secara keseluruhan, nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 71%, menunjukkan bahwa penerapan media interaktif telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 22 Palu dalam mata pelajaran matematika. Namun, masih ada aspek-aspek tertentu, yang memerlukan perhatian lebih. Meskipun hasilnya positif, peneliti akan melanjutkan pada siklus II. Hal ini dikarenakan secara keseluruhan hasil Minat belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal yaitu 80%.

Siklus II

Pada tahap Siklus II, peneliti merancang pembelajaran yang menyesuaikan dengan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Refleksi dari Siklus I, terutama pada indikator-indikator yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa, dijadikan dasar untuk perbaikan pada Siklus II ini. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika disusun agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas, sehingga mereka dapat belajar secara aktif. Tabel di bawah ini menampilkan hasil motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika, di mana

rata-rata minat siswa untuk setiap indikator pada tahap Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Presentase
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	90%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	85%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	95%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	90%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	95%
	Nilai Rata-Rata	91%

Setelah memodifikasi penggunaan media interaktif menjadi lebih inovatif dan menarik, serta memberikan arahan yang lebih menyeluruh, terjadi peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa kelas II dalam pembelajaran matematika pada Siklus II. Data dari hasil observasi menunjukkan adanya kemajuan pada setiap indikator motivasi belajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada indikator “keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran” meningkat signifikan dari 70% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa modifikasi media interaktif yang lebih inovatif mampu mendorong siswa untuk lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan di atas sejalan dengan penelitian Nuraida, (2019) bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran lebih cenderung memahami materi dengan baik dan memiliki hasil belajar yang lebih

baik. Pada indikator “hasrat dan keinginan belajar” terjadi peningkatan signifikan dari 50% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media interaktif yang dimodifikasi mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar. Menurut teori motivasi Self-Determination bahwa keinginan belajar meningkat ketika siswa merasa kegiatan belajar lebih menyenangkan, menantang, dan relevan dengan minat serta kebutuhan mereka (Kristanto, 2020)

Pada indikator “Respon siswa terhadap umpan balik” juga meningkat tajam, dari 80% pada Siklus I menjadi 95% pada Siklus II. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima umpan balik dari guru dengan baik, tetapi juga menjadikan umpan balik tersebut sebagai acuan untuk memperbaiki kinerja mereka dalam pembelajaran. Temuan di atas sejalan dengan pendapat Srimuliyani, (2023) bahwa respon siswa terhadap umpan balik adalah salah satu elemen penting dalam proses belajar, karena umpan balik yang efektif dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki cara belajar mereka. Indikator “Kegigihan Siswa dalam Menyelesaikan Tugas atau Tantangan” meningkat dari 75% di Siklus I menjadi 90% di Siklus II. Ini menunjukkan bahwa modifikasi media interaktif mampu membuat siswa lebih termotivasi dan gigih dalam menghadapi tantangan. Wahidah, (2022) menyatakan bahwa kegigihan dalam belajar adalah salah satu komponen penting dalam mindset berkembang (growth mindset). Media interaktif yang menarik mampu menstimulasi

mindset ini, di mana siswa merasa bahwa setiap tugas atau tantangan adalah kesempatan untuk belajar dan berkembang, bukan sesuatu yang harus dihindari. Indikator “antusiasme siswa terhadap materi Pelajaran” meningkat dari 80% pada Siklus I menjadi 95% pada Siklus II. Ini adalah peningkatan yang luar biasa, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang menggunakan media interaktif yang dimodifikasi mampu membuat siswa lebih tertarik dan antusias terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat dari Hakim, (2016) menyatakan bahwa antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat ketika mereka merasa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran, terutama ketika media yang digunakan memicu rasa penasaran dan minat siswa.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada Siklus II mencapai 91%, yang merupakan peningkatan signifikan dari 71% pada Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dimodifikasi dan diperbaiki mampu meningkatkan motivasi siswa secara keseluruhan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sukma (2022), penggunaan media interaktif yang inovatif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Aripin, (2019), media interaktif yang inovatif dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih jelas, karena media tersebut memfasilitasi visualisasi konsep yang lebih konkret. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Kahfi, (2021), yang

menemukan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, modifikasi media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan, sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Secara keseluruhan, penerapan media interaktif yang lebih inovatif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan minat, kegigihan, dan respon positif terhadap umpan balik. Ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep-konsep kompleks seperti matematika. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran hanya dilakukan sampai pada siklus II, karena pada siklus II sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal yaitu 80%.

Pembahasan

Adapun perbandingan hasil motivasi belajar siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Table 4. Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Presentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	60%	70%	90%
2.	Adanya hasrat dan	40%	50%	85%

keinginan belajar			
3. Respon terhadap Umpan Balik	40%	80%	95%
4. Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	60%	75%	90%
5. Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	35%	80%	95%
Nilai Rata-Rata	47%	71%	91%

Berdasarkan data perbandingan motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada semua indikator motivasi belajar setelah penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Pada tahap prasiklus, rata-rata motivasi belajar siswa hanya berada di angka 47%, mencerminkan bahwa siswa masih kurang terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan media interaktif pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata motivasi menjadi 71%. Peningkatan ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif mulai menarik perhatian dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Puncaknya pada Siklus II, rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 91%, yang menunjukkan keberhasilan penerapan media interaktif yang lebih inovatif dan menarik.

Berdasarkan tabel di atas, setiap indikator mengalami peningkatan yang konsisten dari prasiklus hingga Siklus II, dengan peningkatan yang paling signifikan pada respon terhadap umpan balik dan antusiasme terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori motivasi

belajar dari Hanaris, (2023), di mana lingkungan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Asmani, (2016) juga mendukung bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan gigih dalam belajar, meningkatkan respon terhadap umpan balik, dan menumbuhkan antusiasme terhadap materi pelajaran. Secara keseluruhan, penerapan media interaktif yang dimodifikasi secara efektif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dari prasiklus hingga Siklus II, menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan media interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 47% pada prasiklus menjadi 71% pada Siklus I, dan mencapai 91% pada Siklus II. Semua indikator motivasi belajar siswa, termasuk keterlibatan aktif, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi pelajaran, menunjukkan peningkatan yang signifikan

dari prasiklus hingga Siklus II. Modifikasi media interaktif yang lebih inovatif dan menarik, serta pemberian arahan yang lebih menyeluruh, mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keinginan untuk belajar, dan menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik serta menantang. Hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, R. R., & Setyawan, A. (2020). Analisis Penyebab Kesulitan Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN SOCAH 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47.
- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312-1318.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1 Agustus), 1-11.
- Kahfi, M., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63-70.
- Kristanto, Y. D. (2020, February). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui flipped classroom dan gamifikasi: Suatu kajian pustaka. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 266-278). Jurusan Matematika FMIPA UNNES.
- Kusumaningrum, A., Subekti, E. E., Setyawati, R. D., & Wati, L. (2024). Peningkatan Kemampuan Numerasi Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle Penjumlahan Kelas I SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2623-2630.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussolihah Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288-299.
- Misbah, S. (2022). Penerapan Metode Umpan Balik (Feed Back Partner) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdote Kelas X IPS-2 SMAN 4 Kota Bima Semester 1 Tahun Pelajaran

- 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 143-154.
- Muhammad Rusli, M. T., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. penerbit andi.
- Mulya, F. A., & Jamilah, J. (2024). Implementasi Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siswa Mi Perwanida Blitar. *Pemijar: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dan Pembelajaran*, 1(1), 25-36.
- Negara, F. P., Abidin, Z., & Faradiba, S. S. (2023). Meningkatkan self-efficacy matematika siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 455-466.
- Ningsih, S. (2014). Realistic mathematics education: model alternatif pembelajaran matematika sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 73-94.
- Nuraida, D. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51-60.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Rahmawati, A. F. (2024, July). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA* (Vol. 2, No. 1, pp. 472-485).
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219.
- Soviawati, E. (2011). Pendekatan matematika realistik (pmr) untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Edisi Khusus*, 2(2), 79-85.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147-156.
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63-72.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Wahidah, F. R., Anjarani, S., Gunawan, G., & Pranita, N. (2022). Growth Mindset Guru: Studi Efektivitas Pelatihan Menumbuhkan Growth Mindset pada Guru. *Indonesian Psychological Research*, 4(2), 78-84.
- Wahyuni, S. S., & Tambunan, E. P. S. (2022). Efektivitas pemberian kuis menggunakan aplikasi google form pada pembelajaran biologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(5), 8033-8039.