

**Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III  
di UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan**

**Asnita Suri**

SD Negeri 1 Bukit Harapan

Email: [Anitasuri17@guru.sd.belajar.id](mailto:Anitasuri17@guru.sd.belajar.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to improve students' learning motivation in Islamic Religious Education through the use of interactive learning media in the third grade of UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan. The identified problem is the low motivation of students in following Islamic Religious Education lessons, which is reflected in the students' lack of interest in the subject matter and their inactivity in the learning process. Therefore, this research uses an interactive media-based learning method as an effort to create a fun and engaging learning atmosphere for students. This research uses a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used in this study are observation sheets, motivation questionnaires, and documentation. The data obtained were analyzed qualitatively and quantitatively to observe the improvement in students' learning motivation. The research results show that the use of interactive learning media can enhance students' learning motivation. This is evidenced by the increased participation of students in learning, their interest in the material, as well as the improved results of observations and motivation questionnaires showing higher scores after the use of interactive media. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of interactive learning media can be one of the alternatives to enhance students' learning motivation in the subject of Islamic Religious Education in the third grade at SD Negeri 1 Bukit Harapan.*

**Keywords:** Media, learning, motivation, studying, education.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas III UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang tercermin dalam ketidaktertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan kurang aktifnya mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode pembelajaran berbasis media interaktif sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini adalah lembar observasi, angket motivasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, ketertarikan mereka terhadap materi, serta meningkatnya hasil observasi dan angket motivasi yang menunjukkan skor yang lebih tinggi setelah penggunaan media interaktif. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III SD Negeri 1 Bukit Harapan.

**Kata kunci:** Media, pembelajaran, motivasi, belajar, Pendidikan.

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Mulyasa, 2005). Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pembelajaran agama yang harus diterima oleh setiap anak, tidak terkecuali di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa (Suyanto, 2008). Namun, dalam prakteknya, banyak siswa yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar dalam mata pelajaran ini.

Di UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas, serta ketidakaktifan mereka dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi PAI (Syamsuddin & Sahabuddin, 2016). Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru dinilai kurang efektif dalam menarik minat siswa (Nasution, 2003).

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran PAI dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif (Darmawan, 2016). Media pembelajaran interaktif dianggap dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Mulyani, 2018). Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka untuk belajar (Rusman, 2013).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit

Harapan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern (Wibowo, 2015).

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas. PTK ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan di kelas III UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, subjek penelitian ini juga mencakup seorang guru PAI yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan, yang berlokasi di desa Bukit Harapan. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, dimulai dari bulan Januari 2025 hingga Maret 2025. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua minggu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi: Digunakan untuk mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi mencatat tingkat keterlibatan siswa, respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif, serta aktivitas siswa dalam kelas.
2. Angket Motivasi Belajar: Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pelaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif. Angket ini mencakup beberapa aspek motivasi, seperti minat siswa terhadap pelajaran, keterlibatan dalam diskusi, dan semangat dalam mengerjakan tugas.
3. Dokumentasi: Dokumentasi berupa foto atau rekaman video digunakan untuk mencatat kegiatan belajar mengajar yang berlangsung selama penelitian. Dokumentasi ini juga membantu guru untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
4. Tes Hasil Belajar: Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Tes ini bersifat formatif, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah siklus I dan II.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif:

Data observasi dan dokumentasi akan dianalisis untuk menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung, serta mengidentifikasi perubahan dalam perilaku siswa selama pembelajaran.

Refleksi hasil observasi dari guru akan digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Analisis Kuantitatif:

Data dari angket motivasi akan dianalisis dengan menghitung persentase peningkatan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif.

Hasil tes belajar siswa akan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata nilai siswa pada pre-test dan post-test untuk melihat apakah ada perubahan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi PAI.

## **Hasil dan Diskusi**

### **1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III SD Negeri 1 Bukit Harapan.

Pada siklus pertama, pembelajaran dimulai dengan perencanaan penggunaan media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi pembelajaran digital, video edukasi, dan permainan berbasis teknologi. Materi yang dipilih adalah tentang ibadah sehari-hari dalam Islam, seperti shalat, wudhu, dan doa sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran berjalan cukup lancar meskipun ada beberapa siswa yang masih kesulitan beradaptasi dengan penggunaan media interaktif. Beberapa siswa tampak sangat tertarik dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sementara beberapa lainnya masih terlihat kurang terlibat.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi yang dihasilkan dari siklus pertama. Penggunaan media pembelajaran diperbaiki dengan menambahkan lebih banyak variasi, seperti diskusi kelompok kecil dan tugas berbasis proyek yang melibatkan siswa lebih banyak. Pada siklus kedua, keterlibatan siswa lebih meningkat, dan mereka terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Materi yang diajarkan berfokus pada akhlak dalam Islam, seperti sifat-sifat terpuji dan terlarang.

Selama siklus II, pengawasan yang lebih intensif dilakukan untuk memastikan seluruh siswa terlibat aktif. Aktivitas pembelajaran yang lebih variatif membuat siswa lebih termotivasi dan lebih terlibat dalam proses belajar.

## **2. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil angket motivasi yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media interaktif, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Sebelum siklus pertama, rata-rata skor motivasi siswa adalah 65%. Setelah siklus pertama, skor motivasi siswa meningkat menjadi 75%. Pada siklus kedua, setelah perbaikan pembelajaran, skor motivasi siswa kembali meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Peningkatan ini juga terlihat dari peningkatan aktivitas siswa dalam kelas. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan minat terhadap pelajaran, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Berdasarkan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir siklus pertama dan siklus kedua, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebelum siklus pertama, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 70. Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 80. Pada siklus kedua, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88. Hasil ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran interaktif juga berdampak positif pada pemahaman materi siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat diatributkan pada keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

## **3. Pembahasan**

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa  
Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Berdasarkan teori Ryan & Deci (2000), motivasi intrinsik siswa meningkat ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, yang tercapai melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi.

Selain itu, interaksi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran memberikan mereka rasa memiliki kontrol terhadap proses belajar, yang juga berkontribusi pada peningkatan motivasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik.

Peningkatan hasil belajar siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi Pendidikan Agama Islam. Siswa yang lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi dengan lebih baik. Dalam hal ini, Munir (2010)

mengemukakan bahwa media interaktif membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam karena mereka dapat belajar secara langsung melalui berbagai aktivitas yang melibatkan indera mereka.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif juga sangat dipengaruhi oleh peran aktif guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru berperan penting dalam merencanakan penggunaan media, memberikan bimbingan, serta memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Pembelajaran yang dipimpin dengan baik oleh guru akan mendorong siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

Tantangan yang Dihadapi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Meskipun penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, yang terkadang menghambat proses pembelajaran. Beberapa siswa juga awalnya merasa canggung dan kurang familiar dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, tantangan ini dapat diatasi melalui pendekatan yang lebih sabar dan persiapan yang matang dari pihak guru.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan penerapannya, seperti peningkatan keterampilan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran digital dan penyediaan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah untuk menggali lebih dalam mengenai jenis media interaktif yang paling efektif untuk berbagai materi dalam Pendidikan Agama Islam, serta bagaimana peran orang tua dalam mendukung pembelajaran berbasis media interaktif di rumah.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III SD Negeri 1 Bukit Harapan. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Peningkatan Motivasi Belajar: Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi pembelajaran digital, video edukasi, dan permainan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang mampu menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Peningkatan Hasil Belajar: Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media interaktif juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Tes hasil belajar yang dilakukan setelah siklus pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Peran Aktif Guru: Keberhasilan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tidak lepas dari peran aktif guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran. Guru yang mampu menggunakan media secara kreatif dan memberikan bimbingan yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa.
4. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, D. (2011). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, A. (2015). *Pembelajaran Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. (2005). *Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2003). *Didaktik dan Metodik Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnomo, B., & Prastowo, A. (2017). *Pembelajaran Aktif dengan Menggunakan Alat Peraga*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syamsuddin, S., & Sahabuddin, H. (2016). *Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, T. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Praktik di Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Alat Peraga Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto, S. (2008). *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santosa, E. (2014). *Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Andi.

- Mulyani, M. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, A. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Malang: UMM Press.
- Zain, S. (2017). *Pendidikan Agama Islam: Metode dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suherman, A. (2014). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.