

**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 7 No. 4 (2024) | 536-542

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i4.536-542>**EVALUASI EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR****Baharuddin*, Yasub Atsyir Nujud, Muhammad Syafaruddin Pasaribu, Juana Rafa**

Magister Management Pendidikan Islam, Universitas Islam 45 Bekasi

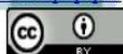
*e-mail: baharuddin@unismabekasi.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan secara deskripsi tentang evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Secara rinci, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui (a.) Definisi terkait dengan media pembelajaran dan juga motivasi belajar yang diberikan guru kepada siswanya. (b.) Efektivitas penggunaan media pembelajaran disekolah sebagai suatu motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan tehnik dalam pengumpulan datanya studi pustaka yang bersumber dari wawancara, beberapa buku, jurnal, dokumen, dan juga website yang valid. Untuk hasil penelitian ini memiliki tujuan bahwasannya untuk menjadi seorang guru disekolah tentunya juga harus memiliki kemampuan dalam memberikan motivasi belajar yang dijadikannya sebagai suatu dorongan untuk siswanya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

Abstract. This research aims to provide a description of the evaluation of the use of learning media carried out by teachers as an effort to increase student learning motivation in elementary schools. In detail, this research aims to find out (a.) the definition related to learning media and also the learning motivation given by teachers to their students. (b.) The effectiveness of using learning media at school as a motivation for student learning. In this research, the author used a descriptive qualitative research method with techniques for collecting data using literature studies sourced from interviews, several books, journals, documents, and also valid websites. The results of this research have the aim that to become a teacher at school, of course you must also have the ability to provide learning motivation which is used as encouragement for students in the learning process.

Keywords: Evaluation, Learning Media, Motivation to Learn.



PENDAHULUAN

Pembelajaran seperti yang kita ketahui merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik yang memberikan suatu pengajaran kepada para peserta didiknya. Asrul, dkk dalam bukunya *Evaluasi Pembelajaran* (Asrul dan Saragih 2022) menjelaskan bahwasanya pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan suatu lingkungan yang sedemikian rupa yang menyebabkan terjadinya suatu interaksi yang dijalin antara pendidik, peserta didik, dan juga sumber belajar demi untuk tujuan belajar bagi peserta didiknya. Terjadinya proses pembelajaran tersebut merupakan wujud dari adanya kolaborasi antara beberapa unsur yang terlibat yang tidak dapat dipisahkan antara satu dan lainnya.

Untuk itu dalam suatu proses dimana terjadinya suatu pembelajaran tersebut, terdapat suatu strategi yang harus dijalankan demi tercapainya suatu proses pembelajaran. Faqih Seknum dalam penelitiannya (Seknun 2013:121) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang dipilih oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Sesuai dengan pembahasan pada penelitian ini, strategi yang harus dilakukan oleh setiap pendidik itu sendiri didalamnya mencakup tentang hubungan antara motivasi belajar yang dijadikan sebagai dorongan pembelajaran yang juga harus dilengkapi dengan media belajar sebagai acuan demi terwujudnya hasil dari pembelajaran itu sendiri. Terkait hal tersebut, sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin maju seperti saat

ini tentunya media belajar sangatlah dibutuhkan dilingkungan sekolah terkhusus dilingkungan Sekolah Dasar (SD). Seperti yang kita ketahui bahwasanya Sekolah Dasar merupakan fase ketiga bagi para anak-anak atau fase yang masih awal setelah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan juga Taman Kanak-Kanak (TK), tentunya pada fase Sekolah Dasar inilah seorang guru juga dituntut harus lebih mampu dalam meningkatkan pemahaman tentang materi belajar untuk siswanya.

Hal tersebut dikarenakan pada fase itulah seorang siswa masih sangat rentan dalam menerima suatu hal dalam kehidupannya. Ketika seorang guru memberikan materi dengan media yang sangat menarik dan juga positif maka disitulah seorang siswa yang duduk dibangku Sekolah Dasar akan selalu terus mengingatnya. Singkatnya, media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat yang digunakan sebagai fasilitas oleh seorang guru terhadap siswanya dengan tujuan demi tercapainya proses pembelajaran.

METODE

Metode penyajian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif, dimana penelitian ini memberikan suatu analisa dari permasalahan dengan suatu konsep yang relevan. Dalam pengumpulan datanya menggunakan data kualitatif yang berdasarkan sumber dari deskripsi yang kaya yang berasal dari jenis data yang bersifat primer dan sekunder yang didapat melalui sumber-sumber seperti wawancara, jurnal ilmiah, buku, laporan tertulis, dan juga dokumen yang memiliki korelasi dengan penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang hasilnya tidak berdasarkan metode statistik atau metode kuantifikasi lain. Penelitian

kualitatif tidak menggunakan statistik melainkan menggunakan pengumpulan data, dan juga analisis yang kemudian diinterpretasikan (Anggito dan Setiawan 2018:8–9).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Motivasi Belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi antara seorang murid dan guru dalam hal yang positif dengan tujuan untuk mencapai suatu tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Pendekatan dalam proses belajar mengajar, motivasi atau keinginan untuk belajar yang dimiliki oleh seorang siswa sangatlah dibutuhkan. Motivasi sendiri memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Penting sekali bagi seorang guru untuk mengetahui motivasi belajar siswanya agar dapat mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajarnya tersebut.

Terkait hal tersebut, motivasi juga merupakan suatu istilah yang paling sering digunakan dalam menjelaskan suatu keberhasilan ataupun kegagalan dari setiap tugas yang dikerjakan (Sunarti 2021:290). Dalam penelitiannya Amna Emda (Emda 2017:175) menyimpulkan bahwasannya motivasi adalah serangkaian usaha untuk menciptakan kondisi tertentu agar seseorang mau berbuat atau melakukan sesuatu, dan apabila tidak menyukainya maka berusaha menangkal atau menghindari perasaan tidak menyenangkan tersebut. Oleh karena itu, walaupun motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, namun motivasi tersebut berasal dari dalam diri seseorang.

Kemudian dalam proses pembelajaran, menurut Wina Sanjaya (Sanjaya 2010:249) suatu motivasi

merupakan sebuah aspek yang sangat dinamis dan juga penting. Hal tersebut dapat terlihat dari seorang siswa yang terbilang kurang berprestasi tersebut bukan karena disebabkan oleh kemampuan yang dimilikinya, akan tetapi terjadi karena kurangnya suatu motivasi yang didapat dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar tentunya sangatlah erat kaitannya dengan hasil atau prestasi yang didapatkan oleh siswa itu sendiri. Dimana motivasi belajar tentunya memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila ada motivasi belajar yang dengan demikian semakin baik motivasi itu maka semakin baik juga hasil belajar yang diperoleh (Andriani dan Rasto 2019:82).

Menurut Azhar Haq (Haq 2018:201) dalam penelitiannya, fungsi-fungsi motivasi belajar itu sendiri yaitu dimana motivasi belajar dapat dijadikan sebagai suatu dorongan bagi para siswa dalam menjalankan proses belajar. Dalam hal itu, seorang siswa yang pada awalnya tidak ada keinginan untuk belajar karena terdapat suatu motivasi untuk mencapai sesuatu maka dia akan menunjukkan kemauannya sendiri dalam mencapai itu. Sehingga fungsi motivasi belajar sebagai pendorong itu yang memberikan pengaruh pada sikap siswa dalam belajar. Selanjutnya fungsi dari motivasi belajar bagi siswa yang lain yaitu sebagai penggerak perbuatan siswa, berdasarkan perbuatan tersebutlah yang pada akhirnya dapat memunculkan sikap psikologis siswa untuk belajar. Terakhir, fungsi motivasi belajar juga dapat dijadikan sebagai suatu pengarah bagi siswa dalam berbuat. Siswa yang mempunyai motivasi belajar itulah yang dapat membedakan antara perbuatan yang

harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan tugas yang sangat penting bagi guru karena berkaitan dengan pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran akan efektif apabila siswanya tersebut termotivasi untuk belajar. Seorang guru harus melakukan yang terbaik untuk memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga motivasi belajar merupakan salah satu kunci dalam tercapainya suatu tujuan belajar itu sendiri. Sesuai dengan tujuan dan kegunaannya, motivasi belajar juga tentunya memiliki fungsi-fungsi yang tidak kalah pentingnya dalam mewujudkan proses belajar siswa menuju kepada hasil dari proses belajar.

B. Definisi Media Pembelajaran

Pada dasarnya dalam dunia pendidikan mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi saat ini mulai diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat diakses melalui platform media apapun sebagai media yang menjadi salah satu alat untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih termotivasi. Karena seperti yang kita ketahui bahwasannya sudah tidak asing lagi apabila dizaman ini setiap masyarakatnya memiliki teknologi informasi canggih tersebut. Untuk itu, teknologi informasi yang tengah berkembang pesat tersebut dimanfaatkan sebagai media interaktif atau alat efektif guna menunjang suatu kegiatan agar lebih menarik minat orang lain untuk mengetahui lebih dalam sebagai bahan konsumsi keseharian masyarakatnya dan salah satu adanya kehadiran teknologi informasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana kegiatan belajar dan mengajar di sekolah dan di

perguruan tinggi. Hal tersebut dapat dinamakan sebagai media pembelajaran interaktif karena adanya berbagai pengaruh baik yang diterima oleh pendidik bahkan murid atau mahasiswanya mulai dari efisiensi waktu dan lain-lain sesuai kebutuhan (Kustandi dan Darmawan 2020:3).

Sedangkan untuk media pembelajaran interaktif sendiri Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (Kustandi dan Darmawan 2020:3) menjelaskan bahwasannya media interaktif merupakan suatu perantara atau alat yang digunakan dalam penyampaian informasi kepada orang lain untuk menerima maksud dan tujuan yang disampaikan tersebut. Istilah tersebut dapat digunakan dengan mediator media dengan menunjukkan perannya yang mengatur secara efektif antar dua pihak utama dalam proses kegiatan belajar mengajar melalui mediasi dimulai dari pendidik hingga sampai pada peralatan modernnya, hal tersebut dapat dikatakan sebagai media seperti mengenalkan anak-anak huruf hijaiyyah melalui aplikasi mengaji, mempraktikkan cara memasak menggunakan robot manusia, dan sebagainya. Justru hal tersebut akan membuat anak-anak memiliki rasa keingintahuan lebih banyak dan memiliki minat untuk mencoba dan belajar seperti apa yang didengarkan dan apa yang dilihatnya.

C. Evaluasi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar tentunya merupakan sebuah langkah yang terbilang sangat dinamis dalam merespon terhadap kemajuan teknologi seperti saat ini dengan memanfaatkannya untuk tujuan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Terkait hal tersebut tentunya

keefektivitasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif sangatlah penting baik dalam program pendidikan maupun pembelajaran. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran interaktif disuatu sekolah juga tetap harus selalu ditinjau dan dievaluasi oleh seorang guru terkait dengan media pembelajaran interaktif itu berfungsi dengan baik atau tidak.

Eka Lestari dalam penelitiannya (Lestari dkk. 2023:56) menjelaskan bahwasannya yang dimaksud dengan evaluasi yaitu sebagai alat atau cara untuk melakukan penyelidikan dalam menentukan suatu nilai, dan juga manfaat dari suatu kegiatan atau program yang dilaksanakan. Sedangkan definisi dari efektivitas itu sendiri merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk dapat tercapainya suatu tujuan atau target sesuai dengan kebutuhan dan keinginan yang diinginkan, baik berdasarkan data, dan waktunya. Dalam konteks penelitian ini dan sesuai dengan arti efektivitas itu sendiri, maka untuk efektivitas pembelajaran itu sendiri dapat tercapai apabila seorang siswa yang merupakan seorang yang di didik tersebut memiliki minat yang tinggi terhadap proses dari pembelajaran itu sendiri (Lestari dkk. 2023:54–55).

Dalam penelitian ini dan sesuai dengan analisis data yang ada pada penelitian ini, Sekolah Dasar Bhakti Yayasan Kesejahteraan Karyawan Pajak (YKKP) merupakan sekolah yang menjadi tempat penulis dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini penulis mewawancarai salah seorang yang merupakan seorang guru disekolah tersebut dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini. Terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai motivasi pembelajaran disekolahnya, maka dapat dijelaskan bahwasannya

disekolah tersebut menggunakan beberapa media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, dan juga game berbasis Kahoot.

Menurut Putu Darma Wisada dalam penelitiannya (Wisada, Sudarma, dan Yuda S 2019) menjelaskan bahwasanya video pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang dijadikan untuk memberikan rangsangan kepada siswa dengan tujuan supaya siswa tersebut memiliki rasa ketertarikan yang lebih dalam belajar yang dituangkan dalam bentuk ide, gagasan, dan informasi yang berbentuk audio visual. Terkait hal tersebut maka keefektivitasan media pembelajaran interaktif berbasis video pembelajaran di SD Bhakti YKKP sangatlah bagus. Media pembelajaran interaktif yang dihadirkan dapat memberikan hasil positif bagi siswanya, video pembelajaran tersebut menjadikan para siswanya dapat menerima pesan yang disampaikan oleh gurunya secara rata dan menyeluruh. Selain daripada itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif itu menjadikan suatu proses belajar menjadi sangat bagus dalam menjelaskan suatu materi dengan mengatasi keterbatasan yang ada dalam sekolah baik dalam bentuk tempat dan juga waktu yang dibutuhkan.

Selanjutnya untuk media pembelajaran interaktif yang digunakan di SD Bhakti YKKP itu berdasarkan dengan analisis peneliti yaitu berkaitan dengan media pembelajaran yang berbasis game Kahoot. Media pembelajaran game Kahoot ini merupakan suatu media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat metode pembelajaran berupa game dan kuis-kuis. Media pembelajaran interaktif ini juga biasa digunakan dalam kelas untuk proses pembelajaran yang bersifat pre test, post test, latihan soal dan juga pengayaan (Bahar dkk.

2020:156). Media pembelajaran Kahoot ini bisa digunakan melalui handphone genggam antara siswa dan juga guru dimana untuk masuk kedalam Kahoot tersebut harus menggunakan akun g-mail (Bunyamin, Juita, dan Syalsiah 2020:44). Untuk itu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot di SD Bhakti YKKP ini tentunya menghasilkan kemudahan bagi setiap guru dalam menerapkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot tersebut dapat menjadi solusi bagi guru yang ada disekolah untuk lebih memotivasi siswanya dalam belajar. Oleh karena itu, terkait dengan hal tersebut maka siswa menjadi lebih memiliki motivasi dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru disesi akhir kelas. Siswa menjadi berlomba-lomba dalam menjawab kuis yang diberikan oleh guru sehingga untuk suasana didalam kelas menjadi lebih aktif. Terakhir, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang ada disekolah SD Bhakti YKKP itu juga menjadikan para guru menjadi lebih mudah ketika ingin memberikan koreksian terhadap siswanya tanpa harus melihat dan memperbaiki jawaban yang diberikan siswanya.

SIMPULAN

Berdasarkan dengan pembahasan dan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwasannya peran dari media pembelajaran interaktif dan peran guru sangatlah penting bagi siswanya dalam mencapai tujuan dari proses belajar itu sendiri. Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berbasis pada video pembelajaran, dan juga game Kahoot tersebut tentunya menjadikan seorang guru menjadi lebih kreatif dan juga inovatif dalam terus mengembangkan motivasi siswa.

Akan tetapi terkait dengan pembahasan diatas tentunya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan dalam pengaplikasiannya yang menjadi suatu evaluasi efektivitas. Kekurangan yang dapat ditemui berdasarkan penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut yaitu masih adanya dari guru atau siswa yang masih belum mengerti dalam penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut karena beberapa kendala. Selain itu, dalam penerapannya ini harus benar-benar bisa mencapai kepada tujuan dari pembelajaran itu sendiri yang menjadi motivasi bagi para siswanya.

Saran dari peneliti terkait kekurangan dalam pengaplikasian media pembelajaran interaktif yang menjadi suatu evaluasi yaitu dalam penggunaannya tentunya harus selalu dibimbing dan diarahkan bagi guru dan siswa yang masih belum menegrti dalam penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut. Selain itu, koneksi internet dan ketersediaan smartphone juga harus menjadi pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rike, dan Rasto Rasto. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*4(1):80. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Asrul, dan Abdul Saragih. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. 1 ed. Medan: Perdana Publishing.
- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, dan Linda Astriani. (2020). Efektifitas Kahoot bagi Guru Dalam

- Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kacanegara: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat 3(2). doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677.
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. Gunahumas 3(1):43–50. doi: 10.17509/ghm.v3i1.28388.
- Emda, Amna. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. Lantanida Journal. Vol. 5, No. 2.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. 1 ed. Jakarta: Kencana.
- Lestari, Eka, Annisa Hananiyah, Pitri Ristia Ningsih, Rio Febriyan, Irgi Maulana, Alwi Shihab Syah, dan Inom Nasution. (2023). Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pendidikan pada Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Edukasi Nonformal 4. No. 01.
- Sanjaya, Wina. (2010). Kurikulum dan Pembelajaran. Kencana.
- Seknun, M. Faqih. (2013). Strategi Pembelajaran. Biosel: Biology Science and Education 2(2):120. doi: 10.33477/bs.v2i2.376.
- Sunarti, Rahman. (2021). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0”.
- Wisada, Putu Darma, I. Komang Sudarma, dan Adr. I. Wayan Ilia Yuda S. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran yang Berorientasi Pendidikan Berkarakter. Journal of Education Technology 3(3):140. doi: 10.23887/jet.v3i3.21735.