

Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Zakirul Nader ¹, Dimas Saputra ², Gusmaneli ³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

¹zakirulnader698@gmail.com, ²Dssaputra222@gmail.com, ³gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstrak

Pembelajaran saat ini perlu dikembangkan agar lebih menarik dan mampu membuat peserta didik semangat dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran interaktif dirancang agar siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut aktif berpartisipasi melalui kegiatan diskusi, permainan edukatif, penggunaan media digital, dan kerja kelompok. Pengembangan desain ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif membuat siswa lebih tertarik, lebih aktif, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, desain pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, motivasi belajar, model ADDIE, media digital.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah pada umumnya masih banyak berlangsung secara satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi dan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Kondisi ini sering membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Padahal, motivasi belajar merupakan hal penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan desain pembelajaran interaktif yang memanfaatkan media digital, aktivitas kolaboratif, dan metode yang menumbuhkan partisipasi siswa. Dengan pembelajaran yang interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga ikut berperan dalam proses menemukan dan memahami pengetahuan. Oleh karena itu, pengembangan desain pembelajaran interaktif menjadi langkah penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan **metode penelitian pengembangan (Research and Development)** dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: **analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi**. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data tentang kebutuhan dan masalah belajar siswa. Tahap perancangan dan pengembangan digunakan untuk membuat desain pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan dengan mencoba desain tersebut di kelas, sedangkan tahap evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah suatu proses belajar yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar melalui penggunaan berbagai media, teknologi, dan metode yang menarik. Pembelajaran ini menekankan adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung secara satu arah seperti pada metode konvensional. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, simulasi, maupun penggunaan media digital seperti video, animasi, atau aplikasi pembelajaran.

Tujuan utama dari pembelajaran interaktif adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui penggunaan media yang menarik dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi

pengetahuannya sendiri, berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui kerja sama dengan teman sekelasnya. (Zhao, Y., & Chen, M., 2021)

Pembelajaran interaktif juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengontrol dan mengarahkan proses belajarnya. Dengan adanya kebebasan untuk memilih, mencoba, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, siswa menjadi lebih percaya diri dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Hal ini tentu berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar karena siswa merasa dihargai dan dilibatkan dalam setiap langkah pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, pembelajaran interaktif juga berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik dan pemahaman konsep. Suasana belajar yang menarik dan partisipatif dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar. Melalui interaksi yang dinamis, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat menerapkan pengetahuannya dalam konteks nyata. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif bukan hanya sekadar penggunaan teknologi dalam pendidikan, melainkan sebuah strategi pembelajaran yang berfokus pada keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi siswa sebagai inti dari proses belajar. (Lumaul adalah, 2023)

B. Jenis media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan komponen penting dalam pembelajaran modern karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga menjadi sarana yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Melalui interaktivitas, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih mandiri, eksploratif, dan menyenangkan. Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran interaktif yang umum digunakan di era digital saat ini (Dodi Suhenda, 2024) :

1. Simulasi Interaktif

Simulasi interaktif adalah media pembelajaran yang menampilkan proses, peristiwa, atau situasi nyata dalam bentuk digital yang dapat dikendalikan oleh siswa. Dengan menggunakan simulasi, peserta didik dapat melakukan percobaan virtual dan mengamati hasilnya tanpa harus berhadapan dengan risiko nyata. Misalnya, dalam pelajaran sains atau fisika, siswa dapat mempelajari hukum gerak Newton, reaksi kimia, atau sistem peredaran darah manusia melalui model simulasi 3D. Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara visual dan praktis. Selain itu, simulasi memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) di mana siswa dapat mencoba, gagal, memperbaiki, dan menemukan solusi sendiri sebuah proses yang sangat mendukung pembelajaran aktif dan berpikir kritis.

2. Game Edukasi (Educational Games)

Game edukasi menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. Media ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Melalui game, siswa belajar memecahkan masalah, bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan strategis.

3. Aplikasi dan Platform Pembelajaran Digital

Aplikasi pembelajaran berbasis mobile maupun platform web menjadi salah satu bentuk media interaktif paling populer saat ini. Media ini memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja secara fleksibel. Beberapa platform menyediakan fitur seperti latihan interaktif, video pembelajaran, forum diskusi, serta sistem penilaian otomatis. Contoh yang banyak digunakan antara lain Google Classroom, Kahoot, Quizizz, dan Edmodo. Melalui platform tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, mengerjakan kuis secara langsung, serta mendapatkan umpan balik secara instan. Kelebihan media ini terletak pada fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemampuannya untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. (sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito., 2020)

4. Peta Konsep Interaktif (Interactive Concept Mapping)

Peta konsep interaktif merupakan media pembelajaran digital yang membantu siswa dalam memvisualisasikan hubungan antar-konsep dalam suatu materi. Dengan peta konsep digital, siswa dapat membuat cabang ide, menghubungkan antar topik, dan mengatur struktur informasi dengan lebih terarah. Melalui interaksi langsung, siswa dapat menambah, mengubah, atau menghapus elemen sesuai pemahamannya. Peta konsep ini tidak hanya membantu meningkatkan daya ingat, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir analitis dan sistematis siswa. (Hamid & Nuraini, 2023)

5. Kuis Online dan Diskusi Virtual

Kuis online adalah bentuk media pembelajaran interaktif yang memberikan pertanyaan atau latihan yang dapat dikerjakan siswa secara langsung melalui perangkat digital. Kelebihan kuis online adalah adanya **umpan balik otomatis**, yang memungkinkan siswa mengetahui hasilnya segera setelah menjawab. Sementara itu, **diskusi berbasis platform digital** seperti forum online atau aplikasi kolaboratif memungkinkan siswa berbagi pendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan teman sekelas. Melalui media ini, terjadi interaksi dua arah yang memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

C. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Siswa

Penggunaan pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun sosial. Melalui media pembelajaran interaktif, proses belajar menjadi lebih menarik, dinamis, dan melibatkan siswa secara langsung. Siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar melalui simulasi, video, eksperimen virtual, dan diskusi digital. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Arsyad, Azhar, 2022)

Dari sisi kognitif, pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Visualisasi dalam bentuk animasi, model 3D, dan simulasi sains membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan hasil penelitian di MAN Labuhanbatu, terjadi peningkatan signifikan pada prestasi belajar sains setelah diterapkannya media interaktif. Siswa lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan materi yang dipelajari karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. (Sanjaya, Wina., 2021)

Dari aspek afektif, pembelajaran interaktif menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran. Sifatnya yang menarik, interaktif, dan partisipatif membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Mereka merasa pembelajaran bukan lagi aktivitas yang membosankan, melainkan pengalaman yang menyenangkan. Selain itu, interaksi yang terjadi dalam pembelajaran interaktif juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam bertanya, berpendapat, dan mencoba hal-hal baru

Secara **sosial**, pembelajaran interaktif juga berdampak pada kemampuan kerja sama dan komunikasi siswa. Melalui kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok, proyek digital, atau eksperimen virtual bersama, siswa belajar untuk saling menghargai pendapat, bekerja dalam tim, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting untuk kehidupan di era modern. Selain peningkatan akademik dan motivasi belajar, pembelajaran interaktif juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Siswa didorong untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mencari solusi dari permasalahan yang diberikan. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mengonstruksinya melalui pengalaman belajar yang nyata. (Pratama & Wulandari, 2022)

Meskipun memiliki banyak dampak positif, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan seperti keterbatasan sarana teknologi dan kebutuhan pelatihan bagi guru agar mampu mengelola pembelajaran interaktif secara optimal. Namun secara keseluruhan, pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan prestasi belajar, motivasi, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa, sehingga dapat menjadi salah satu strategi penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital. (Hasnawiyah, 2024)

D. Langkah-langkah pengembangan pembelajaran interaktif

1. Analisis Kebutuhan dan Konteks

Tahap ini meliputi pengumpulan data tentang karakteristik peserta didik, kondisi sarana/prasarana, kebutuhan pembelajaran, serta permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran konvensional. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dikembangkan karena fasilitas pembelajaran tradisional kurang mampu menguasai materi oleh siswa (Ilham, Syahril, & Krimadinata, 2023)

2. Perancangan (Design)

Setelah analisis, dilakukan penyusunan desain pembelajaran interaktif: menentukan tujuan pembelajaran, memilih media yang tepat, merancang aktivitas siswa yang melibatkan interaksi, memilih strategi pembelajaran yang mendukung. Media harus dirancang agar “valid, praktis, dan efektif” seperti dalam penelitian pengembangan media interaktif. (Yusmaningsih, R., Delianti, V., Mursyida, N., & Marta, R. F, 2024)

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, media dan perangkat pembelajaran dibuat sesuai rancangan. Contohnya: pembuatan modul interaktif berbasis komputer, aplikasi, animasi atau simulasi. Validasi oleh ahli media dan materi dilakukan agar kualitas tinggi. (Noor, K. B., & Aisyah, M. N., 2018)

4. Pelaksanaan (Implementation)

Desain pembelajaran interaktif diterapkan di kelas atau lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memfasilitasi interaksi siswa dengan media, siswa-siswa, dan guru. Pelaksanaan juga harus memperhatikan adaptasi media oleh siswa (Yusmaningsih, R., Delianti, V., Mursyida, N., & Marta, R. F, 2024)

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir adalah evaluasi: mengevaluasi keefektifan media dan proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Umpan balik diperoleh dari siswa dan guru, serta data kuantitatif (pre-post test, angket) dan kualitatif. Hasil evaluasi digunakan untuk revisi dan penyempurnaan pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN

Pengembangan desain pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berperan aktif melalui kegiatan diskusi, simulasi, permainan edukatif, serta penggunaan media digital seperti aplikasi dan platform pembelajaran daring. Proses belajar yang semula pasif berubah menjadi kolaboratif dan partisipatif, sehingga siswa lebih termotivasi dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri.

Selain meningkatkan motivasi dan pemahaman kognitif, pembelajaran interaktif juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa, seperti kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kerja sama. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas dan kemampuan guru dalam mengelola teknologi, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif merupakan strategi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

Dengan demikian, desain pembelajaran interaktif dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta menjadi model yang relevan untuk diterapkan dalam sistem pendidikan modern berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini, terutama kepada para dosen pembimbing, rekan sejawat, serta pihak sekolah yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan desain pembelajaran interaktif di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta : Rajawali .
- Dodi Suhenda. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Pendidikan Volume 2, Issue 3, 2024*.
- Hamid, A., & Nuraini, D. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*
- Hasnawiyah. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa . *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 10, No 2, Mei 2024*.
- Ilham, Syahril, & Krimadinata. (2023). Development of Interactive Learning Media in Information and Communication Technology (ICT) Class X IPA. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 2664–2673*.
- Lumaul adalah. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Eksponen, Volume 13, Nomor 2, September 2023*.
- Noor, K. B., & Aisyah, M. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *urnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Pratama, R., & Wulandari, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,
- sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali.
- Sanjaya, Wina. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta .
- Yusmaningsih, R., Delianti, V., Mursyida, N., & Marta, R. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Grafik Gerak untuk Mata Pelajaran Fotografi Dasar. *Jurnal HyTEL*.
- Zhao, Y., & Chen, M. (2021). Lingkungan Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas Digital: Sebuah Meta-Analisis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Internasional*.