Available online at: https://journal.uir.ac.id/index.php/Perspektif
Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan,17(2), 2026, 158-167

Peran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sman 1 Jember

Using Interactive Multimedia To Boost Students' Learning Motivation In Indonesian Language Lessons At Sman 1 Jember

Arum Dyah Cahyani[1], Fitri Amilia[1], Ida Kurniawati[2]
[1] Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia
[2] Pendidikan Profesi Guru, SMA Negeri 1 Jember, Indonesia
* Corresponding Author. E-mail: Arum280801@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 03-Aug. 2026
Accepted: 20-Oct.2026

Keywords:
Multimedia interaktif, motivasi belajar, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Motivasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan pada pembelajaran yang dilaksanakan pada jam terakhir sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Jember pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 36 siswa kelas X-4. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berupa presentasi PowerPoint, video pembelajaran, gambar kontekstual, dan kuis digital mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, antusiasme, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas secara interaktif mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada jam terakhir sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, implementasi multimedia interaktif masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana, gangguan teknis perangkat, dan waktu persiapan media. Oleh karena itu, multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran yang berlangsung pada jam terakhir sekolah.

Students' motivation to study tends to drop during lessons held in the last period, so there is a need for teaching innovations that can boost student engagement. This study aims to describe the implementation of interactive multimedia and its impact on the learning motivation of Grade X-4 students at SMA Negeri 1 Jember in Indonesian language lessons. The research uses a descriptive qualitative approach with 36 students from class X-4 as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that using interactive multimedia such as PowerPoint presentations, learning videos, contextual images, and digital quizzes can increase students' attention, activeness, enthusiasm, and participation during the learning process. Learning presented in an interactive way can help reduce the boredom that often shows up during the last class, making the learning atmosphere more active and fun. Even so, implementing interactive multimedia still faces challenges like limited facilities, technical device issues, and time needed to prepare the media. Therefore, interactive multimedia can be a good alternative learning strategy to boost students' motivation, especially for lessons held during the last period of the school day.

Journal Of Perspektif is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

How to Cite:
Cahyani, A. D., & Amilia, F. (2026). Using Interactive Multimedia To Boost Students' Learning Motivation In Indonesian Language Lessons At Sman 1 Jember. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, *17*(2), 158–167. https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17(2).29822

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

PENDAHULUAN

Motivasi untuk belajar adalah salah satu elemen kunci yang mempengaruhi kesuksesan proses pendidikan. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai penggerak yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari eksternal (ekstrinsik) siswa yang mendorong, membimbing, dan menjaga perilaku belajar dalam rangka mencapai target pendidikan. Siswa yang memiliki semangat belajaryang kuat cenderung lebih aktif, bersemangat, dan dapat menjaga fokus selamaproses pembelajaran berlangsung (Waruwu & Sitinjak, 2022). Namun, pada kenyataannya motivasi belajar siswa sering mengalami penurunan, terutama ketika pembelajaran dilaksanakan pada jam terakhir sekolah. Kondisi kelelahan fisik dan mental setelah mengikuti berbagai mata pelajaran sebelumnya menyebabkan konsentrasi siswa menurun sehingga mereka kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran (Firmansyah et al., 2024).

Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui beberapa indikator, yaitu (1) perhatian dan ketertarikan terhadap pembelajaran, (2) keaktifan mengikuti kegiatan belajar, (3) ketekunan dalam menyelesaikan tugas, (4) kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya, (5) kemandirian dalam belajar, serta (6) keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik (Fitriyani et al., 2020) .Indikator-indikator tersebut banyak digunakan dalam penelitian motivasi belajar karena mampu menggambarkan keterlibatan siswa baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku selama kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan indicator motivasi belajar yang dipaparkan oleh (Waruwu & Sitinjak, 2022).

Kelima indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengamati perubahan motivasi belajar siswa setelah diterapkan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X-4 SMAN 1 Jember, motivasi belajar siswa pada jam terakhir masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari menurunnya fokus siswa terhadap penjelasan pengajar, kurangnya keaktifan dalam diskusi, kurangnya antusiasme mengikuti pembelajaran, serta masih banyak siswa yang pasif ketika diminta menyampaikan pendapat atau mengerjakan tugas. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh kelelahan fisik dan mental setelah mengikuti beberapa mata pelajaran sebelumnya sehingga dibutuhkan inovasi dalam belajar yang dapat memperbesar semangat siswa dalam belajar, salah satunya dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Permasalahan mengenai menurunnya semangat belajar pada pelajajaran Bahasa Indonesia juga ditemukan dalam peda penelitian (Zahira et al., 2024) yang mengkaji terkait pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Duo Koto, Peneliti menemukan bahwa keaktifan siswa masih cukup rendah. Di mana sebagian siswa bermain-main atau mengantuk saat pembelajaran, dan penggunaan media yang terbatas pada buku, LKS dan powerpoint yang kurang bervariasi menjadi salah satu penyebab pembelajaran terasa monoton dan siswa kurang bersemanga. Penelitian tersebut mmenghasilkan multimedia interaktif yang dinilai layak dari segi isi, tampilan dan pengoperasiannya. Sehingga temuan ini relevan dengan permasalahan di kelas X-4 SMAN 1 Jember karena menunjukkan adanya persoalan yang serupa pda jenjang kelas yang sama, yaitu rendahnya keaktifan siswa dan kurang menariknya penyajian pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, hasil penelitian tersebut menunjukkan kelayakan media, sehingga tidak dapat langsungdiartikan sebagai bukti bahwa multimedia interaktif pasti meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X-4 SMAN 1 Jember.

Selain faktor kelelahan, penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi secara konvensional turut memengaruhi minimnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa jenuh, terutama di jam pelajaran terakhir. Namun, karakteristik siswa generasi sekarang sangat lekat dengan teknologi digital dan media visual

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

yang interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa, memperbesar keterlibatan mereka dalam proses pendidikan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta bernilai.

Kemajuan dalam teknologi informasi telah mendorong perubahan dalam sektor pendidikan, termasuk pemanfaatan multimedia interaktif sebagai alat untuk belajar. Multimedia interaktif memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, suara, video, animasi, dan keterlibatan pengguna menjadikan proses belajar lebih menarik dan mudah dimengerti (Agustiar & Zhelmico, 2014) .Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat memeperbaiki fokus, keikutsertaan, dan semangat belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Interaktivitas tersebut dapat diwujudkan melalui navigasi, latihan soal, kuis, dan umpan balik yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan penjelasan konseptual tersebut, sejumlah penelitian empiris menunjukkan adanya kaitan antara penggunaan multimedia interaktif dan motivasi belajar. (Kahfi et al., 2021) misalnya, menemukan peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA. Hasil serupa dilaporkan oleh (Budiarto Fariz & Jazuli Akhmad, 2022), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi yang bervariasi dan kesempatan untuk berinteraksi dapat menjadi salah satu cara untuk mendukung ketertarikan serta keterlibatan siswa dalam belajar.

Penggunaan multimedia interaktif semakin tinggi pada pembelajaran yang berlangsung pada jam terakhir sekolah. Pada waktu tersebut, siswa cenderung mengalami penurunan energi dan fokus belajar sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengembalikan perhatian mereka. Multimedia interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dengan menggunakan visualisasi, praktik, kuis interaktif, maupun permainan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Bunyamin et al., 2026)

Dalam konteks implementasi Pembelajaran Mendalam, pengajar diharapkan mampu membuat pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pemanfaatan teknologi secara optimal. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, tetapi juga membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital (Kemendikdasmen, 2025) .Sejalan dengan hal tersebut, media multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai alternatif untuk menghadirkan materi pembelajaran yang lebih bervariasi sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Penelitian (Ariaty et al., 2025) mengenai media digital interaktif pada siswa sekolah menengah mengkaji kaitan penggunaan media tersebut dengan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian terkait penggunaan multimedia interaktif pada jam terakhir menjadi penting untuk menghasilkan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa pada jam terakhir adalah penggunaan multimedia interaktif selama proses belajar. Multimedia interaktif memberi pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera sehingga mampu meningkatkan daya tarik materi dan mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Integrasi video, animasi, audio, dan elemen interaktif memungkinkan para pemajar berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

Pemanfaatan multimedia interaktif dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta berfokus pada siswa. Kombinasi berbagai elemen media, termasuk teks, gambar,

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

audio, video, animasi, dan kuis interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa, khususnya pada pembelajaran yang berlangsung pada jam terakhir sekolah. Penelitian (Anggara & Supardji, 2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Salsabilah et al., 2026) yang menyampaikan pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, atensi, serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Melalui fitur kuis digital, permainan edukatif (*educational games*), simulasi, maupun video pembelajaran, siswa tidak sekadar menjadi pihak yang menerima informasi, melainkan juga sebagai individu yang secara aktif menyelidiki konten yang ada. Keterlibatan aktif tersebut berpengaruh pada meningkatnya minat belajar karena siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna. Hasil penelitian (Nurlaela et al., 2024) membuktikan bahwa multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain meningkatkan motivasi belajar, multimedia interaktif juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), kreativitas (*creativity*), serta literasi digital. Penelitian (Fidianty, 2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif mendorong siswa agar lebih proaktif dalam menyelesaikan masalah, berdiskusi, serta menggunakan teknologi dengan bijak dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di zaman digital.

Secara teoretis, efektivitas multimedia interaktif didukung oleh Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal sehingga beban kognitif dapat dikelola dengan lebih baik dan proses pemahaman menjadi lebih optimal (Mayer, 2021) .Temuan empiris (Dia Ayu Rochmania, Asmaul Lutfauziah, Muhammad Thamrin Hidayat, 2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep, retensi belajar, serta motivasi siswa karena materi disajikan secara lebih konkret, kontekstual, dan mudah dipahami.Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif pada jam terakhir pembelajaran diharapkan menjadi alternatif solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Jember sekaligus mendukung tercapainya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

Penelitian mengenai multimedia interaktif dan motivasi belajar telah banyak dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan. Penelitian oleh Khatimah dkk. (2025) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di tingkat SMP dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Di sisi lain, (Atikah Wulandari, Nisa Amalia, Chaidar Wisnu Aji Saputra, Mukhammad Abizdar Syah, Siti Asiyah, 2024) menemukan bahwa multimedia infografis yang interaktif dapat mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPAS. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi interaktif memiliki peluang yang signifikan untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Temuan lain yang dilakukan oleh (Awaluddin & Febriati, 2026) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa berdasarkan perspektif Self-Determination Theory. Selain itu, (Salim Firdaus & Imam, 2026) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis digital memberikan pengaruh positif pada semangat dan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah menengah.

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berpusat pada efektivitas multimedia interaktif secara umum tanpa mempertimbangkan waktu pelaksanaan pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian penggunaan multimedia interaktif pada jam terakhir pembelajaran sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Jember. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji manfaat multimedia interaktif pada semangat belajar siswa dimata pelajaran tertentu atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini secara khusus mengkaji efektivitas multimedia interaktif dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar yang muncul akibat faktor kelelahan dan kejenuhan siswa pada jam terakhir sekolah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris baru mengenai strategi belajar berbasis teknologi yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kondisi pembelajaran yang kurang ideal.

METODE

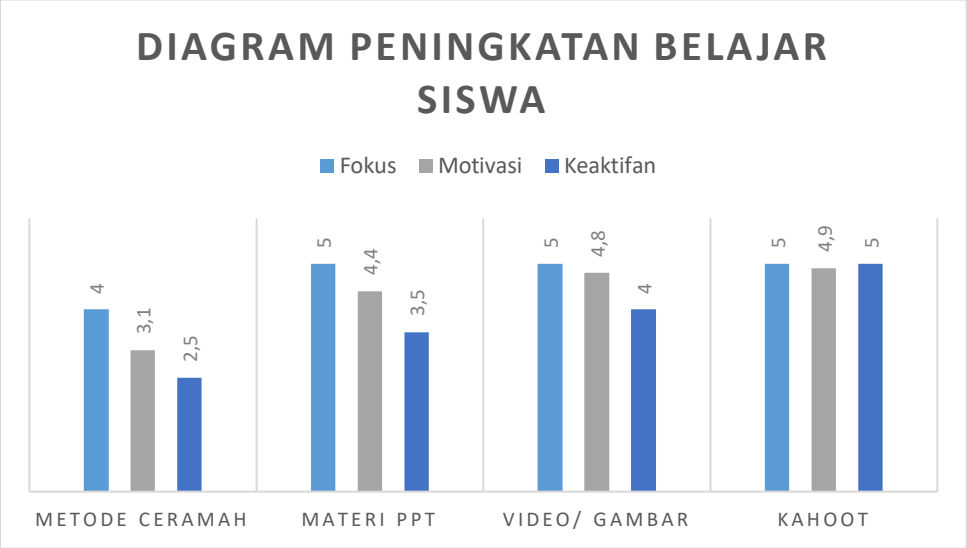
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam proses implementasi multimedia interaktifdalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jam terakhir. Penelitian ini berfokus pada deskripsi pelaksanaan pembelajaran serta dampak penerapan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik berdasarkan data yang diperoleh selama proses penelitian. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Ulfah et al., 2021) ,pendekatan kualitatif, merupakan metode penelitian yang menghasilkan data berbentuk deskriptif, baik dalam bentuk kata-kata yang ditulis maupun ucapan dari individu serta perilaku yang dapat diamati. (Heriyanto & Nurislaminingsih, 2025) menjelaskan bahwa proses ini melibatkan transkripsi data, diikuti dengan pengkodean pada catatan yang diperoleh di lapangan, dan selanjutnya dilakukan interpretasi terhadap data tersebut untuk mencapai kesimpulan.

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X-4 SMA Negeri 1 Jember. Yang mana pada kelas tersebut pembelajaran Bahasa Indonesia berada pada jam-jam krusial (jam terakhir pembelajaran). Sehingga motivasi belajar siswa sudah mulai menurun. Teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentuka kebenaran ilmiah suatu penelitian. Metode pengumpulan informasi yang diterapkan dalam studi ini meliputi observasi atau pengamatan, visitasi dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan sebelum dan selama penelitian dan kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini guna mengetahui mengenai kondisi awal serta perkembangan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya yaitu tahap wawancara, yaitu dilakukan dengan mengumpulkan beberapa informasi baik dari guru maupun siswa mengenai kebutuhan dan keinginan dalam pembelajaran. Dan terakhir dokumentasi yang mana dilakukan guna mengabadikan kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa, serta modul ajar.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas X-4 SMA Negeri 1 Jember dengan jumlah 36 peserta didik. Pemanfaatan berbagai media interaktif dalam pembelajaran digunakan dalam berbagai situasi. Seperti saat pemaparan materi, pelaksanaan mini proyek, dan bahkan pelaksanaa kuis guna mengasah pemahaman materi yang telah dikuasai peserta didik. Hasil penelitian berupa observasi yang mana dilaksanakan selama pembelajaran dengan mengutamakan aspek fokus, motivasi serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525



Gambar (grafik) 1 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Pada gambar di atas, merupakan hasil penilaian observasi selama penelitian berlangsung. Yang mana kegiatan pembelajaran diikuti oleh 36 siswa. Pada gambar terlihat bahwa dengan penerapan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada jam terakhir kurang diminati siswa. Dan akibatnya sering dijumpai saat guru menyampaikan materi dengan ceramah siswa abai dan tidur atau bahkan berbicara dengan teman dan kurang memperhatikan guru. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode ceramah menunjukkan kecenderungan rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik. Hal ini terlihat dari terbatasnya jumlah peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab, yaitu hanya sekitar 1–3 peserta didik yang secara konsisten memberikan jawaban ketika guru mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan metode ceramah belum merata.

Sebaliknya, ketika pembelajaran memanfaatkan media presentasi PowerPoint (PPT), gambar, dan video, peserta didik cenderung menunjukkan perhatian dan partisipasi yang lebih tinggi. Berdasarkan respons peserta didik, tampilan visual yang menarik dan penyajian materi melalui video maupun gambar membantu mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan tanya jawab serta keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman yang relevan dengan materi. Meskipun demikian, masih terdapat sekitar 1–2 peserta didik yang menunjukkan keterlibatan terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat mendukung partisipasi kelas, tetapi belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik seluruh peserta didik.

Respons positif juga terlihat pada penggunaan aplikasi Kahoot sebagai sarana untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Fitur batas waktu dalam menjawab pertanyaan mendorong peserta didik untuk memusatkan perhatian, berpikir secara cepat, dan berpartisipasi aktif selama kegiatan evaluasi berlangsung. Respons tersebut menunjukkan bahwa unsur interaktivitas dan permainan dalam media digital berpotensi menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik. Secara keseluruhan, hasil pengamatan memperlihatkan adanya kecenderungan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif berkaitan dengan meningkatnya motivasi dan keaktifan peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. Namun, temuan ini masih bersifat deskriptif sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara langsung.

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pemanfaatan media interaktif sangat membantu untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan teks atau bacaan. Peningkatan motivasi tersebut ini dari bertambahnya perhatian siswa pada materi, keikutsertaan dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta antusiasme mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian (Waruwu & Sitinjak, 2022) yang menyampaikan bahwa motivasi merupakan tenaga dalam yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam kegiatan atau tindakan tertentu yang disertai pemahaman tujuan yang jelas. Minimnya motivasi dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam membaca, belajar dan bersekolah, yang pada akhirnya dapat menghalangi keberhasilan dalam proses pengajaran. Motivasi memiliki peran yang sangat krusial dalam pembelajaran, karena tanpaadanya motivasi peserta didik akan menghadapi tantangan untuk belajar secara efektif. Senada dengan itu, (Herlina, 2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap tingkat partisipasi siswa, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan keberhasilan mencapai hasil belajar.

Media interaktif yang digunakan selama penelitian ini yaitu penggunaan power point dalam pemaparan materi, kemudian juga menggunakan media video serta gambar-gambar untuk menunjang dan lebih menarik minat siswa. Selain itu, penggunaan media kuis seperti kahoot juga dilakukan selama penelitian ini, guna mengetahui pemahaman siswa. Pemanfaatan alat ini dilakukan melalui lima langkah, yaitu pengenalan, kontekstualisasi, perencanaan, tindakan, serta refleksi dan penilaian. Di fase pengenalan, pengajar menjabarkan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan penggunaan media audio visual dengan memutar video atau animasi yang berkaitan dengan materi. Tampilan tersebut berfungsi sebagai rangsangan awal untuk menarik minat siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Penyajian materi secara visual, audio, dan interaktif mampu mengurangi kejenuhan siswa sehingga perhatian terhadap pembelajaran meningkat. Hasil penelitian ini mendukung temuan (Pratiwi et al., 2023) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar karena siswa lebih aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran. Demikian pula (Rahmawati et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran dan kuis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap kontekstualisasi siswa diajak berdiskusi dan menyampaikan pendapat berdasarkan tayangan yang diberikan dan mengaitkan dengan pengalaman nyata yang dialami atau ada pada lingkungan siswa. Kemudian tahap perencanaan dan aksi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (perbangku) untuk menyelesaikan projek kecil. Yaitu dengan berbagi cerita pengalaman pribadi dan kemudian melakukan analisis terhadap cerita yang dibuat. Selain itu, pada tiap baris akan ditunjuk satu perwakilan siswa untuk bisa menceritakan pengalaman serta analisis yang dilakukannya. Dan terakhir tahap refleksi dan evaluasi, tahapan ini menjadi hal yang penting dalam pembelajaran guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Kegiatan refleksi dan evaluasi dapat dilakukan dengan guru memberikan pertanyaan pemantik maupun kuis singkat untuk mengetahui apa saja yang telah dipelajari siswa. Selain itu, refleksi dan evaluasi juga dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan kesan serta pelajaran apa saja yang selah diperoleh dan dipahami.

Pembelajaran Mendalam menekankan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang relevan. Sejalan dengan hal tersebut (T. Fitriani et al., 2024) menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, (I. Fitriani et al., 2024) membahas pengembangan modul berbasis proyek yang diarahkan untuk mendukung keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Temuan

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

tersebut mendukung pentingnya pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif, meskipun pengaruhnya terhadap motivasi belajar tetap perlu ditelaah secara khusus.

Teknologi digital sebagai sarana pembelajaran interaktif menawarkan beragam alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Materi dapat disajikan melalui berbagai format, seperti kuis digital, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif lainnya yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. (Maulidia et al., 2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis permainan edukatif memperoleh respons positif dari peserta didik dan guru serta dinilai menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan digital seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagaimana dikaji oleh (Solikah et al., 2024). Dari aspek motivasi belajar, (Putri & Trisnawati, 2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Educandy berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMK. Temuan tersebut menunjukkan bahwa variasi aktivitas digital dan unsur permainan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media digital perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan agar penggunaannya dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Namun, tetap tidak dapat dipungkiri bahwasannya dalam penerapan penggunaan media interaktif ini tentu terdapat hambatan atau kendala yang dihadapi. Kendala ini dapat berupa kendala fisik, teknis, temporal, serta sosial. Kendala fisik yakni berkaitan dengan ruang, peralatan, atau infrastruktur yang ada. Dan dalam hal ini meskipun disetiap ruang kelas telah terdapat proyektor, namun tidak semua proyektor dalam kelas bekerja dengan baik. Begitupun pada proyektor di kelas X-4. Yang mana tidak berfungsi, sehingga saat hendak menggunakan proyektor harus meminjam ke bagian sarana dan prasarana. Dan hal ini sedikit memakan waktu pembelajaran sehingga menimbulkan adanya kendala temporal. Begitupun dengan kendala teknis dan sosial, karena menggunakan proyektor bersama sehingga saat menggunakan masih perlu untuk mensetting ulang dan memposisikan proyektor dengan baik agar terlihat sampai ke belakang. Karena dekatnya jarak proyektor dengan papan/ layer membuat besaran gambar yang dihasilkan cukup terbatas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jam terakhir terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Jember. Pemanfaatan media seperti presentasi PowerPoint yang menarik, video pembelajaran, gambar kontekstual, serta aplikasi kuis interaktif (Kahoot) mampu meningkatkan fokus, keaktifan, dan antusiasme siswa dibanding dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif membantu mengurangi kejenuhan yang umumnya muncul pada jam terakhir sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan multimedia interaktif juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana pendukung, kendala teknis penggunaan perangkat, serta keterbatasan waktu dalam persiapan media pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan fasilitas sekolah dan kesiapan guru dalam merancang serta mengelola multimedia interaktif menjadi faktor penting agar penerapan media ini dapat berlangsung secara optimal. Oleh kareba itu, media interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pengajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa, terutama dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan di jam akhir sekolah.

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

DAFTAR PUSTAKA

Agustiar, H., & Zhelmico. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1 MOJOKERTO Setya Chendra Wibawa Abstrak. *AdminiEdu: Jurnal Administrasi Pendidikan*, 23–29.

Anggara, R., & Supardji, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *9*(2), 245–250. https://doi.org/10.14421/jpm.2024.245-250

Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Universitas Muhammadiyah Makassar*, *Vol. 14 No*.

Atikah Wulandari, Nisa Amalia, Chaidar Wisnu Aji Saputra, Mukhammad Abizdar Syah, Siti Asiyah, S. F. (2024). Peran Media Pembelajaran Intraktif dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 7A SMP Ar-Roudloh Karangtanjung Alian Kebumen. *Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen*, *7*(3), 352–358.

Awaluddin, M., & Febriati, F. (2026). Analisis Implementasi Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Self-Determination Theory Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(02), 291–308.

Budiarto Fariz, & Jazuli Akhmad. (2022). *mimin,+MUST+13919-33265-1+PAPER+READY*. *7*(1), 50–61.

Bunyamin, A., Syahrul, M., & others. (2026). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI SMPN 37 KOTA MAKASSAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(02), 200–211.

Dia Ayu Rochmania, Asmaul Lutfauziah, Muhammad Thamrin Hidayat, A. R. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN IPAS Dia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2025), 2548–6950.

Fidianty, A. (2023). Implementasi Multimedia Website-Interactive Terhadap Peningkatan. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, (5), 399–410.

Firmansyah, G., Adi, S., & Nova, A. (2024). Motivasi belajar peserta didik tingkat sekolah menengah atas pada mata pelajaran PJOK : sebuah analisis pada konteks Kurikulum Merdeka Belajar Learning motivation of senior high school students in PJOK subjects : An analysis in the context of the Merdeka. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, *4*(1), 50–62. https://jopi.kemenpora.go.id/index.php/jopi/article/view/465%0Ahttps://jopi.kemenpora.go.id/index.php/jopi/article/download/465/42

Fitriani, I., Hidayat, S., & Genisa, M. U. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul ajar berbasis pjbl terintegrasi etnoekologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif materi perubahan lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(2), 721–732.

Fitriani, T., Wahyono, A., & Barlian, I. (2024). Enhancing Learning Activeness of Students through Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *17*(1), 13–22.

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, *6*(2), 165–175.

Heriyanto, H., & Nurislaminingsih, R. (2025). Dari Kode ke Tema: Teknik Pengodean bagi Peneliti Kualitatif. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, *9*(2), 295–303.

Herlina, S. (2025). Pengaruh Partisipasi dan Disiplin Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Administration and Leadership*, *5*(1), 16–23.

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525

Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, *7*(1), 63–70. https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986

Kemendikdasmen. (2025). *Pembelajaran Mendalam*.

Maulidia, R., Suwignyo, H., & Andajani, K. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Sd. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(2).

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://books.google.co.id/books?id=jMfjDwAAQBAJ&redir_esc=y

Nurlaela, D., Santhi, D. D. Y., & Ardiasih, L. S. (2024). The Effectiveness of Android-Based Interactive Multimedia in Improving Junior High School Students' English Learning Outcomes and Learning Motivation. *Premise: Journal of English Education*, *13*(1), 388. https://doi.org/10.24127/pj.v13i1.8925

Pratiwi, V., Triani, W., & Ardiana, M. (2023). Peningkatan pemahaman siswa melalui pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *21*(2), 12–27.

Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 3059–3070. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204

Rahmawati, I. N. I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: studi literatur. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(2), 311–323.

Salim Firdaus, N., & Imam, I. M. L. (2026). Multimedia Interaktif sebagai Solusi Peningkatan Literasi Digital dan Hasil Belajar PAI. *Arsy*, *10*(1), 1–15. https://ejournal.undar.or.id/index.php/arsy/article/view/1391

Salsabilah, A., Dwi Pratiwi, F., Putri Cahyani, E., & Fuad Abdul, A. (2026). Strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 171–180. https://doi.org/10.64677/ppai.v3i1.395

Solikah, H., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Perbandingan Penggunaan Media Permainan Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *5*(2), 214. https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i2.61791

Ulfah, U., Hoerudin, C. W., Kartika, I., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, *2*(1), 1–9.

Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *12*(2), 298–305.

Zahira, S., Ade, M., Yusri, K., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *5*(1), 18–23. https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.16318

Copyright © 2022, Perspektif Pendidikan dan Keguruan Print ISSN: 1411-3570, Online ISSN: 2579-9525