

Strategi Pembelajaran dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMK Negeri 1 Bawen

**Anik Fitri Astuti¹, Muhammad Syaiful Hayat², Atip Nurwahyunani³,
Zubaidah Gesit Cahyati⁴**

¹ PPG Calon Guru Agribisnis Tanaman, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

² Prodi Pendidikan IPA, Pasca Sarjana Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³ Prodi Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

⁴ SMK Negeri 1 Bawen, Indonesia

Email: ¹anik.fitriastutio@gmail.com

Email: ²m.syaipulhayat@upgris.ac.id

Email: ³atipnurwahyunan@upgris.ac.id

Email: ⁴zubaidahgesit11@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran, khususnya di SMK yang menuntut keterampilan aktif dan partisipatif. Observasi awal di kelas XI ATPH C SMKN 1 Bawen menunjukkan peserta didik kurang antusias, pasif, dan minim tanggung jawab terhadap tugas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui strategi pembelajaran berbasis media interaktif. Penelitian dilaksanakan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart selama dua siklus. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas XI ATPH C semester genap tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi, rubrik observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, angket, wawancara, tes kognitif, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan teknis kuantitatif sederhana dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 67,2% pada siklus I menjadi 79,4% pada siklus II, dengan peningkatan tertinggi pada aspek presentasi kelompok sebesar 24,7%. Strategi pembelajaran berbasis media interaktif efektif mendorong partisipasi aktif, antusiasme, dan ketertarikan peserta didik pada materi. Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media interaktif diagram alur, *flash card*, serta platform Quizizz dan Zep Quiz terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Implikasinya, guru diharapkan dapat mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: Motivasi belajar; media interaktif; Quizizz; Zep Quiz

ABSTRACT

The low motivation of students to learn is a major challenge in the learning process, especially in vocational schools that require active and participatory skills. Initial observations in class XI ATPH C SMKN 1 Bawen showed that students were less enthusiastic, passive, and had minimal responsibility for assignments. This study aims to improve students' learning motivation through interactive media-based learning strategies. The study was conducted as Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model for two cycles. The subjects of the study were 36 students of class XI ATPH C in the even semester of the 2024/2025 academic year. The instruments used included motivation questionnaires, observation rubrics, interviews, learning outcome tests, and documentation. Data collection techniques were carried out through direct observation, questionnaires, interviews, cognitive tests, and documentation, while data analysis techniques used simple quantitative techniques in the form of percentages. The results of the study showed an increase in learning motivation from 67.2% in cycle I to 79.4% in cycle II, with the highest increase in the group presentation aspect of 24.7%. Interactive media-based learning strategies effectively encourage active

participation, enthusiasm, and interest in the material for students. From the results of the study, it can be concluded that the application of interactive media flowcharts, flash cards, and the Quizizz and Zep Quiz platforms has been proven to increase student learning motivation. The implication is that teachers are expected to be able to integrate interactive media in learning to create a more active, enjoyable, and meaningful learning atmosphere.

Keywords: *Learning motivation; interactive media; Quizizz; Zep Quiz*

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan karena berpengaruh langsung terhadap intensitas usaha dan ketekunan peserta didik dalam belajar. Tanpa motivasi yang kuat, proses pembelajaran cenderung tidak akan menghasilkan dampak optimal, sekalipun materi dan metode yang digunakan sudah baik. Menurut Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik, dalam hal pengalaman. Dalam praktiknya, motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada kenyataannya, banyak guru yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah, tanpa memanfaatkan media yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, kurang aktif, dan tidak bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal di kelas XI ATPH C SMK Negeri 1 Bawen semester genap tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan tanda-tanda rendahnya motivasi belajar. Mereka kurang aktif bertanya, terlihat tidak antusias saat menerima pelajaran, dan kurang menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hal ini menjadi sinyal bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam membangkitkan semangat dan keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan dan minat belajar peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Media interaktif adalah alat bantu yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dalam proses belajar-mengajar. Media ini mampu menyajikan informasi secara visual dan dinamis, sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Media interaktif juga dapat memperkuat daya tarik materi dan meningkatkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung dan partisipatif. Sementara itu, Mayer (2009) mengemukakan bahwa multimedia learning ketika dirancang dengan prinsip kognitif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik. Interaktivitas yang ditawarkan media digital juga mendukung prinsip active learning, merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya menjadi penerima informasi pasif.

Lebih jauh, dalam teori socio-cultural learning menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat budaya (termasuk teknologi) dalam mendukung perkembangan kognitif peserta didik. Pemanfaatan media interaktif sejalan dengan hal ini, karena memungkinkan kolaborasi dan interaksi yang bermakna antara peserta didik dengan konten serta antar peserta didik itu sendiri.

Dari sisi desain instruksional, stimulus belajar yang menarik dan jelas merupakan bagian penting dari sembilan peristiwa pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian peserta didik. Media interaktif memiliki kemampuan untuk memenuhi fungsi ini melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi. Hal ini juga sesuai dengan teori *constructivism* dari Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan. Media interaktif dapat menyediakan pengalaman eksploratif yang mendukung terbentuknya skema baru dalam pikiran peserta didik.

Beberapa penelitian juga telah menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. Menurut Arsyad (2015), media interaktif video interaktif dapat membangkitkan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman yang lebih nyata dan konkret. Senada dengan itu, Sudjana dan Rivai (2005) menegaskan bahwa media

pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi baru, memperjelas informasi, dan memberikan variasi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah jenuh. Temuan penelitian lainnya oleh Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dengan memanfaatkan video interaktif mampu meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar mereka. Respon positif juga diberikan oleh peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran menggunakan video interaktif. Nisa (2024) juga menggunakan media interaktif berupa video animasi dan gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal serupa juga dilakukan oleh Munawir (2024) dalam penelitiannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI berbantuan media interaktif video animasi dan permainan edukatif.

Berkaitan dengan hal tersebut, teknologi pembelajaran seperti kuis digital, video pembelajaran, dan presentasi interaktif terbukti dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, khususnya di jenjang pendidikan kejuruan, di mana peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktik dan visual.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan strategi pembelajaran berbasis media interaktif menjadi penting dan relevan untuk diimplementasikan, khususnya dalam konteks SMK yang menekankan pada penguasaan keterampilan. Dengan melibatkan media interaktif dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menggugah rasa ingin tahu peserta didik, dan pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas XI ATPH C SMK Negeri 1 Bawen dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis media interaktif secara terstruktur dan berkelanjutan.

Pembaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan empat jenis media interaktif, yaitu diagram alur dan *Quizizz* pada siklus I, *Flash Card* dan *Zep Quiz* pada Siklus II. Diagram alur membantu pemahaman proses secara sistematis, *flash card* memicu diskusi dan kolaborasi, serta platform kuis digital *Quizizz* dan *Zep Quiz* untuk mengevaluasi pemahaman secara menyenangkan dan real time. Media interaktif ini membantu membentuk satu strategi pembelajaran yang kaya akan visual, partisipatif, serta selaras dengan karakteristik belajar peserta didik SMK yang lebih menyukai aktivitas konkret, visual, dan interaktif. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media interaktif berupa diagram alur, *flash card*, *Quizizz*, dan *Zep Quiz* secara terpadu dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI ATPH C SMK Negeri 1 Bawen.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan psikologis yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan. Menurut Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku secara umum, sebagai indikator adanya keinginan dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Schunk (2012) menyebutkan bahwa motivasi berperan sebagai penggerak yang menentukan arah, intensitas, dan ketekunan peserta didik dalam belajar. Ada dua motif motivasi, yaitu motivasi intrinsik muncul dari diri sendiri, dan motivasi ekstrinsik muncul dari pengaruh dari lingkungan atau orang lain. Selain dari diri sendiri atau dukungan dari pihak luar sangat membantu dalam menaikkan ataupun mengembalikan semangat belajar. Menurut Warti (2016), peserta didik dapat memperoleh motivasi dari berbagai arah diantaranya adalah dari orang tua atau keluarga, masyarakat atau lingkungan sekitar, guru, serta media.

Sardiman (2012) menguraikan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena adanya kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Hamzah B. Uno (2008) menyebutkan lima indikator motivasi belajar, yaitu adanya keinginan dan hasrat berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan minat serta perhatian terhadap pelajaran.

Sementara itu, Winkel (2009) menyebutkan bahwa peserta didik dengan motivasi tinggi akan menunjukkan perilaku belajar yang aktif, gigih, dan penuh semangat. Robbins dan Judge (2017) menambahkan bahwa motivasi dapat dimodifikasi dan ditingkatkan melalui pendekatan manajerial dan lingkungan belajar yang mendukung. Rendahnya motivasi belajar dapat ditandai dengan ketidaktertarikan pada materi, keengganan mengikuti pelajaran, serta rendahnya partisipasi dalam kelas, sebagaimana juga diidentifikasi dalam hasil observasi awal penelitian ini.

Strategi pembelajaran berbasis media interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital untuk menyajikan materi secara visual, auditori, dan kinestetik, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran secara langsung. Media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dalam proses belajar. Arsyad (2015) menyebutkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan daya serap peserta didik karena menyajikan materi yang menarik dan mudah dipahami.

Menurut Mayer (2009), pembelajaran multimedia berbasis interaktivitas memanfaatkan prinsip dual channel dan kontiguitas spasi-temporal yang dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik. Interaktivitas juga memungkinkan terjadinya feedback yang penting dalam memperkuat proses belajar. Teknologi seperti kuis digital, simulasi interaktif, dan presentasi visual mampu mendorong engagement peserta didik yang lebih tinggi dalam proses belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2005), media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi, memperbesar perhatian, dan membangkitkan motivasi belajar. Sementara itu, teori active learning dari Bonwell dan Eison menunjukkan bahwa media interaktif mendukung pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif peserta didik. Media interaktif juga sejalan dengan perkembangan gaya belajar generasi digital saat ini yang terbiasa dengan tampilan visual dan kecepatan informasi.

Strategi pembelajaran berbasis media interaktif dipandang sebagai solusi yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media interaktif yang dirancang secara tepat mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui tampilan visual, simulasi, kuis digital, dan fitur umpan balik instan yang menyenangkan. Teori dari Mayer (2009) menunjukkan bahwa interaktivitas dan visualisasi dalam media digital dapat meningkatkan pemrosesan kognitif serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Dengan mengintegrasikan media interaktif ke dalam strategi pembelajaran, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar. Interaksi ini dapat menumbuhkan minat belajar, rasa ingin tahu, serta motivasi untuk terus mengeksplorasi materi. Melalui tindakan ini, diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yang memungkinkan peneliti mengevaluasi dan merefleksikan setiap tindakan guna mencapai hasil yang optimal.

3. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di kelas. Penelitian ini bersifat kualitatif dan dilakukan oleh guru sebagai peneliti untuk mencari solusi terhadap permasalahan praktis yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar. PTK ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang melibatkan dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memberikan ruang reflektif dan sistematis bagi guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan data empiris yang diperoleh selama proses penelitian.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang telah diidentifikasi melalui observasi awal dan wawancara. Rencana ini mencakup penyusunan perangkat pembelajaran seperti modul, bahan ajar, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Strategi pembelajaran dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan kelas, serta dilengkapi dengan alat bantu berupa media interaktif yaitu diagram alur, *flash card*, serta platform kuis digital *Quizizz* dan *Zep Quiz*. Setelah rencana disusun, guru menjadwalkan pelaksanaan tindakan agar sesuai dengan waktu pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam konteks pembelajaran yang nyata di kelas. Guru menerapkan strategi pembelajaran berbasis media interaktif yang telah dirancang, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meskipun kegiatan pembelajaran berjalan seperti biasa, pendekatan dan metode yang digunakan dimodifikasi agar lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Selama pelaksanaan, guru memantau proses pembelajaran secara langsung, mencermati perubahan sikap dan perilaku belajar peserta didik, khususnya dalam hal keaktifan dan keterlibatan dalam aktivitas kelas.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dan bertujuan untuk merekam semua proses dan dinamika yang terjadi di kelas. Observasi ini dilakukan oleh dua orang guru sejawat yang menggunakan rubrik motivasi belajar sebagai panduan. Mereka mengamati bagaimana peserta didik merespons media interaktif yang digunakan, seberapa besar partisipasi mereka, dan bagaimana tingkat antusiasme serta keaktifan dalam berdiskusi dan beraktivitas. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran dan dokumentasi berupa foto juga dikumpulkan sebagai data tambahan untuk mendukung analisis.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data dari observasi dikumpulkan dan dianalisis. Guru bersama observer mendiskusikan hasil-hasil tersebut secara reflektif untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Dalam diskusi reflektif ini, guru mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan, serta mempertimbangkan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan untuk siklus selanjutnya. Refleksi ini menjadi dasar dalam menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya atau dihentikan karena target keberhasilan telah tercapai.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai teknik untuk mendapatkan informasi yang utuh dan akurat terkait motivasi dan hasil belajar peserta didik. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan beberapa peserta didik untuk menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai permasalahan pembelajaran. Selain itu, angket motivasi belajar dengan skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat motivasi secara kuantitatif. Observasi langsung dilakukan oleh dua orang observer selama pembelajaran berlangsung, sementara tes hasil belajar menggunakan *Quizizz* dan *Zep Quiz* berfungsi untuk mengukur penguasaan materi setelah tindakan dilakukan. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran digunakan untuk memberikan gambaran visual tentang suasana dan proses pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pengumpulan data yang mendalam dan relevan. Instrumen tersebut meliputi panduan wawancara yang berisi pertanyaan terbuka, rubrik observasi dan angket motivasi belajar peserta didik.

Rubrik observasi untuk menilai motivasi belajar berdasarkan indikator ketertarikan, antusiasme, ketekunan, diskusi dan kolaborasi, presentasi, partisipasi aktif. Indikator tersebut sejalan dengan penelitian Rahman et al. (2024) yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi peserta didik dalam implementasi media pembelajaran interaktif nampak dari peningkatan 6 aspek indikator motivasi belajar siswa yaitu diskusi kolaborasi, presentasi, partisipasi aktif, hasil evaluasi, umpan balik guru dan hasil survei. Lebih lanjut, Pramana (2025) juga mengadakan penelitian peningkatan minat belajar siswa dengan indikator ketertarikan, partisipasi aktif, antusiasme, dan ketekunan dalam penyelesaian proyek.

Data observasi motivasi belajar peserta didik dianalisis menggunakan teknik kuantitatif sederhana dalam bentuk persentase. Untuk mengetahui tingkat pencapaian masing-masing indikator, digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus ini digunakan untuk menghitung seberapa besar skor yang diperoleh peserta didik dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin diperoleh. Skor maksimum diperoleh dari hasil perkalian antara jumlah peserta didik dan nilai maksimum tiap indikator yaitu 4. Hasil persentase dikategorikan dalam skala Linkert 4 kategori seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Skala Likert 4 Kategori

Kategori	Rentang Persentase
Baik	76% – 100%
Cukup Baik	56% – 75%
Kurang	40% – 55%
Sangat Kurang	< 40%

Sumber : Riduwan (2013)

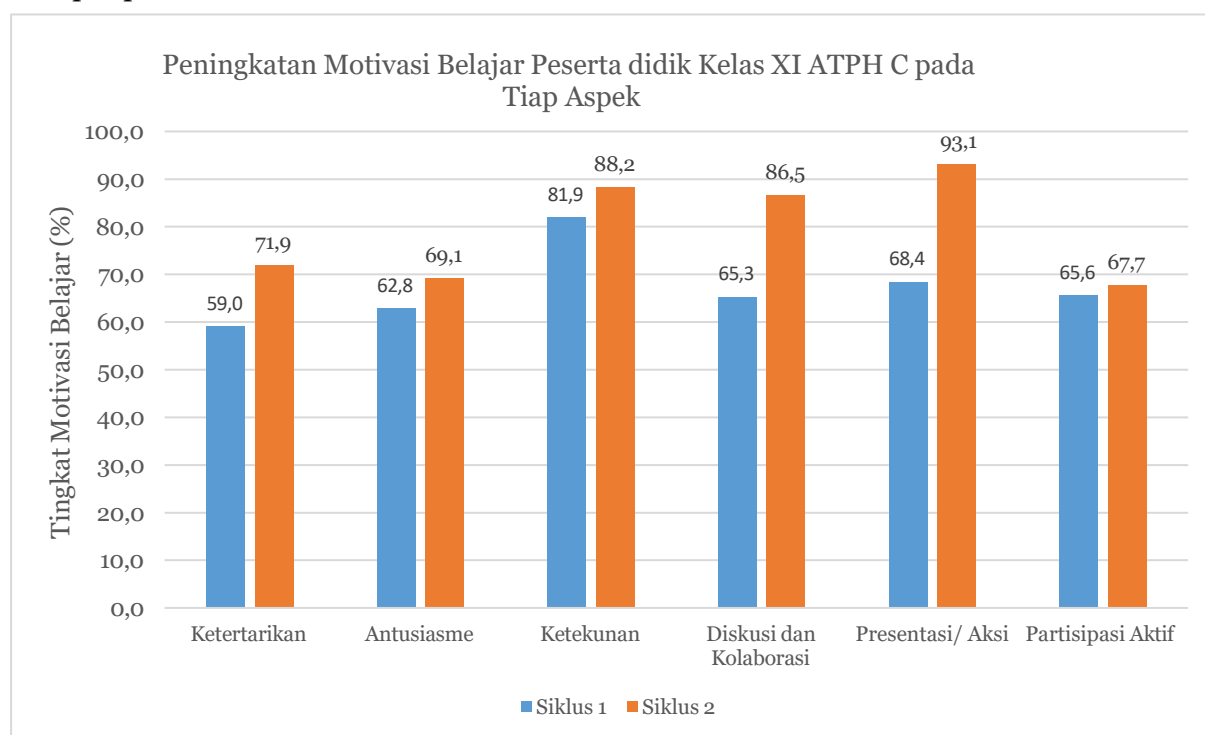
Dengan demikian, hasil analisis dalam bentuk persentase ini memberikan gambaran yang lebih jelas dan terukur mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik pada setiap aspek.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI ATPH C SMK Negeri 1 Bawen semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 36 peserta didik. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengambilan data dilakukan secara triangulatif, yakni melalui observasi langsung oleh observer, angket motivasi belajar, wawancara terbuka, tes hasil belajar menggunakan platform digital, serta dokumentasi kegiatan. Instrumen yang digunakan meliputi rubrik observasi motivasi belajar, angket skala Likert 1–4, pedoman wawancara, dan perangkat evaluasi berbasis *Quizizz* dan *Zep Quiz*. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik kuantitatif sederhana dalam bentuk persentase. Hasil dari setiap siklus dibandingkan untuk melihat perubahan tingkat motivasi belajar peserta didik.

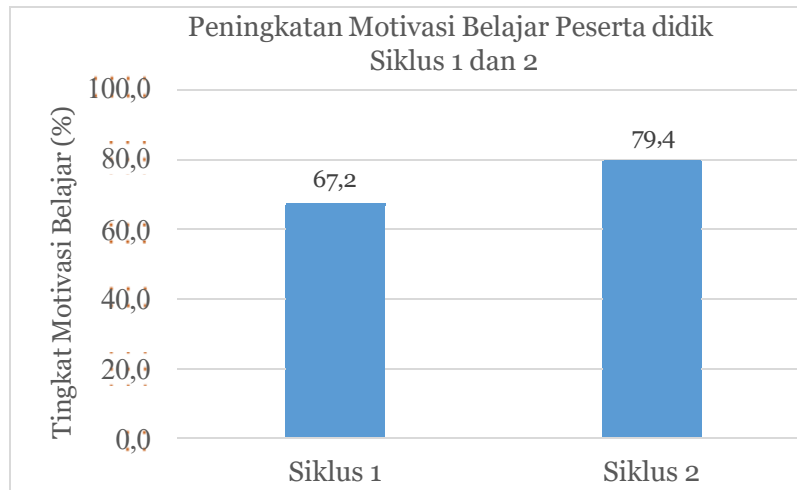
Pada siklus I, strategi pembelajaran yang diterapkan adalah penggunaan media interaktif berupa diagram alur proses sertifikasi benih yang dipadukan dengan kuis digital melalui platform *Quizizz*. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami proses secara visual dan melakukan evaluasi pembelajaran secara menyenangkan. Materi sertifikasi benih adalah materi baru yang belum pernah mereka pelajari sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat peserta didik (Nurwahyunani, 2014). Salah satunya adalah dengan penerapan media interaktif berupa diagram alur. Selain itu, fasilitas diagram alur dapat membantu peserta didik untuk berpikir kreatif, hal ini sejalan dengan penelitian Purwanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa fasilitas penunjang dapat mempermudah peserta didik untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan kombinasi media interaktif yang bersifat visual, partisipatif, dan digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dalam waktu relatif singkat. Strategi ini tidak hanya mengubah cara belajar peserta didik, tetapi juga membentuk budaya kelas yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Wulandari et al., 2021; Kustandi & Sutjipto 2011)

Selanjutnya, pada siklus II, peneliti menerapkan media interaktif berupa *flash card* yang disusun secara kontekstual dan digunakan dalam aktivitas pembelajaran berbasis kelompok. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan saling membantu dalam memahami materi. *Flash card* berisi soal penalaran kritis. soal tipe pemecahan masalah terbukti efektif dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Minarti et al. (2023), soal tipe pemecahan masalah terbukti efektif dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut lebih lanjut Rachmawati (2021) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis ini menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Evaluasi dilakukan melalui platform *Zep Quiz* yang memberikan umpan balik secara langsung. Media diagram alur dan *flash card* yang digunakan dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual konkret yang membantu peserta didik memahami konsep secara sistematis. Visualisasi semacam ini memperkuat pemrosesan informasi di otak dan memfasilitasi pembentukan skema kognitif baru (Mayer, 2009; Kustandi & Darmawan, 2020; Sudjana & Rivai, 2005). Dengan demikian, bukan hanya motivasi, tetapi juga daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap materi turut mengalami peningkatan. Gambar berikut menyajikan perbandingan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik pada setiap aspek antara siklus I dan siklus II:



Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas XI ATPH C pada Tiap Aspek

Gambar di atas menunjukkan secara kuantitatif, terjadi peningkatan motivasi belajar pada setiap aspek yang diamati, yaitu: ketertarikan naik sebesar 12,8%, antusiasme naik 6,2%, ketekunan naik 6,3%, kemampuan diskusi dan kolaborasi meningkat 21,2%, kemampuan presentasi kelompok naik signifikan sebesar 24,7%, dan partisipasi aktif naik 2,1%.



Gambar 2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Siklus 1 dan 2

Gambar 2 menunjukkan secara keseluruhan, skor rata-rata motivasi belajar meningkat dari 67,2% pada siklus I menjadi 79,4% pada siklus II, atau terjadi kenaikan sebesar 12,2%. Dalam skala Linkert 4 kategori, siklus 1 masuk dalam kategori cukup baik dan pada siklus II naik menjadi baik. Selain itu, hasil evaluasi berupa post-test pada tiap siklus menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi mengalami peningkatan. Skor rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 6,1% dari siklus I ke siklus II. Sementara itu, hasil angket motivasi belajar yang disebarakan pada akhir tiap siklus menunjukkan peningkatan skor dan respon positif dari peserta didik. Mereka merasa lebih semangat, lebih memahami materi, dan berharap pembelajaran ke depan tetap menggunakan media interaktif. Hal ini menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis media interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan ini mencakup enam aspek utama motivasi belajar, yakni ketertarikan, antusiasme, ketekunan, diskusi dan kolaborasi, presentasi kelompok, serta partisipasi aktif. Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009), yang menekankan bahwa penyampaian materi secara visual dan auditori melalui media interaktif mampu meningkatkan motivasi serta daya serap informasi dan pemahaman peserta didik. Konsep ini juga sejalan dengan pandangan Kustandi dan Sutjipto (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan mengklarifikasi pesan yang disampaikan, sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan menyenangkan. Lebih lanjut (Munawir 2024; Nisa et al., 2024; Rahman et al., (2024)) dalam penelitian menggunakan media interaktif visual berupa video dan gambar terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan media seperti diagram alur dan *flash card* memberikan stimulus visual dan aktivitas yang konkret. Ini sesuai dengan prinsip-prinsip *active learning*, di mana peserta didik harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kolaborasi, dan presentasi. Peningkatan tajam pada aspek diskusi dan kolaborasi (21,2%) serta presentasi kelompok (24,7%) membuktikan bahwa media interaktif mendorong terjadinya komunikasi dua arah, interaksi sosial, dan kerja tim, sebagaimana ditekankan dalam teori sosiokultural.

Partisipasi aktif dan ketekunan peserta didik juga meningkat secara nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan media interaktif mampu menggerakkan motivasi intrinsik peserta didik, sebagaimana dijelaskan oleh Uno (2011), bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dorongan dari dalam diri yang didukung oleh kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi seperti *Quizizz* dan *Zep Quiz* dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sekaligus menjadi alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik.

Dari sisi hasil belajar kognitif, adanya peningkatan skor post-test sebesar 6,1% menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan tidak hanya berdampak pada motivasi, tetapi juga pada pencapaian akademik peserta didik. Stimulus belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mempercepat proses internalisasi informasi dan membentuk pemahaman yang lebih kuat. Media interaktif berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih personal, eksploratif, dan relevan dengan konteks peserta didik SMK yang lebih menyukai aktivitas visual dan praktik langsung.

Respon positif dari peserta didik terhadap pembelajaran berbasis media interaktif menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan secara praktis di lingkungan pembelajaran vokasi. Media interaktif menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik zaman digital dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran berbasis media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara nyata di kelas XI ATPH C SMK Negeri 1 Bawen.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor observasi pada enam aspek motivasi belajar, yakni ketertarikan, antusiasme, ketekunan, diskusi dan kolaborasi, presentasi kelompok, serta partisipasi aktif. Respon peserta didik yang positif terhadap penggunaan media interaktif semakin menegaskan bahwa strategi ini sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik SMK yang lebih menyukai pendekatan visual, praktik, dan kolaboratif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran berbasis media interaktif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian sampai dengan artikel ini dihasilkan. Ucapan terima kasih diucapkan juga kepada Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang yang membantu penulis dalam memberikan bimbingan akademik, fasilitas pendukung, serta kesempatan untuk mengadakan penelitian ini sebagai bagian dari kontribusi dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi, C. dan B. Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
- Minarti, I. B., Nurwahyunani, A., Anisa, L. N., Widodo, D. K., Kusumaningtyas, R. C., Septiani, F. D., & Savitri, S. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PBL dalam Mengembangkan Berpikir Kritis, Keaktifan, dan Hasil Belajar Siswa. *NUMBERS: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 56-63.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Revisi ed.)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Nisa K., & Aryanti, L. D. (2024). Penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, n.n(n.n), 31–37.
- Nurwahyunani, A., & Artharina, F. P. (2014). Pembelajaran Berbasis Bioedutainment pada Mata Kuliah Pengetahuan Lingkungan. Bioma: *Jurnal Ilmiah Biologi* Vol. 3, No. 2, Oktober 2014, Hal. 38-49.
- Pramana, A., Yeremia, Y., Fernando, R., & Simatupang, D. N. (2025). Implementasi Project Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD 12 Langkai Palangka Raya. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 3(1), 45–50.
- Purwanti, P., Hayat, M. S., Sulistya Dewi, E. R., & Roshayanti, F. (2024). Analisis keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 1 Jumo dalam pembelajaran IPA. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(1), 17–24.
- Rachmawati, R. C., & Diningsih, E. (2021). Pengenalan Sosio Scientific Issue secara Daring terhadap Kemampuan Penalaran Siswa. Media Penelitian Pendidikan: *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 15, No. 1, Juni 2021, pp. 31-36.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 12–24.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational behavior (17th ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (6th ed.)*. Boston: Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-185.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5)