

# Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa

*by Ahnaf Istiqlal Berutu*

---

**Submission date:** 20-Jun-2024 02:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2405664415

**File name:** INSDUN\_vol\_3\_no\_3\_agustus\_2024\_hal\_88-97.pdf (705.09K)

**Word count:** 3539

**Character count:** 23223

## Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa

<sup>12</sup> **Ahnaf Istiqlal Berutu**  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: [ahnafistiqlal17@gmail.com](mailto:ahnafistiqlal17@gmail.com)

<sup>12</sup> **Mafira Roza**  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: [mafiraroza@gmail.com](mailto:mafiraroza@gmail.com)

<sup>12</sup> **Riki Naldi Hsb**  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: [rikinaldih@gmail.com](mailto:rikinaldih@gmail.com)

Korespondensi Penulis: [ahnafistiqlal17@gmail.com](mailto:ahnafistiqlal17@gmail.com)\*

**Abstract.** In learning, the teachers job is to educate, teach, lead and evaluate students. Learning can be done with learning alat that is more innovative and productive in presenting the material presented to students in class. The utilization of interactive learning alat is expected to have a major contribution and innovation in the world of education. With the interactive learning alat, it is expected to make it easier for teachers to create innovative and senang learning so that student motivation and interest in learning can increase. Motivation is the basic driving force that encourages a persons learning activities so that he is interested in something he is learning, because interest is a motivational tool in learning. A persons interest in learning depends on how much he wants to get learning results. How important the role of the teacher is in the use of this interactive learning alat, therefore the use of alat has a very big influence on increasing student motivation and interest in learning.

**Keywords :** Teacher's Role, Interactive Learning Media, Motivation and Learning Interest

**Abstrak.** Tugas guru ialah memberikan didikan, ajaran, bimbingan serta mengevaluasi siswa ketika pembelajaran. Dalam menyajikan materi yang hendak diajarkan kepada siswa dikelas guru memakai media pembela yang inovatif serta produktif. Pemanfaatan perangkat pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan kontribusi dan inovasi yang besar dalam dunia pendidikan. Dengan adanya alat pembelajaran interaktif, diharapkan dapat memudahkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga motivasi dan minat belajar siswa dapat meningkat. Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong kegiatan belajar seseorang sehingga ia tertarik pada sesuatu yang dipelajarinya, karena minat merupakan alat motivasi dalam belajar. Minat belajar seseorang tergantung dari seberapa besar keinginannya untuk mendapatkan hasil belajar. Tetapi pentingnya peran guru dalam penggunaan alat pembelajaran interaktif ini, oleh karena itu penggunaan alat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

**Kata kunci :** Peran Guru, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi dan Minat Belajar

### PENDAHULUAN

<sup>46</sup> Guru adalah profesional dalam bidang pendidikan yang bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dalam proses pembelajaran, selain peran guru, terdapat dua elemen penting: metode pembelajaran yang digunakan dan perangkat pembelajaran yang diterapkan. Pentingnya

1 penggunaan metode dan perangkat pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kesesuaian antara metode pembelajaran dan perangkat pembelajaran dapat memperkaya proses pembelajaran dengan meningkatkan kreativitas siswa, memungkinkan interaksi antar siswa, mengurangi fokus pembelajaran yang hanya pada guru sebagai sumber utama, serta membuat aktivitas belajar menjadi lebih kompleks dan dinamis. Hal ini berpotensi meningkatkan kolaborasi 22 antara siswa dengan guru dan antara sesama siswa dalam proses belajar mengajar.

Secara mendasar, perbaikan dalam 1 proses pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari 1 peran guru sebagai fasilitator, yang mengubah pola hubungan antara guru dan siswa dari yang semula hierarkis menjadi kemitraan. Sanjaya (2006) menegaskan kalau selaku penyedia, Kala cara penataran jasa diserahkan guru buat memudahkan anak didik, walhasil anak ajar jadi aktif dan inovatif. Dalam ikatan kemitraan ini, guru berperan selaku 1 pendamping belajar dengan suasana belajar yang demokratis serta mengasyikkan. Salah satu metode buat menggapai perihal ini merupakan dengan memakai alat bantu pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran. Alat ini bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk mendukung guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

Alat bantu pembelajaran memberikan kesempatan bagi pendidik buat menjadi 1 lebih inovatif serta produktif dalam menyampaikan materi kepada siswa di kelas. Menurut Wardaya dan Sumartini (2016), alat pembelajaran berperan selaku perantara buat mengantarkan pesan pada anak didik alhasil mereka bisa lebih gampang menguasai materi pembelajaran. Karwati dan Priansa (2014) juga sependapat bahwa alat pembelajaran adalah alat yang dipakai buat mengantarkan catatan pada anak didik ataupun pihak lain. Dengan begitu, perlengkapan penataran bisa dimaksud selaku seluruh suatu yang dipakai buat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Seorang guru perlu mahir dalam memilih media pembelajaran yang bisa memotivasi siswa dan mendukung komunikasi efektif di dalam kelas. Penggunaan alat pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam inovasi pendidikan. Alat ini diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kemampuan mengajar mereka dengan lebih mudah. Kreativitas dan keterampilan seorang guru dapat tercermin dari cara mereka menggunakan alat pembelajaran interaktif ini. Dengan hasil 13 penelitian ini, diharapkan guru-guru dapat menerapkan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini karena peran guru sangat berpengaruh dalam kelangsungan pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Harapannya, penggunaan alat ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

## KAJIAN PUSTAKA

### a. Guru

Seorang guru merupakan seseorang yang menekuni profesi dalam bidang pendidikan dengan cara memberikan pengajaran secara terstruktur dan sistematis kepada peserta didik. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, seorang guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dari usia dini hingga tingkat sekolah menengah, melalui jalur resmi yang diselenggarakan pemerintah. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan guru sebagai individu yang pekerjaannya atau profesi utamanya adalah memberikan pengajaran atau mendidik.

### b. Peran Guru

Hubungan antara guru dan murid di dalam kelas memiliki peranan yang sangat krusial. Meskipun materi pembelajaran bisa sangat baik, keberhasilannya tetap tergantung pada metode pengajaran yang diterapkan. Profesionalisme guru, kualitas kurikulum, fasilitas pendidikan, biaya, manajemen sekolah, dan iklim belajar semuanya berperan penting dalam proses pendidikan di sekolah untuk meningkatkan prestasi siswa. Guru perlu mampu menggunakan metode pengajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tetap tertarik dan tidak merasa bosan selama proses belajar di kelas, karena hal ini berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mereka (Suwardi & Farnisa, 2018).

Dalam era digital, peran guru mencakup beberapa aspek: (1) Tugas guru terbagi menjadi tiga bagian: tugas profesional, kemanusiaan, dan kemasyarakatan; (2) Peran guru meliputi: proses belajar mengajar, administrasi, sebagai individu, dan sebagai psikologis; (3) Kompetensi guru terdiri dari: kompetensi kepribadian, pedagogik, profesional, dan sosial; (4) Tanggung jawab guru mencakup: intelektual, profesional, sosial, moral-spiritual, dan tanggung jawab pribadi (Tari et al., 2020).

### c. Media Pembelajaran Interaktif

Kata "alat" berasal dari bahasa Latin "medius" yang artinya secara harfiah adalah "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam konteks bahasa Arab, "alat" merujuk kepada perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gagne, "alat" mengacu pada berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs sependapat dengan Gagne, mendefinisikan "alat pembelajaran" sebagai segala sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Prawiradilaga juga menggambarkan "alat" sebagai segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Wibawanto, 2017, hal. 5).

Interaktif dalam konteks ini merujuk pada <sup>32</sup>komunikasi dua arah atau lebih antara komponen komunikasi. Dalam konteks alat komunikasi, interaktif mengacu pada respons atau tanggapan dari alat terhadap input yang diberikan oleh pengguna. Dengan demikian, alat pembelajaran interaktif <sup>39</sup>dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang terkait dengan aplikasi dan perangkat keras yang berfungsi sebagai perantara <sup>37</sup>untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Metode pembelajaran ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan respons atau tanggapan balik dari alat terhadap input yang dimasukkan ke dalamnya (Sutarti, 2017, hal. 26). Dalam pengembangan alat interaktif dengan menggunakan teknologi multimedia, terdapat perbedaan yang signifikan antara <sup>38</sup>hasil belajar yang diperoleh melalui penggunaan indera penglihatan dan indera pendengaran, seperti yang diungkapkan oleh para ahli.

#### d. Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Terdapat keterkaitan yang erat antara minat dan motivasi. Jika seseorang memiliki motivasi terhadap suatu hal, maka minatnya terhadap hal tersebut cenderung muncul. Oleh karena itu, dalam penelitian dan praktik pendidikan, peneliti memanfaatkan kedua faktor ini secara bersama-sama. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dapat dilakukan melalui berbagai <sup>30</sup>kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat dicapai <sup>23</sup>dengan cara menanamkan konsep materi pembelajaran yang relevan, memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, serta melalui latihan yang dilakukan secara berulang. Motivasi dan minat siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar, dan strategi untuk mengembangkannya mencakup beberapa hal:

- a. Menetapkan tujuan dan target jangka pendek, serta memberikan penghargaan atas pencapaian tersebut.
- b. Mendorong <sup>26</sup>motivasi intrinsik siswa, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri.
- c. Mengakui bahwa memotivasi siswa untuk belajar bukanlah tanggung jawab tunggal seorang guru, melainkan melibatkan seluruh etos dan iklim sekolah.

#### LANDASAN TEORITIS

Dalam era revolusi industri yang mengalami perkembangan yang cepat, guru dihadapkan <sup>34</sup>pada tuntutan untuk terus mengembangkan diri sebagai profesional. Mereka perlu mampu menjadi fasilitator yang mendorong peserta didik untuk belajar dan mengoptimalkan potensi serta kemampuan dasar mereka. Pada masa ini, fokus kompetensi guru lebih ditekankan pada efektivitas pembelajaran. <sup>35</sup>Guru merupakan seorang pendidik yang memiliki peran penting

dalam pembentukan dan pengembangan masyarakat. Guru juga memiliki peran dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang untuk meningkatkan pembelajaran. Biasanya guru menggunakan alat- alat digital, perangkat lunak, dan sumber daya online untuk menyajikan materi pembelajaran agar terlihat menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga berperan sebagai motivator yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan berbagai cara yang kreatif dan efektif. Motivasi adalah kunci utama untuk mencapai keberhasilan akademik dan pengembangan pribadi siswa. Guru menggunakan pendekatan yang beragam untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. Guru meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan kelas yang positif dan inklusif serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Hanaris, 2023).

Berkembangnya teknologi informasi saat ini membuat terciptanya metode-metode pembelajaran yang menggunakan prinsip audio, visual serta keahlian interaktif dengan partisipan ajar. Teknologi data mempunyai kedudukan berarti dalam pembelajaran dimana penataran disekolah menginginkan adaptasi tata cara penataran. Salah satunya ialah dengan pemakaian alat penataran interaktif supaya penataran bisa berjalan dengan cara maksimal. Alat interaktif yang bagus bisa membuat partisipan ajar mempunyai dorongan berlatih yang bertambah sebab kesesuaian antara alat amat berakibat kepada kesuksesan sesuatu alat interaktif yang dipakai. Terus menjadi bagus alat penataran hingga terus menjadi bagus pula keahlian anak didik buat menerima pembelajaran (Rokhim *et al.*, 2013).

Nurhidayati *et al.*, (2023) mengatakan kalau pemakaian alat pembelajaran dalam cara penataran bisa membangkitkan dorongan berlatih anak didik buat mempunyai atensi serta kemauan berlatih. Dorongan berlatih ialah determinan kesuksesan dalam cara penataran. dorongan berlatih amat memastikan gimana tingkatan pendapatan hasil berlatih anak didik. Dorongan belajar ialah semangat dalam diri anak didik buat memunculkan atensi belajar dan membagikan arah aktivitas berlatih alhasil tujuan pembelajaran bisa berhasil. Oleh sebab itu, pemakaian alat pembelajaran amat berarti dalam cara penataran. Alat penataran yang pas bisa tingkatan dorongan anak didik alhasil bisa pengaruhi hasil berlatih anak didik. Dorongan mempunyai andil penting dalam aktivitas penataran. Tanpa dorongan tidak terdapat yang berlatih, tanpa dorongan tidak terdapat aktivitas belajar.

24

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) yang melibatkan pengumpulan informasi sekunder dari berbagai sumber seperti buku-buku, laporan ilmiah, artikel, catatan, dan jurnal yang relevan dengan objek penelitian. Tujuan utama

penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran guru dalam pemanfaatan alat bantu pembelajaran interaktif. Studi kepustakaan adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan informasi dari berbagai materi yang tersedia di perpustakaan. Metode ini memanfaatkan berbagai sumber referensi untuk memecahkan dilema atau menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Media Pembelajaran

Menurut (Wulandari, 2020) secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta ketrampilan siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran. Sedangkan media secara harfiah dimaknai sebagai pengantar atau perantara yang mengantarkan atau menghubungkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya. Media pembelajaran didalamnya mencakup sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya (Rohman & Susilo, 2019).

Menurut Nurhidayati *et al.*, (2023) manfaat menggunakan media pembelajaran adalah: a) menarik atensi anak didik untuk tingkatan dorongan berlatih, b) membagikan pengalaman jelas, c) menanggulangi keterbatasan, d) materi didik lebih berarti serta gampang dimengerti anak didik, e) pengajaran lebih variatif sebab tidak cuma bertabat lisan serta Menjenuhkan, f) anak didik berlatih lebih banyak, tidak cuma mencermati, gram) meningkatkan atensi serta dorongan, h) membimbing pandangan konkrit, i) membagikan pengalaman yang tidak gampang didapat, j) menyediakan pengajaran.

### B. Media Interaktif

Menurut Wulandari (2020) media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menggunakannya pada saat proses pembelajaran. Contoh media interaktif ialah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dipakai guna penyaluran informasi (wawasan, keahlian, serta perilaku) yang mampu merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kehendak anak didik alhasil dengan cara sengaja proses belajar terjadi, punya tujuan serta bisa dikendalikan

Media pembelajaran interaktif multimedia, karakteristiknya yakni:

- Punya lebih dari satu media yang konvergen, contoh penggabungan unsur audio dan visual.
- Sifatnya interaktif, dalam artian punya kemampuan buat mengakomodasi respon pemakai.
- Sifatnya mandiri, dalam artian membagikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa alhasil pemakai dapat menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Asela *et al.*, (2020) media interaktif menggunakan sistem pembelajaran yang direkam dengan cara visual, suara serta film yang dihidangkan dibawah pengawasan pc alhasil anak didik tidak cuma memandang serta mengikuti lukisan serta suara namun pula membuat asumsi aktif. Bersumber pada kemajuan era dikala ini ada sebagian bentuk media interaktif yang bisa dipakai antara lain:

- a. Game adalah sebuah alat yang umumnya digunakan untuk bermain dengan aturan tertentu. Game ini biasanya menggunakan media elektronik dalam bentuk multimedia agar menarik.
- b. CD interaktif adalah media yang menggunakan Compact Disk (CD) untuk menggabungkan dan menjalankan animasi, suara, video, teks, dan program sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan meningkatkan kemandirian serta motivasi mereka dalam belajar.
- c. Aplikasi program adalah perangkat lunak di dalam komputer yang digunakan untuk mengelola data sesuai dengan aturan dan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi program ini memudahkan siswa untuk mengakses berbagai materi. Tampilan aplikasi yang menarik, dengan menggunakan gambar dan grafik, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

### C. Peran Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Guru wajib memiliki kedudukan pada anak didik dalam memakai alat penataran dengan cara efisien selaku perlengkapan komunikasi dalam cara penataran di kategori, mengenang perkembangan teknologi data yang cepat. Guru menginginkan alat penataran, khususnya alat penataran interaktif yang bisa dipakai anak didik buat menguasai rancangan dikala mereka mempelajarinya. Selaku perlengkapan, kemampuan pemakaian alat amat tergantung pada kapasitas guru buat memakai serta menyediakan alat. Kebanyakan kewajiban guru selaku donatur data ataupun modul pelajaran digantikan oleh alat penataran (E. R. Sari *et al.*, 2022).

Guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan berbagai strategi seperti permainan edukatif, proyek kolaboratif, presentasi multimedia, dan diskusi



kelompok untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (M. Sari & Asmendri, 2020). Guru memilih materi yang relevan dan menantang serta menyampaikannya dengan cara yang menarik dan memikat minat siswa. Dengan demikian, siswa merasa termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Tak hanya itu, guru juga mendorong siswa untuk menemukan minat mereka sendiri dalam pembelajaran. Mereka memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai topik dan bidang pengetahuan yang menarik bagi mereka (Heri, 2019). Guru mendukung siswa untuk mengikuti minat mereka dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam area yang mereka sukai. Dengan memberikan ruang bagi minat dan hasrat siswa, guru memotivasi mereka untuk belajar dengan penuh gairah dan semangat (Hanaris, 2023)

#### D. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif untuk Membangun Motivasi Belajar Siswa

Pemakaian alat penataran dalam cara berlatih membimbing bisa meningkatkan atensi serta kemauan terkini, membangkitkan dorongan apalagi bawa akibat intelektual dalam berlatih. Bersumber pada riset terdahulu oleh Rokhim *et. al* (2023) buat mengenali dorongan berlatih anak didik diukur memakai angket yang diserahkan pada anak didik. Tujuan penyebaran angket merupakan buat mengenali dorongan berlatih dalam merespon penataran dengan memakai alat interaktif. Penyebaran angket dicoba saat sebelum serta setelah pemberian perlakuan pemakaian alat interaktif. Ada 20 persoalan terhidang dalam angket dengan tiap persoalan mempunyai 5 opsi yang tiap- tiap diberi angka 1- 5. Sebagian pandangan yang ditaksir buat mencoba terdapatnya dorongan berlatih dalam diri partisipan ajar ialah:

- a) Ambisi serta kemauan buat melaksanakan kegiatan
- b) Terdapatnya desakan serta keinginan melaksanakan kegiatan
- c) Terdapatnya aktivitas yang menarik
- d) Terdapatnya impian serta cita- cita
- e) Apresiasi serta hidmat terhadap diri

**Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media Interaktif**

Komponen	Persentase	Kriteria
Hasrat keinginan untuk melakukan kegiatan	55%	Cukup Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	64%	Baik
Adanya kegiatan yang menarik	60%	Cukup Baik
Adanya harapan dan cita-cita	61%	Baik
Penghargaan dan penghormatan atas diri	56%	Cukup Baik

Dari informasi bagan rekapitulasi hasil dorongan saat sebelum memakai alat diperoleh hasil pada umumnya evaluasi dengan cara keseleruhan sebesar 59% dengan kriterianya cukup

baik. Sebaliknya hasil informasi rekapitulasi dorongan partisipan ajar setelah pemberian perlakuan pemakaian alat interaktif, pada umumnya selaku selanjutnya:

**Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media Interaktif**

Komponen	Persentase	Kriteria
Hasrat keinginan untuk melakukan kegiatan	76%	Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	73%	Baik
Adanya kegiatan yang menarik	82%	Sangat Baik
Adanya harapan dan cita-cita	74%	Baik
Penghargaan dan penghormatan atas diri	73%	Baik

Dari informasi bagan rekapitulasi hasil dorongan setelah pemakaian alat interaktif diperoleh hasil pada umumnya evaluasi dengan cara keseleruhan sebesar 76% dengan kriteria baik. Ada perbandingan yang cukup signifikan antara hasil angket dorongan berlatih partisipan ajar saat sebelum serta setelah pemakaian alat interaktif. Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan, penerapan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kriteria baik karena persentase pencapaian  $\geq 61\%$ . Menurut Waruwu & Sitinjik, (2022) dengan adanya penggunaan media interaktif, minat dan motivasi belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, peningkatan minat dan motivasi belajar menjadi awal yang baik untuk memperkaya peserta didik dalam mengenal jati dirinya, sehingga mampu menjadi teladan bagi lingkungan belajarnya.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran ialah alat yang memudahkan ketika proses pembelajaran. Sedangkan media interaktif ialah sesuatu media dimana lengkap dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, alhasil bisa digunakan pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan oleh guru, terutama media pembelajaran interaktif yang bisa dipakai anak didik buat pahami konsep ketika mempelajarinya. Guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan berbagai strategi seperti permainan edukatif, proyek kolaboratif, presentasi multimedia, dan diskusi kelompok untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru memilih materi yang relevan dan menantang serta menyampaikannya dengan cara yang menarik dan memikat minat siswa. Dengan demikian, siswa merasa termotivasi ikut serta secara aktif ketika proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan media interaktif bisa tingkatkan motivasi belajar siswa dengan kriteria baik sebab persentase pencapaian  $\geq 61\%$  (Indrawati, 2022).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Indrawati, P. (2022). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(3), 225–234. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12978>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Rokhim, D. A., Rokayah, D. Y., Arifianti, D., & Kaukaba, S. Q. (2013). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kimia Pada Materi Spu Dalam Pembelajaran Hybrid. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 11(5), 93–102.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Waruwu, A. B. C., & Sitingik, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

# Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.ikopin.ac.id">journal.ikopin.ac.id</a> Internet Source	2%
2	Irvin Novita Arifin, Rifda Mardian Arif, Indriyani Rauf, Tasya Khairunnisa Habbibie. "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar IPA Berbasis Pendidikan Jarak Jauh pada Kelas Awal", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1%
3	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	1%
4	<a href="http://www.ejournal.tsb.ac.id">www.ejournal.tsb.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Irvina Zulvah. "Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas", MUDARRISA: Journal of Islamic Education, 2015 Publication	1%

6	Annisa Karimah, Rusdi Rusdi, M Fachruddin. "Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2017 Publication	1 %
7	repository.uhamka.ac.id Internet Source	1 %
8	journal.aripi.or.id Internet Source	1 %
9	www.mariyadi.com Internet Source	1 %
10	Badarudin Badarudin. "PERAN KEPALA SEKOLAH DASAR DALAM MEMPERSIAPKAN SUMBER DAYA PENDIDIK MENGHADAPI IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013", Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2019 Publication	1 %
11	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
12	ejurnal.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	1 %

14 Submitted to UIN Raden Intan Lampung 1 %  
Student Paper

---

15 repository.upy.ac.id 1 %  
Internet Source

---

16 Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji 1 %  
Student Paper

---

17 Submitted to Universitas Islam Majapahit <1 %  
Student Paper

---

18 eprint.stieww.ac.id <1 %  
Internet Source

---

19 ecampus.unusia.ac.id <1 %  
Internet Source

---

20 jurnalsttkharisma.ac.id <1 %  
Internet Source

---

21 www.hjsplit.org <1 %  
Internet Source

---

22 primary.ejournal.unri.ac.id <1 %  
Internet Source

---

23 yudiakang.wordpress.com <1 %  
Internet Source

---

24 journal.unpas.ac.id <1 %  
Internet Source

---

25 jurnal.um-tapsel.ac.id

Internet Source

<1 %

26

[repository.unwidha.ac.id](http://repository.unwidha.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

[revistas.ifg.edu.br](http://revistas.ifg.edu.br)

Internet Source

<1 %

28

[rinjani.unitri.ac.id](http://rinjani.unitri.ac.id)

Internet Source

<1 %

29

[www.jurnalpendidikan.unisla.ac.id](http://www.jurnalpendidikan.unisla.ac.id)

Internet Source

<1 %

30

[digilib.uinsa.ac.id](http://digilib.uinsa.ac.id)

Internet Source

<1 %

31

[jurnal.iainponorogo.ac.id](http://jurnal.iainponorogo.ac.id)

Internet Source

<1 %

32

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

<1 %

33

[gamerzit.blogspot.com](http://gamerzit.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

34

[hanyasetengah.blogspot.com](http://hanyasetengah.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

35

[jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)

Internet Source

<1 %

36

[pajar.ejournal.unri.ac.id](http://pajar.ejournal.unri.ac.id)

Internet Source

<1 %

37	<a href="http://perpusteknik.com">perpusteknik.com</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
40	Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
41	<a href="http://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://jurnal.iaibafa.ac.id">jurnal.iaibafa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id">jurnal.univpgri-palembang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://repository.iainambon.ac.id">repository.iainambon.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://rumahfilsafat.com">rumahfilsafat.com</a> Internet Source	<1 %
46	Bainar Bainar, Satri Handayani. "Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Budaya	<1 %



# Literasi Anak Didik", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023

Publication

---

47

Galih Puji Mulyoto, Luthfia Aldila Arsy  
Subagyo Subagyo, Sutomo. "Development of  
Smart Apps Creator-Based Learning Media on  
Religious Diversity Materials in Indonesia",  
Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary  
School, 2022

Publication

---

48

Mohamad Agung Rokhimawan, Jami Ahmad  
Badawi, Siti Aisyah. "Model-Model  
Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat  
SD/MI", EDUKATIF : JURNAL ILMU  
PENDIDIKAN, 2022

Publication

---

49

Muhamad Sofyan, Trisna Roy Pradipta.  
"Pengembangan Media Pembelajaran  
Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8  
pada Materi Turunan Fungsi Aljabar", Jurnal  
Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika,  
2021

Publication

---

50

[nukipradita.blogspot.com](http://nukipradita.blogspot.com)

Internet Source

---

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On