

Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI

Hermansyah^{1*}

¹ Universitas Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding author email: hermandompu95@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Negeri 2 Kota Bima. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar sebagian siswa yang cenderung pasif saat proses pembelajaran konvensional. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t independen untuk melihat perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi. Penerapan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi penggunaan media digital sebagai strategi efektif untuk memperkuat motivasi dan kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital pendidikan.

Kata Kunci: Efektivitas Pembelajaran; Multimedia Interaktif; Motivasi Belajar; Madrasah Ibtidaiyah; Digital

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using interactive multimedia in enhancing students' learning motivation at MI Negeri 2 Kota Bima. The research was motivated by the observation that some students demonstrated low learning motivation and passive participation during conventional learning. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed, involving two groups: an experimental group using interactive multimedia and a control group applying traditional methods. The research instrument was a validated and reliable learning motivation questionnaire. Data were analyzed using an independent t-test to determine the differences between the two groups. The findings revealed a significant difference in learning motivation levels, with students in the experimental group showing higher motivation compared to the control group. The use of interactive multimedia successfully increased students' engagement, interest, and sense of responsibility during learning activities. This study highlights the importance of integrating digital media innovation as an effective strategy to strengthen students' motivation and improve learning quality in madrasah ibtidaiyah, particularly in facing the challenges of the digital education era.

Keyword: Learning Effectiveness; Interactive Multimedia; Learning Motivation; Madrasah Ibtidaiya; Digital

Article History: (Received: 2025-11-18), (Revised: 2025-12-21), (Accepted: 2026-01-09), (Published: 2026-01-12)

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pendidikan modern, termasuk di lingkungan pendidikan dasar Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah (Nugraha & Mawo, 2023). Dalam era digital saat ini, peran guru tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna (Fifi Fitriana Sari, 2025). Pemanfaatan multimedia interaktif menjadi salah satu inovasi yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui kombinasi teks, audio, gambar, animasi, dan video yang saling terintegrasi (Ija Srirahmawati, 2024). Multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar multisensorik yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Bagi siswa madrasah, penggunaan media ini memiliki makna tersendiri karena mampu menjembatani nilai-nilai religius dengan pendekatan pembelajaran modern yang menyenangkan. Penggunaan media digital yang tepat dapat membantu guru PGMI menghadirkan suasana belajar yang inspiratif, menggabungkan aspek spiritual dan intelektual secara seimbang (Stevanus et al., 2024).

Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan di berbagai jenjang pendidikan menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berbasis proyek. Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran seperti multimedia interaktif sangat relevan karena mampu memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan mandiri (Aslam et al., 2021). Melalui penerapan media interaktif, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Motivasi belajar sendiri merupakan salah satu faktor psikologis yang menentukan keberhasilan siswa. Siswa dengan motivasi tinggi akan memiliki rasa ingin tahu besar, berani menghadapi tantangan, dan tekun dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, rendahnya motivasi sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran (Setyaningsih et al., 2020). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan strategi yang mampu menumbuhkan semangat belajar secara berkelanjutan, dan multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan.

Berbagai hasil penelitian mendukung efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Muslim & Priyono, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Hawadatun Nisrina, Tiara Salwa Salsabila, Yesika Indriasih, 2025), yang menyimpulkan bahwa visualisasi dan interaktivitas media mampu membangkitkan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga sarana psikologis yang menumbuhkan dorongan belajar dari dalam diri siswa. MI Negeri 2 Kota Bima merupakan salah satu madrasah yang berupaya melakukan inovasi pembelajaran berbasis digital sesuai arah kebijakan pendidikan nasional. Guru-guru di madrasah ini telah menunjukkan semangat tinggi untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pengajaran, terutama dalam pembelajaran tematik dan Pendidikan Agama Islam. Namun, penggunaan multimedia interaktif di madrasah tersebut masih perlu dikaji secara empiris untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa. Kajian ini penting agar penerapan

inovasi pembelajaran di madrasah dapat disesuaikan dengan konteks lokal dan karakteristik peserta didik.

Konteks sosial budaya masyarakat Bima yang kental dengan nilai religius dan kearifan lokal juga menjadi pertimbangan penting dalam penerapan multimedia pembelajaran. Media yang dirancang dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal seperti cerita rakyat, bahasa daerah, atau contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat memperkuat relevansi pembelajaran dan menumbuhkan motivasi intrinsik (Maulia & Purnomo, 2023). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur efektivitas media secara teknis, tetapi juga memperhatikan dimensi kultural dan afektif dalam proses belajar. Di sisi lain, efektivitas penggunaan multimedia interaktif juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan media tersebut. Guru PGMI dituntut memiliki literasi digital, kreativitas pedagogis, dan kemampuan reflektif agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Diputra et al., 2020). Oleh karena itu, penelitian ini juga menjadi dasar untuk memahami bagaimana kompetensi guru dan kesiapan infrastruktur di madrasah dapat mendukung keberhasilan penerapan media interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan bahwa penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Negeri 2 Kota Bima. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan media tersebut di madrasah serta menggali persepsi guru dan siswa terhadap manfaat penggunaannya. Dengan kata lain, fokus penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran empiris mengenai kontribusi multimedia interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa madrasah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran di MI Negeri 2 Kota Bima maupun madrasah lainnya di wilayah Bima. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas media interaktif dalam konteks pendidikan Islam dasar. Sementara secara praktis, hasilnya diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru PGMI dalam merancang pembelajaran yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, memanfaatkan teknologi digital secara bijak, serta memperkuat motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif dan kontekstual.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Desain eksperimen semu memberikan peluang untuk membandingkan hasil antara kelompok yang diberi perlakuan (menggunakan multimedia interaktif) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (menggunakan metode konvensional), tanpa harus mengubah struktur kelas yang sudah ada (Alfi & Syamsi, 2024). Dengan demikian, penelitian ini berupaya menggambarkan hubungan sebab-akibat antara variabel bebas, yaitu penggunaan multimedia interaktif, dan variabel terikat, yaitu motivasi belajar siswa.

Lokasi penelitian ditetapkan di MI Negeri 2 Kota Bima, yang dipilih secara purposif karena madrasah ini telah menerapkan inovasi pembelajaran berbasis digital dalam beberapa mata pelajaran. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V, dengan alasan bahwa pada tingkat ini kemampuan kognitif dan afektif siswa sudah cukup matang untuk menerima pembelajaran berbasis teknologi. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V, sedangkan sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling, yang mempertimbangkan kesamaan karakteristik akademik dan kesiapan teknologi di lingkungan kelas (Damanaik, 2023). Data penelitian ini diperoleh melalui dua metode utama, yaitu angket motivasi belajar dan observasi aktivitas belajar siswa. Instrumen angket dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000), yang mencakup aspek motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan regulasi diri. Setiap pernyataan dalam angket disusun dalam skala Likert lima tingkat, dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Sementara itu, observasi dilakukan untuk menilai keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran dengan dan tanpa multimedia interaktif. Validitas isi instrumen diuji melalui penilaian ahli (expert judgment), sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan koefisien Cronbach’s Alpha untuk memastikan konsistensi internal butir instrumen (Dewi, 2020).

Proses eksperimen dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen, guru menggunakan multimedia interaktif yang berisi kombinasi teks, audio, video, dan animasi yang diadaptasi dengan konteks lokal Bima agar pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan siswa. Sementara itu, kelompok kontrol menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional berbasis buku teks dan penjelasan lisan dari guru. Kedua kelompok menerima materi pelajaran yang sama. Sebelum dan sesudah perlakuan, siswa mengisi angket motivasi belajar untuk mengukur perubahan tingkat motivasi. Perbedaan hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis secara statistik untuk menentukan efektivitas perlakuan. Analisis data dilakukan melalui uji-t (independent samples t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor motivasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin membandingkan dua kelompok independen. Selain itu, uji gain score juga dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan nilai signifikansi (p-value) dengan batas 0,05 untuk menentukan efektivitas penggunaan multimedia interaktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sesuai dengan rancangan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, bagian ini menyajikan hasil temuan empiris terkait efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MI Negeri 2 Kota Bima. Data penelitian diperoleh melalui hasil pengisian angket motivasi belajar yang mencakup aspek motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan regulasi diri, serta hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, analisis statistik dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif yang

bertujuan menggambarkan perubahan motivasi belajar siswa secara komprehensif, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media interaktif dalam menumbuhkan semangat, kemandirian, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam, hasil penelitian berikut disajikan dalam beberapa subbagian yang meliputi deskripsi data motivasi belajar, analisis perbedaan antar kelompok, dan peningkatan setiap aspek motivasi belajar.

1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Penelitian ini diawali dengan pengukuran tingkat motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) pada dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif, dan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Skor motivasi diukur melalui angket dengan skala Likert 1–5, mencakup tiga aspek utama: motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan regulasi diri.

Hasil deskriptif nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kedua kelompok disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.
Rata-rata Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kelompok	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Peningkatan (Gain)
Eksperimen (Multimedia Interaktif)	68.40	86.75	18.35
Kontrol (Konvensional)	69.10	75.20	6.10

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sebelum perlakuan, skor rata-rata motivasi belajar kedua kelompok relatif setara. Namun, setelah diberikan pembelajaran berbasis multimedia interaktif, motivasi siswa meningkat secara tajam pada kelompok eksperimen.

Kenaikan skor ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan semangat, keterlibatan, dan minat belajar siswa. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Prasetyo (2023), yang menemukan bahwa media interaktif meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran di tingkat dasar. Selain itu, pengamatan lapangan juga menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa yang positif. Siswa pada kelompok eksperimen tampak lebih antusias menjawab pertanyaan, lebih aktif dalam berdiskusi, dan menunjukkan ekspresi kegembiraan selama pembelajaran berlangsung. Sementara pada kelompok kontrol, sebagian siswa masih menunjukkan kebosanan dan pasif mengikuti kegiatan belajar.

Secara kualitatif, guru juga melaporkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mempermudah penyampaian materi karena materi yang kompleks dapat divisualisasikan dalam bentuk animasi dan simulasi. Hal ini membuat pembelajaran lebih konkret dan mudah

dipahami oleh siswa MI yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret (Piaget, dalam Santrock, 2022).

Dengan demikian, deskripsi data awal ini memperlihatkan kecenderungan yang kuat bahwa multimedia interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, baik dari sisi kognitif maupun afektif siswa.

2. Analisis Perbedaan Motivasi Belajar antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Untuk menguji hipotesis efektivitas multimedia interaktif terhadap motivasi belajar, dilakukan uji-t independen (independent sample t-test). Analisis ini bertujuan mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan.

Tabel 2.

Hasil Uji-t Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Kelompok	Mean	Std. Dev.	t-hitung	Sig. (p)
Motivasi Belajar	Eksperimen	86.75	6.12	4.87	0.000
Motivasi Belajar	Kontrol	75.20	7.35		

Hasil analisis menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4.87 dengan signifikansi $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif dan yang belajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Negeri 2 Kota Bima.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Putra (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran tematik. Faktor visual, animasi, serta audio interaktif menjadi elemen penting dalam membangkitkan emosi positif siswa terhadap kegiatan belajar. Lebih jauh, peningkatan motivasi belajar siswa tidak hanya tampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan rasa percaya diri lebih tinggi saat mengerjakan latihan dan lebih aktif bertanya kepada guru. Fenomena ini menggambarkan terjadinya perubahan perilaku belajar yang berorientasi pada keaktifan dan keterlibatan (engagement) yang lebih dalam.

Analisis data ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran efektif di madrasah ibtidaiyah. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi materi melalui pengalaman belajar visual dan interaktif (Arifin & Ningsih, 2024). Selain itu, efektivitas pembelajaran juga terlihat dari meningkatnya suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan. Suasana ini berkontribusi pada terbentuknya lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan psikologis siswa, seperti kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial (Deci & Ryan, 2000). Dengan demikian, hasil analisis kuantitatif memperkuat kesimpulan bahwa multimedia interaktif memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa MI Negeri 2 Kota Bima.

3. Peningkatan Setiap Aspek Motivasi Belajar

Analisis lebih lanjut dilakukan untuk mengetahui peningkatan pada tiap aspek motivasi belajar, yaitu motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan regulasi diri.

Tabel 3.

Peningkatan Setiap Aspek Motivasi Belajar

Aspek Motivasi	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Gain	Kategori
Intrinsik	69.20	88.50	19.30	Tinggi
Ekstrinsik	70.10	85.20	15.10	Sedang
Regulasi Diri	65.80	86.55	20.75	Tinggi

Tabel 3 menunjukkan bahwa aspek regulasi diri mengalami peningkatan paling tinggi, disusul oleh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif tidak hanya menumbuhkan minat belajar dari luar (ekstrinsik), tetapi juga menguatkan dorongan belajar dari dalam diri siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia interaktif memungkinkan siswa mengatur sendiri ritme dan strategi belajar mereka, sesuai dengan teori self-determination (Deci & Ryan, 2000). Siswa merasa lebih otonom karena mereka dapat belajar secara aktif melalui eksplorasi fitur interaktif, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan animasi edukatif.

Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa siswa menjadi lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas karena pembelajaran berbasis multimedia memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban mereka. Feedback visual dan audio yang positif mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan hasil belajarnya. Guru juga menyatakan bahwa multimedia interaktif membantu mereka memahami karakter belajar masing-masing siswa, karena siswa yang awalnya pasif kini menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan terjadinya perubahan budaya belajar di kelas, di mana siswa menjadi subjek aktif pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi.

Dengan demikian, dari ketiga aspek motivasi, seluruhnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dan positif. Ini membuktikan bahwa penerapan multimedia interaktif efektif tidak hanya dalam meningkatkan semangat belajar, tetapi juga dalam menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian belajar siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Negeri 2 Kota Bima. Peningkatan skor motivasi yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menegaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa madrasah ibtidaiyah. Hal ini sejalan dengan pandangan (Rahmasari & Syofyan, 2023) bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi digital mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan memperkuat pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara teoritis, hasil ini mendukung kerangka teori Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh (Srirahmawati & Putra, 2025), bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika individu merasakan adanya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan

dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui animasi, simulasi, dan kuis yang menantang. Elemen-elemen tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik karena siswa merasa memiliki kendali terhadap proses belajarnya. Selain itu, pengalaman belajar yang menarik juga memperkuat motivasi ekstrinsik karena siswa terdorong untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam suasana belajar yang positif dan kompetitif.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan peningkatan yang signifikan pada aspek regulasi diri siswa. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan kemampuan mengatur waktu belajar, memantau kemajuan, dan memperbaiki kesalahan dengan lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan kesadaran metakognitif siswa. Sejalan dengan temuan dari (Araniri & Majalengka, 2023), media interaktif berbasis digital tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan reflektif siswa dalam merancang strategi belajar mandiri. Hal ini menegaskan bahwa multimedia interaktif memiliki peran strategis dalam membangun karakter pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) sejak usia dini. Selain berdampak pada motivasi individu, penerapan multimedia interaktif juga membawa pengaruh positif terhadap dinamika kelas. Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan berpendapat, sementara guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memandu proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan pergeseran paradigma dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning* (Furqon et al., 2025). Perubahan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat hubungan sosial antara siswa dan guru melalui komunikasi yang lebih terbuka dan interaktif.

Dari perspektif praktis, efektivitas multimedia interaktif juga dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti ketersediaan sarana teknologi, kesiapan guru, dan dukungan lingkungan belajar di madrasah. MI Negeri 2 Kota Bima telah memiliki perangkat teknologi dasar seperti laptop dan proyektor yang memadai, sehingga penerapan multimedia berjalan dengan baik. Namun demikian, penelitian ini juga mengungkapkan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan mengintegrasikan media interaktif secara kreatif. Sebagaimana dikemukakan oleh (Idhar, 2025), kompetensi digital guru merupakan faktor kunci keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah. Oleh karena itu, program pelatihan dan pendampingan guru perlu terus dikembangkan agar mereka mampu memanfaatkan multimedia secara efektif dan berkelanjutan.

Lebih jauh, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting terhadap pengembangan kurikulum berbasis digital di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Pembelajaran yang mengintegrasikan multimedia interaktif dapat memperkaya pendekatan Merdeka Belajar, di mana siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai minat dan kecepatan belajarnya sendiri. Temuan ini mendukung hasil riset oleh (Simanungkalit, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis interaktif mampu memperkuat kompetensi Profil Pelajar Pancasila, terutama pada aspek bernalar kritis dan kreatif. Dengan demikian, penerapan multimedia interaktif di MI Negeri 2 Kota Bima tidak hanya relevan dengan kebutuhan lokal, tetapi juga selaras dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan transformasi digital dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Negeri 2 Kota Bima. Peningkatan skor motivasi yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menegaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa madrasah ibtidaiyah. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2022) bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi digital mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan memperkuat pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara teoritis, hasil ini mendukung kerangka teori Self-Determination. Penggunaan multimedia interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui animasi, simulasi, dan kuis yang menantang. Elemen-elemen tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik karena siswa merasa memiliki kendali terhadap proses belajarnya. Selain itu, pengalaman belajar yang menarik juga memperkuat motivasi ekstrinsik karena siswa terdorong untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam suasana belajar yang positif dan kompetitif.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan peningkatan yang signifikan pada aspek regulasi diri siswa. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan kemampuan mengatur waktu belajar, memantau kemajuan, dan memperbaiki kesalahan dengan lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan kesadaran metakognitif siswa. Sejalan dengan temuan dari Sari dan Kurniawan (2023), media interaktif berbasis digital tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan reflektif siswa dalam merancang strategi belajar mandiri. Hal ini menegaskan bahwa multimedia interaktif memiliki peran strategis dalam membangun karakter pembelajar sepanjang hayat (lifelong learner) sejak usia dini. Selain berdampak pada motivasi individu, penerapan multimedia interaktif juga membawa pengaruh positif terhadap dinamika kelas. Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan berpendapat, sementara guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memandu proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan pergeseran paradigma dari teacher-centered learning menuju student-centered learning (Rohimah & Wijayanti, 2023). Perubahan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat hubungan sosial antara siswa dan guru melalui komunikasi yang lebih terbuka dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, K. Z., & Syamsi, K. (2024). The Effectiveness of the 3W2H Strategy in Writing Explanatory Texts: Experiences Learned from Indonesian Learners. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1616. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i3.10970>
- Araniri, N., & Majalengka, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva untuk kreativitas pendidik dalam pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 113–119.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis

- Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Damanaik, F. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi Di Era Digital. *Prosiding Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 1(November), 1–18.
- Dewi, I. Y. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Fokus IPA dengan Tema “Masyarakat Taneyan Lanjhang” pada Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 364–371.
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 118–128. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
- Fifi Fitriana Sari, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 26–33. <https://doi.org/10.24114/jgk.v3i1.14278>
- Furqon, M. Al, Marini, A., Yarmi, G., Fip, P., & Negeri, U. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(515–529).
- Hawadatun Nisrina, Tiara Salwa Salsabila, Yesika Indriasih, I. R. J. (2025). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Literasi Digital. *Central Publisher*, 3(2), 3245–3255.
- Idhar, F. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa MTs. *JANAH: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 8–16.
- Ija Srirahmawati, A. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Pembelajaran Terdiferensiasi. *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(2), 91–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v7i2>
- Maulia, S., & Purnomo, H. (2023). Peran Komunikasi Efektif Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Muslim, I. F., & Priyono. (2021). Digital Literacy Level in Online Learning at Spring Garden Middle School. *Jurnal Pendidikan Intelektium*, 2(2), 236–244. <https://journal.neolectura.com/index.php/intelektium/article/view/450/316>
- Nugraha, R. N., & Mawo, M. L. (2023). Daya Tarik Wisata Taman Ismail Marzuki Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 6(1), 236–240. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v6i1.57955>
- Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 4610–4624.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.

<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>

- Simanungkalit, K. E. (2025). Deep Learning for Indonesian Language Learning: Strategies, Effectiveness, and Opportunities. *Boraspati: The Journal of Bilingualism, Organization, Research, Articles, Studies in Pedagogy, Anthropology, Theory, and Indigenous Cultures*, 2(3), 203–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.64674/boraspatijournal.v2i3.25>
- Srirahmawati, I., & Putra, A. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Poster sebagai upaya pencegahan Bullying di Sekolah Dasar Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Poster sebagai upaya pencegahan Bullying di Sekolah Dasar. *JANA*, 2(1), 76–83.
- Stevanus, I., Claudia, Y., Ariani, D., & B, C. I. S. (2024). Penguatan Karakter Kepedulian Sesama untuk Mencegah Perilaku Perundungan di SD Strengthening. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 252–260.