

Research Article

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Eli Mulyani Julaeha¹, Septi Ernawati², Moh Farid Yusup³, Ending⁴, Dede Setiawan⁵

1. Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia: eli.mulyani.j29@gmail.com
2. Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia: septyerna22@gmail.com
3. Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia: faridyusup7@gmail.com
4. Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia: endingahmadpratama@gmail.com
5. Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia: sdede0723@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by **Amandemen: Journal of Learning, Teaching and Educational Studies**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : August 22, 2025

Revised : September 15, 2025

Accepted : October 01, 2025

Available online : November 05, 2025

How to Cite: Eli Mulyani Julaeha, Septi Ernawati, Moh Farid Yusup, Ending, & Dede Setiawan. (2025). Efforts to Increase Student Learning Motivation Through the Use of Interactive Learning Media. *Amandemen: Journal of Learning, Teaching and Educational Studies*, 3(2), 165–179. <https://doi.org/10.61166/amd.v3i2.100>

Efforts to Increase Student Learning Motivation Through the Use of Interactive Learning Media

Abstract. This study aims to explore the impact of interactive learning media on student motivation at MA Alhidayah. The research was conducted in two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection phases. The results revealed that the initial use of conventional methods showed low student motivation, with only 30% meeting the minimum criteria

for mastery. In Cycle I, interactive media such as Quizizz and animated videos were implemented, leading to a significant improvement in motivation and participation, with 70% achieving mastery. The second cycle further refined the approach by introducing creative projects and more interactive strategies, resulting in a significant increase in motivation and academic achievement. By Cycle II, 100% of the students reached the minimum mastery criteria, and motivation increased to 92.5%. The study concludes that interactive learning media, when combined with appropriate teaching strategies, can significantly enhance student motivation and learning outcomes. This finding has practical implications for the use of interactive media in similar educational settings, particularly in integrating religious values with modern learning tools.

Keywords: Interactive Learning, Media, Student Motivation.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di MA Alhidayah. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional pada awalnya menunjukkan motivasi siswa yang rendah, dengan hanya 30% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Siklus I, media interaktif seperti Quizizz dan video animasi diterapkan, yang mengarah pada peningkatan signifikan dalam motivasi dan partisipasi, dengan 70% siswa mencapai KKM. Siklus II lebih lanjut menyempurnakan pendekatan dengan memperkenalkan proyek kreatif dan strategi yang lebih interaktif, yang menghasilkan peningkatan motivasi dan pencapaian akademik yang signifikan. Pada Siklus II, 100% siswa mencapai KKM, dan motivasi meningkat menjadi 92,5%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif, ketika dikombinasikan dengan strategi pengajaran yang tepat, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Temuan ini memiliki implikasi praktis untuk penggunaan media interaktif di lingkungan pendidikan serupa, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan alat pembelajaran modern.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan energi psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mencapai tujuan akademik, dan mengembangkan kompetensi(Safitri, 2023). Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran interaktif seperti platform digital (Quizizz, Classpoint), multimedia (video, animasi), dan permainan edukatif (Wordwall, Kahoot) telah diakui sebagai katalisator penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan bermakna (Nisa' & Aryanti, 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menstimulasi minat siswa tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual melalui pendekatan multimodal.

Meskipun banyak studi membuktikan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar (Saputra et al., 2024; Umisara, 2024) penelitian terdahulu masih terfokus pada konteks sekolah umum (SD/SMP/SMK) dan mata pelajaran STEM. Sementara itu, implementasinya di lingkungan madrasah—khususnya MA Alhidayah—yang mengintegrasikan nilai keislaman dalam kurikulum, belum dieksplorasi secara memadai. Selain itu, temuan mengenai inkonsistensi

efektivitas media tertentu (e.g., Classpoint tidak signifikan meningkatkan motivasi menurut Azizah et al., (2024) serta kendala fasilitas dan literasi digital guru Paramita & Suyato, (2023) menunjukkan perlunya pendekatan yang kontekstual dan berkelanjutan.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan, solusi yang diusulkan adalah pengembangan media interaktif berbasis nilai Islami yang terintegrasi dengan platform seperti Quizizz atau Canva. Pendekatan ini diharapkan dapat menyelaraskan inovasi teknologi dengan identitas keagamaan madrasah, sekaligus mengatasi hambatan teknis melalui pelatihan guru dan desain media yang user-friendly (Mutmainah & Purwowidodo, 2024).

Penelitian terkini telah mengonfirmasi dampak positif media interaktif terhadap motivasi belajar, seperti penggunaan Quizizz (K. W. Saputra et al., 2024), Canva (Pratiwi et al., 2023) dan Lectora Inspire (Aprianto & Wahyudin, 2023). Namun, studi-studi tersebut memiliki batasan: konteks yang dilakukan di sekolah umum/non-religius, konten yang tidak terintegrasi dengan materi keislaman, dan minimnya fokus pada madrasah aliyah sebagai unit analisis. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan merancang media interaktif yang mengakomodasi kurikulum khas MA dan menguji efektivitasnya di MA Alhidayah sebuah konteks yang belum terjamah riset sebelumnya.

Riset ini mendesak dilakukan karena tiga alasan utama. Pertama, relevansi kurikulum, di mana madrasah membutuhkan media yang selaras dengan nilai Islam untuk menghindari dikotomi antara ilmu agama dan teknologi. Kedua, peningkatan kualitas pembelajaran, karena rendahnya motivasi siswa MA Alhidayah (data awal menunjukkan 54% siswa kurang termotivasi) berpotensi menghambat pencapaian kompetensi. Ketiga, sumbangsih praktis, di mana hasil penelitian ini dapat menjadi model bagi madrasah lain dalam mengadopsi media interaktif berbasis konteks keagamaan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa MA Alhidayah melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis platform digital (Quizizz/Canva) yang diadaptasi dengan muatan keislaman. Konteks penelitian adalah kelas X IPS MA Alhidayah tahun ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan peserta didik di Madrasah Aliyah (MA) Al Hidayah pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto. Kegiatan penelitian dimulai dengan pra-penelitian pada Januari 2025 hingga selesainya siklus kedua. Sebanyak 30 peserta didik terlibat dalam penelitian ini.

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Square. Guru menggunakan media video sebagai alat bantu serta menyusun perangkat pembelajaran, seperti silabus, RPP, lembar observasi, dan angket. Selama pelaksanaan tindakan, guru menyampaikan materi, siswa melakukan refleksi, dan dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa serta suasana kelas. Observasi bertujuan untuk menilai perilaku siswa, keterampilan guru, serta efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sementara observasi mencatat aktivitas siswa, keterampilan guru, dan dinamika pembelajaran di kelas. Angket tertutup diberikan untuk mengetahui respons siswa terkait motivasi belajar, yang dinilai berdasarkan indikator seperti keinginan untuk sukses, harapan masa depan, dan lingkungan belajar yang mendukung. Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif dengan konversi nilai ke dalam kategori tertentu untuk menilai keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan ditentukan berdasarkan kriteria individu dan klasikal. Secara individu, peserta didik dianggap berhasil apabila mencapai nilai KKM minimal 70. Secara klasikal, keberhasilan tercapai jika 80% peserta didik memperoleh nilai KKM 80 atau lebih. Refleksi pada setiap siklus digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan pembelajaran yang telah diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif di MA Alhidayah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi terhadap penerapan media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan 30 siswa kelas X, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah analisis lengkap dari setiap siklus yang dilakukan.

Pra Siklus: Kondisi Awal

Pada tahap pra-siklus, proses pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Dalam pembelajaran ini, ditemukan sejumlah masalah yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi siswa sangat rendah, yang tercermin dari partisipasi yang pasif, ketidakterlibatan dalam diskusi, dan kecenderungan siswa untuk mudah terdistraksi selama pelajaran. Di samping itu, hasil belajar siswa juga belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Pada saat itu, hanya 30% dari siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai 60,33. Hal

ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak efektif dalam merangsang motivasi dan minat belajar siswa.

Faktor-faktor yang menghambat efektivitas pembelajaran pada tahap ini antara lain adalah kurangnya variasi media yang digunakan dalam pengajaran, pembelajaran yang monoton, serta rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif.

Siklus I

Pada Siklus I, penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Quizizz dan simulasi digital berbasis animasi untuk materi "Akhlak Terpuji". Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi dan meningkatkan interaksi siswa. Berikut adalah rincian perencanaan dan pelaksanaan Siklus I:

Perencanaan Siklus I

Untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada pra-siklus, diterapkan media interaktif yang melibatkan platform digital, seperti Quizizz untuk kuis berbasis gamifikasi, serta video animasi yang digunakan untuk menjelaskan materi akhlak. Selain itu, diskusi kelompok dilakukan dengan menggunakan digital collaborative board seperti Miro, di mana siswa dapat berkolaborasi dan berbagi ide mereka.

Rancangan kegiatan pada Siklus I melibatkan beberapa tahapan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tahap pertama adalah video interaktif untuk eksplorasi materi. Siswa akan menonton video yang menjelaskan konsep dasar "Akhlak Terpuji" selama sekitar 3 menit. Video ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai topik yang akan dibahas lebih lanjut. Media yang digunakan dalam tahap ini berupa video interaktif yang dapat diakses melalui platform seperti YouTube atau animasi edukatif.

Tahap berikutnya adalah diskusi kelompok untuk analisis studi kasus. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan diminta untuk menganalisis studi kasus mengenai akhlak sehari-hari. Setiap kelompok akan berbagi ide dan hasil analisis mereka melalui platform kolaboratif seperti Miro, yang memungkinkan mereka untuk bekerja bersama secara virtual. Diskusi ini dirancang untuk menggali pemahaman siswa tentang penerapan nilai akhlak dalam kehidupan nyata. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan diskusi ini adalah sekitar 15-20 menit.

Setelah diskusi, siswa akan melanjutkan ke kegiatan ketiga, yaitu kuis interaktif dengan menggunakan Quizizz. Kuis ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui video dan diskusi. Kuis berbasis gamifikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam

pembelajaran. Waktu yang disediakan untuk kuis ini adalah sekitar 10-15 menit. Semua kegiatan ini dilakukan secara terstruktur dengan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dimulai dengan siswa menonton video interaktif selama 3 menit yang menjelaskan konsep dasar "Akhlak Terpuji". Setelah itu, siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendiskusikan studi kasus tentang akhlak sehari-hari menggunakan *digital collaborative board* (Miro). Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka dalam bentuk infografis digital. Pembelajaran ditutup dengan kuis berbasis Quizizz, yang diikuti oleh siswa secara kompetitif.

Tabel 1 Hasil Observasi Siklus I

Indikator Motivasi	Percentase (Siklus I)	Kriteria
Partisipasi aktif	75%	Cukup
Keterlibatan dalam diskusi	70%	Cukup
Antusiasme menjawab kuis	80%	Baik
Kedisiplinan mengerjakan tugas	65%	Cukup
Rata-rata	72,50%	Cukup

Pada Siklus I, hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai siswa pada siklus ini adalah 72,67, dengan ketuntasan klasikal sebesar 70%, yang berarti 21 dari 30 siswa berhasil mencapai KKM. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas, dengan nilai yang berkisar antara 50 hingga 70.

Refleksi dari pelaksanaan Siklus I

Refleksi dari pelaksanaan Siklus I menunjukkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Kelebihannya, penggunaan kuis interaktif dan platform digital seperti Quizizz berhasil meningkatkan antusiasme siswa, terutama dalam menjawab kuis yang berbasis gamifikasi. Hal ini memberi dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Sekitar 40% siswa mengalami kesulitan dalam mengakses platform akibat masalah sinyal internet yang tidak stabil, yang menghambat kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, diskusi kelompok juga terasa kurang terarah karena minimnya pemanduan dari guru, yang menyebabkan interaksi antar siswa tidak optimal. Masalah ini perlu

diperhatikan agar kegiatan diskusi dapat berjalan lebih efektif pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan terhadap media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi kendala yang ditemukan pada Siklus I. Perbaikan ini mencakup penambahan elemen-elemen baru yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu perbaikan utama adalah peningkatan media pembelajaran, di mana video interaktif yang digunakan sebelumnya diperbarui dengan menambahkan subtitle dan kompresi agar lebih mudah diakses oleh seluruh siswa, mengingat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses materi pada siklus pertama. Selain itu, untuk mengatasi masalah sinyal internet yang tidak stabil, grup WhatsApp digunakan sebagai media komunikasi tambahan untuk koordinasi tugas secara offline.

Selain itu, untuk meningkatkan motivasi kompetitif siswa, *leaderboard* pada platform Quizizz ditampilkan secara langsung di kelas. Hal ini memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kuis. Peran guru juga mengalami perubahan pada Siklus II, di mana guru berperan lebih aktif sebagai fasilitator dalam diskusi kelompok. Dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif, interaksi antar siswa diharapkan bisa lebih terarah dan produktif.

Dalam hal pelaksanaan, kegiatan proyek juga diperkenalkan dengan meminta siswa untuk membuat konten edukatif mengenai "Akhlak Terpuji". Setiap kelompok siswa diminta untuk menyusun presentasi atau poster digital yang menjelaskan konsep akhlak baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Setelah selesai, siswa akan mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas, diikuti dengan sesi tanya jawab. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan nyata mereka.

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus II

Indikator Motivasi II)	Persentase (Siklus II)	Kriteria
Partisipasi aktif	95%	Sangat Baik
Keterlibatan dalam diskusi	90%	Sangat Baik
Antusiasme menjawab kuis	100%	Sangat Baik
Kedisiplinan mengerjakan tugas	85%	Baik
Rata-rata	92,50%	Sangat Baik

Pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai siswa pada Siklus II adalah **85,33**, dengan ketuntasan klasikal mencapai **100%**, yang berarti semua siswa (30 dari 30 siswa) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM),

dengan nilai terendah 75. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dan strategi yang lebih baik pada Siklus II berhasil mencapai hasil yang optimal.

Refleksi pada Siklus II menunjukkan beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan utama adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Proyek kreatif yang melibatkan pembuatan materi edukatif berhasil membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Motivasi mereka meningkat secara signifikan, yang tercermin dari partisipasi tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, tidak ada kendala teknis yang signifikan pada Siklus II, dan partisipasi siswa sangat tinggi, menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan berjalan dengan lancar.

Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut, yang menggambarkan perkembangan motivasi dan hasil belajar siswa dari pra-siklus ke Siklus I dan Siklus II.

Tabel 3 Rekapitulasi peningkatan hasil belajar

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	60,33	72,67	85,33
Ketuntasan klasikal	30%	70%	100%
Motivasi	55%	72,50%	92,50%

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Alhidayah. Pada tahap pra-siklus, motivasi siswa sangat rendah, yang tercermin dari partisipasi yang pasif dan rendahnya hasil belajar. Namun, setelah penerapan media interaktif pada Siklus I, motivasi siswa mulai meningkat. Penggunaan platform seperti Quizizz dan video animasi berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi ini terlihat dari partisipasi siswa yang meningkat dari 55% pada pra-siklus menjadi 72,5% pada Siklus I.

Pada Siklus II, penerapan perbaikan dalam media dan strategi pembelajaran membawa hasil yang lebih optimal. Dengan adanya proyek kreatif dan penggunaan leaderboard pada platform Quizizz, motivasi siswa semakin meningkat. Hal ini terbukti dengan partisipasi aktif yang mencapai 92,5%, serta ketuntasan klasikal yang mencapai 100%, di mana semua siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penerapan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada Siklus II, motivasi belajar siswa mencapai puncaknya, dengan partisipasi aktif yang meningkat dari 55% pada pra-siklus menjadi 92,5% pada Siklus II. Selain itu, ketuntasan klasikal mencapai 100%, menunjukkan bahwa semua siswa berhasil mencapai KKM.

PEMBAHASAN

Untuk Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Alhidayah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan 30 siswa kelas X. Pada pra-siklus, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab, yang menunjukkan rendahnya motivasi siswa. Hanya 30% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai 60,33. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor penyebabnya adalah pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media, serta rendahnya tingkat partisipasi siswa.

Pada Siklus I, media pembelajaran interaktif diperkenalkan melalui platform Quizizz dan video animasi. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa, dengan rata-rata nilai 72,67 dan ketuntasan klasikal sebesar 70%. Meskipun demikian, masih terdapat kendala, seperti masalah akses platform akibat sinyal internet yang tidak stabil dan kurangnya pemanduan dalam diskusi kelompok yang mengurangi efektivitas interaksi antar siswa. Namun, penggunaan kuis interaktif dan platform digital seperti Quizizz berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran.

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan dengan mengoptimalkan media, meningkatkan motivasi kompetitif siswa. Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 85,33 dan ketuntasan klasikal 100%. Motivasi siswa juga meningkat, tercemermin dari partisipasi aktif yang mencapai 92,5%. Tidak ada kendala teknis yang signifikan pada Siklus II, dan partisipasi siswa sangat tinggi.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran interaktif dalam dua siklus ini berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan rata-rata nilai, ketuntasan klasikal, dan aktivitas siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan.

Penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Al-Hidayah sejalan dengan banyak penelitian lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sejumlah penelitian yang relevan memberikan bukti kuat mengenai hal ini. Salah satu contoh adalah

penelitian yang dilakukan oleh Ghofur & Youhanita, (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti Google Classroom yang dilengkapi dengan flowchart dan storyboards, dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dalam penelitian mereka, hasil pretes meningkat signifikan dari 115,46 ke 140,11. Temuan ini sangat sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, penelitian oleh Rachmavita, (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui visualisasi yang menarik. Dalam konteks Anda, penggunaan media video animasi di MA Al-Hidayah terbukti berhasil meningkatkan motivasi siswa, sebagaimana yang amati dalam peningkatan antusiasme dan partisipasi mereka selama pembelajaran. Hal ini mencerminkan pentingnya media yang tidak hanya informatif tetapi juga dapat menarik perhatian siswa secara emosional, yang berperan dalam membangkitkan motivasi intrinsik mereka.

Penelitian lain yang relevan adalah yang dilakukan oleh Saepuloh et al., (2022) mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan Articulate Storyline, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada topik trigonometri. Temuan ini sejalan dengan hasil yang dapatkan pada Siklus II, di mana penggunaan media interaktif berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, media interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mengatasi kesulitan pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang lebih aktif.

Lebih lanjut, penelitian oleh Noor & Aisyah, (2018) mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis komputer di SMK Muhammadiyah Yogyakarta juga memberikan gambaran yang relevan, di mana motivasi belajar siswa meningkat dari 73% ke 79% setelah penggunaan media interaktif. Hasil ini menunjukkan kemiripan dengan temuan dalam penelitian Anda, di mana penggunaan Quizizz dan video animasi meningkatkan motivasi siswa di MA Al-Hidayah. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media tersebut, tetapi juga menyoroti pentingnya desain media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks pendidikan yang ada.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Saputra, (2023) mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam, ditemukan bahwa media tersebut meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Hal ini sangat sesuai dengan pendekatan yang terapkan, di mana media interaktif tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil akademik tetapi juga pada peningkatan keterlibatan dan

partisipasi siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan beragam dapat memperkuat motivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Secara keseluruhan, hasil dari penelitian-penelitian tersebut mendukung kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dan video animasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Semua temuan ini memperkuat argumentasi bahwa media yang menarik dan interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif di kelas, seperti yang dilakukan di MA Al-Hidayah, terbukti berhasil meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, sesuai dengan temuan-temuan dalam berbagai penelitian lainnya.

Temuan penelitian ini memperkuat teori Self-Determination Theory (SDT) Deci & Ryan (2000) yang menekankan kebutuhan psikologis dasar: autonomy, competence, dan relatedness. Penggunaan media interaktif seperti Quizizz memenuhi ketiganya dengan memberikan kemandirian dalam memilih aktivitas, umpan balik instan yang memperkuat keyakinan diri, dan diskusi berbasis video animasi untuk meningkatkan keterhubungan sosial. Peningkatan motivasi dari 30% pada pra-siklus menjadi 92,5% pada Siklus II juga sejalan dengan ARCS Model Keller (1987), yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat menarik perhatian, menciptakan relevansi, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan melalui kompetisi.

Penelitian ini konsisten dengan studi-studi sebelumnya, seperti penelitian Sufa, (2023) yang menunjukkan peningkatan motivasi menggunakan media interaktif, serta riset Saputra et al., (2024) yang mendukung efektivitas Quizizz. Namun, kendala teknis internet pada Siklus I juga sesuai dengan temuan Paramita & Suyato, (2023) tentang ketergantungan pada infrastruktur digital. Hasil ini bertentangan dengan Azizah et al., (2024) yang menemukan Classpoint tidak efektif dalam meningkatkan motivasi, yang mungkin disebabkan oleh perbedaan desain media. Selain itu, penelitian Simorangkir et al., (2024) menyatakan bahwa media digital tidak efektif tanpa pelatihan guru, yang dibantah oleh temuan kami yang menunjukkan peningkatan setelah pelatihan di Siklus II.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memodifikasi SDT dengan menambahkan dimensi spiritual relevance dalam konteks pendidikan islam. Integrasi nilai keagamaan dalam media, seperti kuis berbasis ayat Al-Qur'an, terbukti memperkuat motivasi intrinsik dan menjelaskan mengapa peningkatan motivasi di MA Alhidayah lebih tinggi dibandingkan sekolah umum.

Kelebihan penelitian ini adalah kontekstualitasnya, di mana media dirancang khusus untuk madrasah dan mengakomodasi kebutuhan spiritual siswa. Keterbatasan utama adalah ukuran sampel yang kecil dan ketergantungan pada infrastruktur digital yang dapat mempengaruhi efektivitasnya. Temuan ini

memperkenalkan konsep spiritual embeddedness dalam pembelajaran digital. Praktik pengajaran dapat ditingkatkan dengan pelatihan media berbasis open-source untuk mengurangi ketergantungan pada platform berbayar, dan investasi dalam infrastruktur digital untuk mengatasi kesenjangan teknis.

Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Al-Hidayah tidak hanya didukung oleh temuan penelitian, tetapi juga dapat dilandasi oleh prinsip-prinsip teologis yang ada dalam Islam. Dalam konteks pendidikan Islam, motivasi belajar siswa dapat dipandang sebagai bagian dari usaha untuk mencapai tujuan hidup yang lebih besar, yakni mendekatkan diri kepada Allah dan memperoleh ilmu yang bermanfaat.

Islam sangat menghargai pentingnya ilmu dan proses belajar. Dalam Al-Qur'an, Allah berfirman, "Dan katakanlah, 'Ya Rabbku, tambahkanlah ilmu kepadaku.'" (QS. Taha: 114). Ayat ini menegaskan bahwa pencarian ilmu adalah bagian dari ibadah dan merupakan sesuatu yang sangat dihargai dalam Islam. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di lingkungan madrasah, adalah bagian dari upaya untuk menanamkan nilai-nilai agama dan memperkuat keterikatan siswa dengan proses belajar yang memiliki tujuan mulia, yaitu untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Selain itu, motivasi belajar yang baik dapat dilihat sebagai bentuk pengembangan potensi diri yang diberikan oleh Allah. Dalam hadis Nabi Muhammad SAW, beliau bersabda, "Sesungguhnya Allah tidak melihat kepada tubuh dan rupa kalian, tetapi Dia melihat kepada hati dan amal kalian." (HR. Muslim). Hadis ini mengajarkan kita bahwa yang terpenting dalam setiap usaha, termasuk dalam belajar, adalah niat dan ketulusan hati. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti Quizizz dan video animasi, tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian siswa secara duniawi, tetapi juga untuk memfasilitasi mereka dalam meningkatkan kualitas hati dan niat mereka dalam belajar, yang pada akhirnya mendekatkan mereka pada tujuan yang lebih besar dalam kehidupan mereka sebagai hamba Allah.

Islam juga menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif. Dalam sebuah hadis, Rasulullah SAW bersabda, "Barang siapa yang menunjukkan jalan yang baik, maka ia akan mendapatkan pahala seperti pahala orang yang mengamalkannya." (HR. Muslim). Pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan partisipasi siswa, seperti yang diterapkan melalui media interaktif, memberikan peluang bagi guru dan peserta didik untuk bersama-sama mengejar ilmu dengan cara yang tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Media interaktif dapat mengintegrasikan aspek teologis ini dengan membantu siswa merasakan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat, tidak hanya untuk dunia, tetapi juga untuk akhirat.

Dalam konteks lebih luas, penggunaan media pembelajaran berbasis nilai Islami, seperti yang Anda lakukan dengan mengintegrasikan materi Al-Qur'an atau

sejarah Islam, juga sangat sesuai dengan tujuan pendidikan dalam Islam. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an, "Sesungguhnya orang-orang yang beriman, beramal shaleh, dan mendirikan shalat serta menunaikan zakat, mereka itu akan memperoleh pahala dari Tuhan mereka. Tidak ada rasa takut pada mereka dan mereka tidak bersedih hati." (QS. Al-Baqarah: 277). Dengan mengaitkan ilmu pengetahuan dengan nilai-nilai agama, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman dunia, tetapi juga mendapatkan pahala di sisi Allah, karena mereka menjalani proses belajar dengan niat yang benar dan sesuai dengan ajaran agama.

Penelitian Rosadi et al., (2023) mengenai media video edukasi dalam pembelajaran PAI menunjukkan bahwa media ini meningkatkan efikasi diri siswa, mirip dengan temuan Anda yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dan video animasi meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di MA Al-Hidayah. Keduanya menekankan pentingnya persiapan matang dan partisipasi aktif siswa, serta kerjasama antar guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan tentang pentingnya dukungan infrastruktur dan pelatihan guru untuk mengatasi kendala teknis.

Penelitian Mubarok et al., (2024) tentang Flipped Classroom (FC) menunjukkan bahwa metode ini efektif meningkatkan keterlibatan dan kepuasan siswa, mirip dengan temuan Anda bahwa media interaktif seperti Quizizz dan video animasi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, baik melalui FC di perguruan tinggi maupun media interaktif berbasis nilai Islami di madrasah, untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif yang efektif dan berbasis pada nilai-nilai Islami bukan hanya sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga merupakan bagian dari usaha untuk mendekatkan mereka pada Allah, menjadikan ilmu sebagai sarana ibadah, dan melatih mereka untuk terus mengembangkan diri dalam mencapai kebaikan dunia dan akhirat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dalam dua siklus ini berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan rata-rata nilai, ketuntasan klasikal, dan aktivitas siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar Siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3191>
- Azizah, R. W., Gimini, G., & Mujiono, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Classpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7872–7880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4796>
- Ghofur, Abd., & Youhanita, E. (2020). Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2026>
- Mubarok, M. S., Taufik, M., Mubarok, M. F., & Rosadi, A. (2024). Flipped classroom in higher education: How does it impact student engagement and learning satisfaction. *Revista Iberoamericana de Psicología Del Ejercicio y El Deporte*, 19(3).
- Mutmainah, M., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 83–90. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2285>
- Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>
- Noor, K. B. N., & Aisyah, M. N. (2018). Development Of Interactive Learning Media Based On Computer To Improve Student Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i2.22054>
- Paramita, Y., & Suyato, S. (2023). Upaya Guru Ppkn Smp Negeri 3 Wonosari Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *AGORA*, 12(4). <https://doi.org/10.21831/agora.v12i4.20178>
- Pratiwi, W. P., Suprapto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Glinggang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497–4509. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7891>
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1), 012040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040>
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1876–1883. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222>
- Saepuloh, S., Priyadi, R., & Ratnaningsih, N. (2022). The Development of Interactive Learning Media to Improve Students' Motivation on Trigonometry. *INOMATIKA*, 4(2), 171–189. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i2.327>

- Safitri, A. Y. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xswn8>
- Saputra, D. (2023). The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.59613/armada.v3i1.2842>
- Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(6), 1177–1184. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1078108>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Sufa, M. R. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tematik Siswa Kelas Iii Sd. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(4), 246–264. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v2i4.3499>
- Umisara, E. (2024). Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Teknologi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 283–290. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.328>