

Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik

The Relatinship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning

Bina Roosita^{1*}

Dwi Putri Lestari²

Agung Setyawan³

¹Universitas Trunojoyo ,
Bangkalan, Jawa Timur,
Indonesia

²Universitas Trunojoyo ,
Bangkalan, Jawa Timur,
Indonesia

³Universitas Trunojoyo ,
Bangkalan, Jawa Timur,
Indonesia

*email: roositabina@gmail.com

Abstrak

Semangat belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan semangat belajar dapat menjadikan seseorang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan suatu tugas maupun memahami materi. Selain itu, karena ada pandemi yang berlangsung kurang lebih tiga tahun sehingga mengharuskan para peserta didik untuk belajar dari rumah. Kondisi ini sudah berhasil mengubur semangat belajar para siswa, sehingga ketika mengikuti pembelajaran tatap muka maka peserta didik terlihat tidak bersemangat dan cenderung pasif. Maka langkah untuk menumbuhkan kembali semangat belajar siswa adalah guru harus menggunakan metode mengajar yang menyenangkan seperti menggunakan media interaktif. Tujuan dari pembuatan artikel ini adalah untuk menjelaskan konsep semangat belajar, menjelaskan tentang media interaktif, serta menjelaskan hubungan semangat belajar dengan media interaktif. Hasil dari analisis hubungan ini adalah media interaktif merupakan media yang digunakan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa melalui bentuk video animasi maupun power point yang menggabungkan beberapa media pembelajaran dengan maksud agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Kesimpulannya adalah media interaktif digunakan untuk membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar karena media interaktif didesain dengan semenarik mungkin dan melibatkan siswa secara aktif.

Kata Kunci:

Semangat belajar
Media interaktif
Peserta didik

Keywords:

Spirit of learning
Interactive media
Student

Abstract

The spirit of learning is very necessary in the learning process, this is because the spirit of learning can make someone serious about doing a task or understanding the material. In addition, because there is a pandemic that lasts for approximately three years, it requires students to study from home. This condition has succeeded in burying the enthusiasm for learning in students, so that when participating in face-to-face learning, students look unmotivated and tend to be passive. So the step to regenerate students' enthusiasm for learning is that teachers must look for fun teaching alternatives such as using interactive media. The purpose of this article is to explain the concept of the spirit of learning, explain about interactive media, and explain the relationship between the spirit of learning and interactive media. The result of this relationship analysis is that interactive media is a medium that is used to foster students' enthusiasm for learning through the form of animated videos and power points that combine several learning media with the intention of making the learning atmosphere more enjoyable. The conclusion is that interactive media are used to make students more enthusiastic in participating in the teaching and learning process because interactive media are designed as attractive as possible and involve students actively.

PENDAHULUAN

Zaman akan membawa sistem pendidikan berkembang menyesuaikan keadaan. Pendidikan yang merupakan langkah dalam memberikan pengetahuan

serta berperan dalam mengubah tingkah laku manusia harus selalu melakukan perubahan agar tujuan dari sebuah pendidikan itu tercapai sesuai dengan kebutuhan zaman. Disatu sisi, perkembangan zaman

yang semakin pesat menuntut kita untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan yang ada, khususnya kemajuan IPTEK, dan disisi lain setelah adanya pandemi membuat seluruh aspek kehidupan berubah total, salah satunya dunia pendidikan, yang mana hal tersebut mendorong untuk segera melakukan inovasi-inovasi diberbagai komponen pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran agar mampu mengembalikan semangat belajar peserta didik yang sempat menurun akibat perubahan situasi yang ada.

Pelaksanaan proses pembelajaran dikelas merupakan salah satu faktor untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaanya, bagaimana dan seperti apa proses pembelajaran itu berlangsung akan mempengaruhi semangat belajar peserta didik, karena semangat belajar peserta didik akan terbentuk apabila suasana pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar hal-hal baru. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mengatasi persoalan kebosanan di kelas (Ariani & Ujianti, 2021).

Menumbuhkan semangat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang digunakan oleh pendidik akan menumbuhkan semangat belajar pada diri peserta didik. Media interaktif adalah media yang mampu mengakomodasi respon pengguna. Media interaktif dapat terbentuk dari gabungan beberapa media dari komputer, gambar, video, dan teks yang bisa disebut dengan multimedia interaktif. Hofstetter (2001) mendefinisikan multimedia interaktif merupakan penggunaan komputer untuk menyatukan media baik itu berupa teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Penggunaan media interaktif ini juga

harus dibarengi dengan kemampuan guru dalam penggunaan IPTEK.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran harus selalu ditingkatkan karena untuk membantu peserta didik menumbuhkan semangat belajarnya kembali setelah adanya masa pandemi selama tiga tahun terakhir ini. Pandemi mengharuskan semua kegiatan dilakukan dari rumah, begitu juga kegiatan belajar mengajar yang harus dilaksanakan secara daring. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik menurun selama pembelajaran daring (Cahyani, Adheta., dkk. 2020). Adanya penurunan semangat belajar peserta didik ini akan berdampak dalam keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Emda bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik (Amna Emda. 2018). Berdasarkan uraian diatas, untuk menumbuhkan kembali semangat belajar peserta didik, perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti perlu diadakanya penggunaan media interaktif untuk merangsang minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) konsep dari media interaktif, (2) konsep semangat belajar peserta didik, dan (3) hubungan semangat belajar peserta didik dengan media interaktif.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka. Zed (2008) mengatakan bahwa studi pustaka merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan yang didapat untuk penelitian. Sumber data yang dikaji dalam penelitian ini adalah jurnal-jurnal yang berkaitan dengan hubungan penggunaan media interaktif dengan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini dimaksudkan untuk

mengetahui bagaimana hubungan antara penggunaan media interaktif dengan semangat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Interaktif

Media secara harfiah memiliki arti “pengantar” atau “perantara”. Sedangkan menurut bahasa Arab, media merupakan pengantar atau perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2011). Sedangkan Gagne (1992) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dalam lingkungannya. Dari pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah komponen yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan dengan tujuan agar dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Oemar Hamalik (1986) berpendapat, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi maka hubungan komunikasi interaksi akan berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang maksimal. Sedangkan Newby (2000), menyebutkan media pembelajaran adalah media yang mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang dan dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Dari pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu: media audio (menggunakan suara seperti radio dan kaset rekaman), media visual (menggunakan indera penglihatan seperti gambar, foto, grafik, maupun poster), media audio visual (menggunakan gabungan suara dan gambar seperti televisi dan video), media animasi (menggunakan gambar yang bergerak), dan multimedia (menggunakan gabungan beberapa media).

Rob Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan pengertian interaktif adalah suatu proses guna

memberdayakan peserta didik agar dapat mengendalikan lingkungan belajar khususnya dalam penggunaan komputer. Dari pengertian media dan pengertian interaktif yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif merupakan sebuah media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan komputer agar pembelajaran terasa menyenangkan dan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Cara menyampaikan materi pembelajaran melalui media interaktif adalah menggunakan teks, suara, gambar, video, maupun gambar animasi dengan memanfaatkan komputer (berbasis teknologi informasi dan komunikasi) dan mengikutsertakan siswa terlibat dalam pembelajaran secara langsung. Selain itu, penggunaan media interaktif ini juga dapat menggabungkan beberapa media (multimedia). Dengan adanya gabungan beberapa media pembelajaran ini justru membuat suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak terasa membosankan bagi peserta didik.

Pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik dituntut untuk aktif. Contohnya melakukan atau menggunakan navigasi halaman guna menjelajahi halaman-halaman seperti maju satu halaman maupun mundur satu halaman. Ada juga kontrol menu atau link guna membuat menu atau link seperti pada media yang mengandung hyperlink. Lalu, kontrol animasi guna mengontrol jalannya animasi seperti tombol play/stop, kontrol simulasi guna memberi input agar proses dapat berubah, dan kontrol game dalam sebuah permainan. Selain itu juga terdapat hypermap atau kumpulan dari hyperlink yang berbentuk area kecil hingga menjadi area besar, terdapat respon-feedback yang umumnya ada dalam quiz, melakukan drag and drop guna memindahkan objek dari suatu ke tempat lain, serta lain sebagainya.

Metode pembelajaran menggunakan media interaktif ini antara lain: 1) metode drill and practice di mana sebelumnya peserta didik mempelajari suatu

materi pembelajaran yang kemudian melakukan sebuah praktik baik itu melalui pengerjaan soal atau praktik secara langsung untuk mengaplikasikan pengetahuan atau teori yang telah dipelajari, 2) metode tutorial di mana komputer ini sebagai pengganti guru dalam proses pembelajaran, 3) metode simulasi di mana peserta didik memanipulasikan suatu hal agar dia merasa ikut terlibat atau mengalami kejadian yang sebenarnya, 4) metode games di mana pembelajaran dikemas dalam bentuk game edukatif seperti adventure, card, roleplaying, board, maupun kuis yang di dalamnya terdapat aturan/petunjuk, tujuan, tantangan, waktu, skor, serta terdapat hadiah (reward) dan hukuman (punishment).

Pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif ini memberi tantangan pada peserta didik yang disesuaikan pada tingkat kemampuannya, lalu kemampuan keingintahuan peserta didik juga akan dibangkitkan melalui pemberian efek visual maupun auditory yang menarik serta memberi informasi yang tidak lengkap, kemudian terdapat kontrol yang bervariasi guna mengatur tingkat kesulitan maupun materi yang diminati dan kecepatan waktu. Selain itu terdapat fantasi dari peserta didik sebab terdapat reward dan punishment seperti bertambahnya nyawa maupun waktu ketika menang dan berkurang ketika kalah.

2. Konsep Semangat Belajar Peserta Didik

Belajar merupakan suatu proses untuk merubah tingkah laku manusia kearah lebih baik melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur latihan yang terus dibiasakan secara rutin. Dalam pendidikan, belajar adalah kegiatan pokok yang selalu ditekankan pada pengembangannya. Belajar akan menghasilkan suatu perubahan-perubahan serta menjadikan setiap manusia berkembang, baik tingkah lakunya maupun aspek kognitifnya. Pengertian belajar menurut pendapat para ahli diantaranya adalah: Menurut Lyle E. Boume JR. Bruce R. Ekstrand belajar adalah perubahan

tingkah laku yang relative tetap disebabkan karena pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik dan adanya latihan yang ia lakukan. Menurut Difford T.Morgan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap yang merupakan hasil pengolahan pengetahuan yang pernah dipelajarinya pada masa lalu. Menurut Mustofa Fahami sesungguhnya belajar adalah ungkapan yang menunjukkan tingkah laku/pengalaman. Menurut Guildford belajar adalah adanya perubahan dalam diri individu yang dihasilkan dari rangsangan yang didapatkan melalui pengetahuan-pengetahuan baru. (dalam Musaqim, 2004:33-34)

Perubahan pada diri individu tidak serta merta didapatkan begitu saja, melainkan perlu adanya semangat untuk dapat melakukan suatu perubahan. Semangat akan mendorong kita untuk lebih giat dan sungguh sungguh dalam mencapai tujuan. Oleh karena itu semangat pada diri peserta didik memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Semangat sendiri merupakan suatu kondisi pikiran manusia ketika batinnya tergerak untuk melakukan satu atau berbagai tindakan. Sehingga dapat kita ketahui bahwa ketika kita melakukan suatu tindakan kita harus memiliki semangat yang berfungsi untuk menggerakkan batin kita supaya dapat melakukan hal tersebut. Dengan adanya semangat pada diri seorang peserta didik maka ia akan mudah untuk memulai atau melakukan belajar. Semangat menurut beberapa ahli memiliki pengertian sebagai berikut. Menurut Hariyanti semangat merupakan kesediaan perasaan yang memungkinkan seseorang bekerja dengan sepenuh hati dan sungguh sungguh untuk menghasilkan kerja yang maksimal. (dalam Asnawi,S, 2010) Sedangkan menurut Hasibuan semangat adalah keinginan dan kesungguhan seseorang dalam melakukan pekerjaannya dengan baik serta berdisiplin untuk mencapai prestasi kerja yang setinggi-tingginya. (Hasibuan, 2009:94)

Berdasarkan dari konsep tersebut dapat disimpulkan bahwasanya semangat belajar merupakan upaya untuk memperoleh ilmu yang nantinya akan

digunakan untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih positif dengan keinginan yang kuat dan sungguh sungguh untuk mencapai hasil yang maksimal. Semangat belajar diperlukan agar bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik diantaranya 1) Memperjelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 2) membangkitkan motivasi peserta didik, 3) menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. 4) menggunakan variasi metode penyajian yang menarik (Suharni & Purwanti, 2018)

3. Hubungan semangat belajar dan media interaktif

Semangat yang tinggi dari peserta didik dalam proses pembelajaran itu sangat diperlukan, karena jika peserta didik semangat belajar, maka untuk menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan akan terasa lebih mudah. Semangat belajar sendiri merupakan kemauan atau upaya seseorang untuk memperoleh pengetahuan maupun kesungguhan dalam mengerjakan sesuatu agar mencapai hasil yang maksimal. Selain itu, agar semangat peserta didik dalam belajar ini dapat tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung maka pendidik harus memberi variasi dalam mengajar dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta tidak terasa monoton. Salah satu solusinya adalah dalam proses pembelajaran pendidik memanfaatkan penggunaan media interaktif.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dengan menggunakan gabungan beberapa media pembelajaran seperti teks, gambar, maupun audio, yang disebut dengan multimedia. Dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif siswa terlibat secara aktif. Selain itu, media interaktif ini juga hampir melibatkan semua indera manusia seperti indera penglihatan, indera pendengaran, dan lain sebagainya.

Semangat belajar siswa dapat meningkat jika menggunakan media interaktif karena dalam penyampaian materi bukan lagi hanya menggunakan metode ceramah dari guru, namun seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa media ini dapat menggunakan gabungan teks dan gambar yang dikemas dalam bentuk power point, maupun menggunakan video animasi yang merupakan gabungan gambar animasi dan audio.

KESIMPULAN

Media interaktif dapat berbentuk dari gabungan beberapa media seperti gambar bergerak (animasi dan video), audio, atau teks yang mampu mengakomodasi respon pengguna. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran akan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik karena media yang digunakan didesain semenarik mungkin sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Semangat belajar peserta didik perlu ditumbuhkan dalam proses pembelajaran sebab apabila peserta didik semangat belajar maka akan lebih mudah menerima dan memahami materi.

REFERENSI

- Anida Saefia Asifa, S. S. (2020). Menumbuhkan Semangat Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/Crm/Article/View/367> , 31–40.
- Ansori. (2015). Strategi Menumbuhkan Minat Dan Membangun Semangat Siswa Dalam Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Gresik. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-*

Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam, 3(01), 123–140.
<https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>

- Dwi, S. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In UNY Press (Issue April 2017).
https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download
- Fikri, H., & Madona, Ade Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hasibuan. (2009). *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ilmiati, I., & Kusmadi, P. I. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ciri – Ciri Mahluk Hidup Dan Lingkungan Hidupnya Di Kelas III Sd Negeri 01 Seluma. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 2(1), 123–126.
<https://doi.org/10.36085/jsai.v2i1.160>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Musaqim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Nugroho, S.2008. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Diklat Dasar Listrik dan Elektronika Di SMK”. Laporan Proyek Akhir, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Rahmadhani, W., Sardijjo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Shofwan, A. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 11–18.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.