

PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI ERA DIGITAL

Anatasya Febriani Gloria¹, Desy Safitri², Sujarwo³
anatasya18f@gmail.com¹, desysafitri@unj.ac.id², sujarwo-fis@unj.ac.id³
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih menjadi permasalahan yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan pemanfaatan media yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif di era digital. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai jurnal ilmiah, buku, dan artikel penelitian yang relevan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan minat, serta keaktifan siswa. Namun demikian, efektivitas penggunaan media tersebut sangat bergantung pada peran guru dalam memilih, merancang, dan mengimplementasikan media pembelajaran secara tepat. Selain itu, masih terdapat kendala seperti keterbatasan kompetensi guru dan fasilitas pendukung. Oleh karena itu, peran guru menjadi faktor kunci dalam optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

Kata Kunci: Peran Guru, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Era Digital.

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the learning process, particularly through the use of interactive learning media that can enhance student engagement. However, low learning motivation among junior high school students remains a problem, influenced by less varied teaching methods and suboptimal use of learning media. This study aims to analyze the role of teachers in improving students' learning motivation through interactive learning media in the digital era. This research uses a literature review method by examining various relevant journals, books, and research articles published in the last five years. The results show that interactive learning media have a positive impact on students' motivation by creating more engaging learning environments, increasing interest, and encouraging active participation. However, the effectiveness of these media largely depends on the teacher's ability to select, design, and implement them appropriately. In addition, limitations such as teachers' competencies and supporting facilities remain challenges. Therefore, the teacher's role is a key factor in optimizing the use of interactive learning media to improve students' learning motivation in the digital era.

Keywords: Teacher's Role, Learning Motivation, Interactive Learning Media, Digital Era.

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi digital telah memberikan banyaknya perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Transformasi ini mendorong pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Faris et al., 2025). Media pembelajaran interaktif dapat memungkinkan siswa

menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video.

Motivasi belajar merupakan faktor penting untuk menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman A. M., motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung lebih aktif dan memiliki semangat belajar yang tinggi. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih tergolong rendah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik (Risqianto et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran di era digital saat ini, peran guru menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Wina Sanjaya, guru memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran melalui pemilihan metode dan media yang tepat. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Rahman et al. (2024) menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rais et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, Sari (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan-temuan tersebut menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa.

Meskipun demikian, hasil penelitian yang ada masih menunjukkan variasi dalam menekankan peran guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Sebagian penelitian lebih berfokus pada efektivitas media pembelajaran, sementara kajian yang secara khusus mengkaji peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui media pembelajaran interaktif masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yang mengintegrasikan berbagai hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji secara mendalam berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif di era digital.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur (*literature review*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, yaitu peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif di era digital. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber pustaka untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu fenomena (Creswell, 2014).

Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari berbagai literatur ilmiah yang relevan, seperti jurnal nasional dan internasional, buku, serta artikel penelitian yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Penelusuran data dilakukan melalui database akademik seperti Google Scholar, portal jurnal nasional, serta repositori ilmiah lainnya. Kriteria pemilihan sumber meliputi kesesuaian dengan topik penelitian, kualitas dan kredibilitas sumber, serta keterbaruan publikasi. Untuk memperkuat hasil kajian, penelitian ini menggunakan lebih dari 10 jurnal ilmiah sebagai sumber utama analisis.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi. Menurut Sugiyono, studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen tertulis, baik berupa buku, jurnal, maupun laporan penelitian yang relevan. Dalam penelitian ini, dokumen yang dikumpulkan akan diidentifikasi, diklasifikasikan, dan diorganisasikan berdasarkan judul, seperti peran guru, motivasi belajar, dan media pembelajaran interaktif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (content analysis). Analisis ini dilakukan dengan cara mengkaji isi dari berbagai literatur secara sistematis untuk menemukan pola, hubungan, serta kecenderungan hasil penelitian. Proses analisis data mengacu pada model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil sintesis dari berbagai sumber yang telah dianalisis.

Selain itu, analisis dalam studi literatur ini juga dilakukan dengan pendekatan sintesis tematik, yaitu mengelompokkan hasil-hasil penelitian berdasarkan tema-tema tertentu untuk memperoleh gambaran yang lebih terstruktur dan mendalam. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta celah penelitian (research gap) dari berbagai studi yang telah dilakukan sebelumnya.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengkaji berbagai hasil penelitian dari sumber yang berbeda guna memastikan konsistensi dan keakuratan data. Selain itu, dilakukan juga pengecekan ulang terhadap sumber-sumber yang digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari sumber yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai literatur yang relevan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di era digital saat ini memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penyampaian materi yang lebih menarik dan variatif, seperti penggunaan visual, audio, maupun animasi. Hal ini didukung oleh penelitian Faris et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Rahman et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, penelitian Rais et al. (2024) juga mengungkapkan hal yang memperkuat penelitian-penelitian lainnya bahwa media pembelajaran digital berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sementara itu, Sari (2024) menemukan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Temuan lain juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di era digital ini tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran saja, tetapi peran guru dalam mengelola pembelajaran juga merupakan hal yang penting. Risqianto et al. (2025) menyatakan bahwa perubahan motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak akan memberikan dampak yang optimal tanpa adanya peran guru yang kompeten.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan penelitian Sardiman A. M. yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, di mana media pembelajaran termasuk faktor eksternal yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Selain itu, Azhar Arsyad juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Namun demikian, hasil analisis juga menunjukkan adanya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Tidak semua penelitian menemukan hasil yang maksimal, karena masih terdapat kendala pada implementasinya, seperti keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi, kurangnya fasilitas yang mendukung, serta kurangnya pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran digital bagi guru. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan inovator dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Wina Sanjaya menyatakan bahwa guru memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran melalui pemilihan metode dan media yang tepat. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital saat ini. Namun efektivitas penggunaannya ditentukan oleh peran guru dalam mengelola dan mengimplementasikan media tersebut secara optimal dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di era digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. media pembelajaran interaktif ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola dan mengimplementasikan. Peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan inovator sangat menentukan keberhasilan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih, merancang, dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, hasil kajian juga menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam pemanfaatan dan implementasi media pembelajaran interaktif, seperti keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar pemanfaatan dan implementasi media pembelajaran interaktif ini dapat berjalan secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini

memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital, namun keberhasilannya sangat ditentukan oleh peran guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications. https://books.google.com/books?id=4uB76IC_pOQC
- Faris, A., dkk. (2025). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35793>
- Hasanah, W., dkk. (2024). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/9971>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications. https://books.google.com/books?id=ICh_DwAAQBAJ
- Rahman, I., dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa: Kajian studi literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. <https://www.researchgate.net/publication/391035744>
- Rais, M., dkk. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/view/1332>
- Risqianto, F., dkk. (2025). Perubahan motivasi belajar di era pembelajaran digital. *Jurnal Media Akademik*. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3771>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. <https://onesearch.id/Record/IOS2862.UNMAL000000000022781>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1135087>
- Sari, T. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/64699>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.