

## Media Pembelajaran Interaktif sebagai Strategi Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Perkalian di Sekolah Dasar

Yusuf Safari<sup>1</sup>, Najwa Nurfitri Syawalin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Djuanda, [yessafari@gmail.com](mailto:yessafari@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Djuanda, [najwanurfitri314@gmail.com](mailto:najwanurfitri314@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Memahami konsep perkalian merupakan hal mendasar dalam matematika di sekolah dasar. Namun, banyak siswa masih kesulitan karena pembelajaran yang abstrak dan terbatas. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik, tetapi penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitasnya dalam perkalian masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan materi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa dalam perkalian. Penelitian ini didasarkan pada tinjauan pustaka sistematis (SLR) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari Google Scholar. Analisis dilakukan melalui tahapan identifikasi, seleksi, dan sintesis literatur menggunakan teknik analisis isi untuk menemukan hubungan antara variabel media interaktif, motivasi, dan hasil belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, Macromedia Director MX, dan Canva mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Media tersebut tidak hanya menghadirkan visualisasi konkret dan menarik, tetapi juga memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Peningkatan motivasi terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih tinggi, sedangkan hasil belajar meningkat melalui pemahaman konseptual yang lebih mendalam terhadap operasi perkalian. Tetapi demikian, efektivitas penerapan media interaktif dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif efektif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran aktif dan menyenangkan. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media interaktif yang lebih kontekstual, mudah diakses, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, hasil belajar, matematika, perkalian

## PENDAHULUAN

Perkalian adalah operasi matematika dasar yang penting untuk dikuasai sejak sekolah dasar. Namun, banyak siswa kesulitan memahami konsep tersebut karena metode pengajaran yang abstrak dan monoton atau kurangnya keterlibatan siswa secara langsung. Di kelas, guru seringkali hanya menjelaskan lewat papan tulis atau buku teks, menjadikan siswa pasif dan kurang termotivasi. Situasi seperti ini menyebabkan hasil belajar siswa dalam materi perkalian seringkali di bawah harapan, baik dari sisi kecepatan pemahaman maupun kemampuan menyelesaikan soal-soal.

Motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif mencari tahu, berlatih lebih banyak, dan tidak cepat menyerah saat menghadapi soal sulit. Sebaliknya, apabila motivasi rendah, siswa cenderung hanya menghafal atau bahkan menyerah sebelum memahami materi secara mendalam. Bagi guru dan pendidikan di Indonesia, termasuk di daerah-daerah di mana akses ke teknologi mungkin terbatas, tantangannya adalah bagaimana meningkatkan motivasi siswa agar mereka tidak hanya ikut pelajaran, tetapi terlibat aktif dalam memahami materi perkalian.

Salah satu solusi yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media seperti perangkat lunak, multimedia, video animasi, permainan edukatif, atau media interaktif berbasis web dapat menghadirkan visualisasi konkret, umpan balik langsung (feedback), dan metode yang memungkinkan siswa berinteraksi — memilih jawaban, mencoba beberapa opsi, mengalami kesalahan dan memperbaikinya. Dengan demikian, materi perkalian yang awalnya tampak membosankan atau sulit menjadi lebih hidup dan mudah dipahami (Akhmad, 2025).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut (Lusita, 2025) menemukan bahwa media digital interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Demikian pula, penelitian (Elsa, 2024) menunjukkan bahwa media interaktif lebih efektif dibanding media visual biasa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Di sisi lain, terdapat penelitian yang khusus menangani materi perkalian. Contohnya, "The influence of video-based media multiplication boards in improving mathematics learning outcomes for ... siswa kelas II ..." yang memperlihatkan bahwa media papan perkalian berbasis video berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa dalam materi perkalian. Selain itu, pengembangan animasi video berbasis Problem Based Learning untuk materi perkalian kelas IV di MIS Tanjung Tiga juga menunjukkan bahwa media animasi yang interaktif mampu memperoleh validitas tinggi dari ahli media dan mendukung pemahaman siswa.

Meskipun demikian, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan media interaktif secara maksimal pada materi perkalian, terutama di lingkungan dengan keterbatasan fasilitas atau kurangnya pelatihan guru. Situasi ini relevan misalnya di sekolah-sekolah dasar di daerah terpencil atau sekolah dengan sumber daya terbatas, di mana guru mungkin masih bergantung pada metode ceramah atau penugasan rutin tanpa umpan balik interaktif. Kondisi ini menyebabkan variabilitas hasil belajar dan motivasi antar siswa yang cukup besar.

Dalam konteks ini, penelitian ini penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan sejauh mana penggunaan alat bantu pengajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kinerja siswa dalam mempelajari perkalian. Penelitian diharapkan memberi kontribusi praktis berupa model media interaktif yang dapat diterapkan oleh guru, serta aspek teori mengenai hubungan antara media pembelajaran, motivasi, dan pencapaian akademik siswa pada materi matematika khususnya perkalian.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Metode ini memungkinkan untuk mengumpulkan dan menganalisis hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran perkalian. Data diperoleh dari jurnal ilmiah nasional, yang terdapat di Google Scholar.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran menggunakan kata kunci seperti "media pembelajaran interaktif", "motivasi belajar siswa", dan "hasil belajar matematika". Artikel dipilih berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, dan isi penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan analisis isi untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antara penggunaan media interaktif, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Hasil analisis dari berbagai sumber kemudian disintesis untuk mencapai kesimpulan tentang efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar dalam perkalian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar perkalian siswa sekolah dasar. Media interaktif yang dikembangkan melalui perangkat digital seperti Wordwall, Macromedia Director MX, dan Canva terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika. Hal ini terjadi karena media tersebut tidak hanya menampilkan materi secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konsep yang dipelajari. Penelitian oleh (Rahmawati, 2025) memperlihatkan bahwa penggunaan Wordwall pada materi perkalian meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Peningkatan motivasi belajar siswa tampak sebagai dampak utama dari penerapan media interaktif. Ketika siswa merasa terlibat aktif dalam proses belajar, mereka akan lebih bersemangat dalam memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Hasil penelitian (Suci, 2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik karena mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini mendukung teori Self-Determination yang menyebutkan bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika individu merasa memiliki kendali dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Selain memengaruhi motivasi, penggunaan media ini juga meningkatkan hasil belajar siswa. (Azhari, 2021) melaporkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Macromedia Director MX membantu siswa memahami pola-pola perkalian secara lebih cepat karena adanya visualisasi konkret dan animasi menarik. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa membangun pemahaman konseptual terhadap operasi perkalian. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berfokus pada hafalan semata, melainkan pada pemahaman makna di balik proses hitung.

Namun, efektivitas media interaktif juga bergantung pada faktor-faktor pendukung di sekolah. Beberapa penelitian melaporkan bahwa keterbatasan fasilitas teknologi dan kurangnya keterampilan guru menjadi tantangan utama dalam penerapan media tersebut. (Nurfadilah, 2025) menegaskan bahwa guru perlu mendapatkan pelatihan untuk mengoptimalkan fungsi media interaktif dalam pembelajaran sehari-hari (Sari & Dwi, 2023).

Tanpa dukungan infrastruktur dan kemampuan pedagogik yang memadai, potensi media interaktif tidak akan maksimal. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan dasar perlu diimbangi dengan peningkatan kapasitas guru dan penyediaan sarana pendukung yang sesuai.

Dari hasil sintesis literatur, Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi siswa dan peningkatan hasil belajar. tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan media interaktif itu sendiri, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut digunakan. Media yang baik adalah yang mampu memfasilitasi interaksi bermakna antara siswa, guru, dan materi. Guru berperan penting dalam mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi konsep perkalian melalui aktivitas visual dan kinestetik, sementara siswa berperan aktif sebagai penemu makna dari pengalaman belajar mereka sendiri. Dengan demikian, media interaktif berfungsi sebagai jembatan antara teori matematika yang abstrak dengan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah dasar. Implementasinya sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Melalui penggunaan materi interaktif yang kreatif, siswa tidak hanya akan memperoleh keterampilan matematika tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dan minat yang kuat terhadap mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan lebih lanjut sangat disarankan untuk menciptakan materi interaktif yang lebih kontekstual, mudah diakses, dan dirancang khusus sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar di Indonesia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar interaktif memiliki pengaruh yang sangat bagus terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian. Media interaktif seperti Wordwall, Macromedia Director MX, dan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan. Melalui media tersebut, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga pemahaman konsep perkalian menjadi lebih konkret dan bermakna.

Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang aktif, menantang, dan memberikan umpan balik langsung. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek yang mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep matematika. Dampaknya, hasil belajar pun meningkat karena siswa memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap proses perkalian, bukan sekadar menghafal rumus.

Namun demikian, efektivitas penerapan media interaktif juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran serta dukungan infrastruktur yang memadai agar media interaktif dapat diterapkan secara optimal di berbagai konteks sekolah dasar, termasuk di daerah dengan keterbatasan sarana. Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran bahwa media pembelajaran interaktif merupakan strategi yang relevan dan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

## REFERENSI

- Akhmad. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Azhari. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PEKA (PEMBAGIAN PERKALIAN) PADA MATERI PEMBAGIAN DAN PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SD, 167–186.
- Elsa. (2024).  $\pi$  ( Phi ), 8(2020), 265–271.
- Lusita. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang , Indonesia informasi dan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran . Media ini pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasa. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian, Dan Angkasa*, 3(April), 135–147.
- Nurfadilah. (2025). BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 6 PALOPO.
- Rahmawati. (2025). Studi Literatur : Wordwall sebagai Media Pembelajaran dalam, 4(4), 829–837.
- Suci. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>