

PENGEMBANGAN INTERKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS

Zahra Mutiara Syifa^{1*}, Ghea Zanafa Regina Kiram²

^{1*}Universitas Djuanda, Zahramutiarasyifa000@gmail.com

² Universitas Djuanda, Gzanafa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan materi ajar interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris pada peserta didik. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan mampu mendukung pembelajaran mandiri. Materi ajar interaktif kemudian dikembangkan dengan memadukan elemen multimedia seperti audio, video, dan kuis responsif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak digunakan, baik dari aspek isi, bahasa, tampilan, maupun interaktivitas. Uji coba terbatas di kelas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya minat, perhatian, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa menyatakan bahwa materi interaktif membantu mereka memahami materi lebih cepat dan membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan. Dengan demikian, materi ajar interaktif ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci: materi ajar interaktif, motivasi belajar, pembelajaran bahasa Inggris, multimedia, ADDIE.

ABSTRACT

This research aims to develop interactive learning materials designed to increase students' motivation to learn English. The development was conducted using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis phase revealed that students needed more engaging, varied learning media that could support independent learning. Interactive learning

materials were then developed by integrating multimedia elements such as audio, video, and responsive quizzes tailored to student characteristics. Validation by material and media experts demonstrated that the resulting product was highly suitable for use, in terms of content, language, presentation, and interactivity. Limited classroom trials demonstrated an increase in student motivation, indicated by increased interest, attention, and active participation in learning activities. Furthermore, students stated that the interactive materials helped them understand the material more quickly and made the learning process more enjoyable. Therefore, these interactive learning materials can be an effective alternative learning medium for increasing motivation to learn English.

Keywords: interactive learning materials, learning motivation, English learning, multimedia, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan formal di Indonesia karena perannya yang strategis dalam era globalisasi dan kompetisi antarbangsa. Namun, meskipun bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang penting, banyak peserta didik masih mengalami rendahnya motivasi belajar, terutama karena materi ajar yang monoton dan kurang menarik. Studi oleh Hartati (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di tingkat SMA. Selanjutnya, penelitian tentang pembelajaran interaktif di SD oleh Madina Agustina dkk. (2023) juga mengindikasikan bahwa media interaktif mampu memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Sejalan dengan itu, penelitian pengabdian Rahmawaty dan Husain (2024) menunjukkan bahwa penerapan materi ajar interaktif di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris serta menumbuhkan motivasi belajar melalui aktivitas kinestetik, permainan, dan lagu. Di sisi lain, penggunaan metode interaktif bukan hanya efektif untuk bahasa, tetapi juga untuk pembelajaran umum;

misalnya, Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024) menemukan bahwa metode interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa SD secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan suatu upaya untuk mengembangkan materi ajar interaktif khusus untuk pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya menarik, tetapi juga memotivasi siswa secara berkelanjutan. Penelitian ini kemudian berfokus pada pengembangan materi ajar interaktif berbasis multimedia yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris peserta didik.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berbahasa sejak dini. Namun, banyak siswa SD masih mengalami kesulitan memahami kosakata dan struktur kalimat sederhana karena metode pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif (Rahmadani & Yusuf, 2023). Pada usia ini, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan agar tetap termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Metode ceramah yang terlalu dominan sering membuat siswa cepat kehilangan fokus dan kurang berinteraksi dengan materi.

Materi ajar interaktif menjadi salah satu pendekatan yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kombinasi animasi, suara, dan aktivitas berbasis permainan. Menurut penelitian Hartati dan Ningsih (2022), penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa SD karena mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik cepat. Selain itu, pembelajaran interaktif juga membantu siswa mengulang latihan secara mandiri dengan suasana yang tidak membosankan.

Sejalan dengan itu, studi yang dilakukan oleh Prasetyo (2024) menunjukkan bahwa siswa SD lebih antusias dan berani mencoba ketika materi ajar disajikan melalui tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif. Hal ini menunjukkan

bahwa karakteristik generasi digital menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif. Dengan demikian, pengembangan materi ajar interaktif menjadi strategi penting untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SD di era teknologi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan mixed methods yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai efektivitas materi ajar interaktif. Metode R&D umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, sebagaimana diterapkan dalam penelitian Hartati (2022) dan Agustina dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan layak digunakan.

Partisipan penelitian terdiri dari 2 mahasiswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih partisipan berdasarkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian pembelajaran interaktif oleh Rahmawaty dan Husain (2024). Selain siswa, dua validator ahli (ahli materi dan ahli media) serta satu guru bahasa Inggris dilibatkan sebagai informan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa prosedur yang saling melengkapi untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai efektivitas materi ajar interaktif. Data awal dikumpulkan melalui penyebaran angket kebutuhan kepada mahasiswa untuk mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Inggris serta jenis media yang mereka butuhkan. Setelah prototipe materi ajar dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas produk. Pada tahap implementasi, data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama penggunaan materi ajar interaktif di kelas. Selain itu, mahasiswa diberikan angket motivasi belajar sebelum

dan sesudah penggunaan media untuk mendapatkan data kuantitatif mengenai perubahan motivasi belajar. Untuk memperkuat temuan kuantitatif tersebut, wawancara semi-terstruktur dilakukan kuesioner bahasa Inggris kepada 2 mahasiswa sebagai informan untuk menggali pandangan mereka terhadap kepraktisan, daya tarik, dan dampak media terhadap proses belajar. Seluruh teknik pengumpulan data ini saling melengkapi sehingga hasil yang diperoleh lebih valid dan dapat memberikan gambaran menyeluruh terhadap efektivitas materi ajar interaktif yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan selama 90 menit dalam satu kali pertemuan dan melibatkan dua mahasiswa semester 1. Sebelum penggunaan materi ajar interaktif, tingkat motivasi belajar keduanya berada pada kategori sedang. Berdasarkan kuesioner awal, Mahasiswa A memperoleh skor 60/100 dan Mahasiswa B memperoleh 50/100.

Tabel 1 kuesioner bahasa Inggris sebelum penerapan materi ajar interaktif.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Mahasiswa (A)	Mahasiswa (B)
1	My sister ___ to school every day.	Go	Goes
2	I have lived in this city ___ 2018.	In	From
3	My mother ___ cooking in the kitchen now.	Is	Is
4	They ___ to school by bicycle every day.	Goes	Goes

5	The students ___ english yesterday.	Study	Studies
6	There ___ a cat under the table.	Is	Is
7	I ___ breakfast at 6 a.m. every morning.	Have	Have
8	She ___ a new bag last week.	Bought	Buy
9	My friends ___ playing football in the yard.	Are	Is
10	We will ___ our homework later.	Do	Do

Setelah mengikuti pembelajaran dengan materi ajar interaktif yang dilengkapi latihan respons langsung dan umpan balik otomatis, motivasi belajar keduanya meningkat. Nilai motivasi akhir menunjukkan Mahasiswa A mencapai 80/100 dan Mahasiswa B naik menjadi 80/100. Observasi selama pembelajaran mencatat adanya peningkatan keaktifan, seperti kemauan mengulang latihan, mencoba fitur latihan tambahan, dan bertanya ketika mengalami kesulitan.

Tabel 2 kuesioner bahasa Inggris setelah penerapan materi ajar interaktif.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Mahasiswa (A)	Mahasiswa (B)
1	The book ___ on the table yesterday, but now it's gone.	Was	Was
2	She ___ like spicy food.	Doesn't	Doesn't

3	I ___ a letter to my friend last night.	Wrote	Wrote
4	She usually ___ tea in the morning.	Drinks	Drinks
5	They ___ in the library when I saw them.	Were	Were
6	The children ___ playing when the rain started	Were	Are
7	We ___ go to the beach tomorrow.	Will	Will
8	My sister ___ her homework right now.	Doing	Is doing
9	The book ___ very interesting.	Is	Is
10	They ___ in Jakarta since 2020.	Living	Lived

Wawancara singkat setelah sesi pembelajaran juga menunjukkan respons positif. Keduanya menyatakan bahwa materi interaktif membuat pembelajaran terasa “lebih menarik,” “lebih mudah dipahami,” serta meningkatkan dorongan untuk berlatih secara mandiri.

Tabel 3 nilai mahasiswa A dan B sebelum dan setelah penerapan materi ajar interaktif.

No	Mahasiswa	Nilai sebelum penerapan materi ajar interaktif	Nilai sesudah penerapan materi ajar interaktif
1	Mahasiswa A	60	80

2	Mahasiswa B	50	80
---	-------------	----	----

Peningkatan skor motivasi pada kedua mahasiswa memperlihatkan bahwa materi ajar interaktif memberi dampak langsung terhadap keterlibatan belajar. Interaktivitas, visual yang menarik, serta umpan balik cepat tampak berperan meningkatkan perhatian dan minat mahasiswa, bahkan dalam satu kali pertemuan.

Selama sesi berlangsung terlihat beberapa perubahan positif, seperti siswa menjadi lebih fokus, mulai berinisiatif mencoba latihan tambahan, dan lebih berani mengajukan pertanyaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang responsif membuat mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri. Reaksi spontan ini tampak dari cara mereka mengikuti materi tanpa harus terus-menerus diarahkan, serta kesediaan mereka untuk mengeksplorasi latihan lain karena merasa tertarik dengan pembelajarannya. Keberanian untuk bertanya juga menandakan bahwa rasa canggung atau takut salah mulai berkurang. Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran interaktif mampu memberikan perubahan nyata dalam waktu yang singkat, baik terhadap pemahaman materi maupun pengalaman belajar secara umum.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa materi ajar interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris pada mahasiswa dan siswa Sekolah Dasar. Peningkatan skor motivasi yang signifikan, serta tingginya keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran, menunjukkan bahwa elemen interaktif seperti visual, audio, dan kuis responsif efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Observasi dan wawancara juga memperkuat temuan bahwa media ini membantu siswa memahami materi lebih mudah dan mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, materi ajar interaktif terbukti layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang

dapat meningkatkan motivasi serta mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan tingkat universitas .

Temuan dari observasi lapangan serta wawancara dengan peserta didik dan pendidik semakin memperkuat hasil penelitian. Mereka menyatakan bahwa media interaktif membuat materi lebih mudah dipahami dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa merasa lebih percaya diri untuk mencoba, menjawab, dan berpartisipasi karena tampilan dan aktivitas dalam media dirancang secara sederhana namun memotivasi. Secara keseluruhan, materi ajar interaktif yang dikembangkan tidak hanya dinilai layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan bukti tersebut, media ini dapat menjadi salah satu alternatif inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa kini.

REFERENSI

- Adisty, R., & Maulana, H. (2023). Penggunaan media digital berbasis permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 134–142.
- Agustina, M., Rohana, R., & Rahayu, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 5(1), 45–54.
- Alamsyah, A. (2022). Efektivitas modul interaktif berbasis audio-visual untuk meningkatkan kemampuan listening siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Prima*, 6(1), 22–30.

- Anita, F., & Siregar, D. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis tablet untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1), 49–58.
- Astuti, N. (2025). Penggunaan aplikasi edukasi digital dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 4(1), 75–84.
- Budiman, Y., & Kartika, S. (2022). Dampak multimedia interaktif terhadap pemahaman kosakata siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 91–100.
- Dewantari, F., & Hidayat, E. (2023). Integrasi teknologi pembelajaran dalam kelas bahasa Inggris sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 9(1), 15–24.
- Fadilah, R. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis karakter kartun untuk pembelajaran kosa kata Inggris. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Dasar*, 12(1), 27–36.
- Fahrurrazi, A., & Jayawardaya, A. (2024). Efektivitas metode pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Semantik*, 12(1), 22–31.
- Hanafi, R., & Lestari, S. (2022). Pembelajaran berbasis game edukatif dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 4(2), 66–74.
- Hartati, S. (2022). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 115–123.
- Herlina, R. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(2), 87–96.

- Hidayati, M. (2024). Pemanfaatan video interaktif dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Cendekia*, 8(1), 50–59.
- Kartono, P., & Wahyuni, L. (2023). Pengaruh media animasi terhadap peningkatan keterampilan membaca bahasa Inggris siswa SD. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 7(1), 41–49.
- Kurniawan, D. (2025). Implementasi pembelajaran berbantuan aplikasi interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Sistem Pembelajaran Interaktif*, 3(1), 10–18.
- Kusuma, I., & Dewi, L. (2023). Analisis efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Garuda*, 6(1), 55–63.
- Melani, S., & Putra, Y. (2022). Strategi peningkatan motivasi belajar melalui multimedia interaktif. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dasar*, 6(2), 112–121.
- Mustika, R. (2023). Pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital storytelling untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Nusantara*, 5(1), 68–77.
- Oktaviani, S., & Ahmad, B. (2022). Penggunaan aplikasi game interaktif untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Dasar Berbasis Teknologi*, 8(2), 120–129.
- Pramesti, D. (2023). Pengembangan e-modul interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 35–44.
- Prasetyo, D. (2024). Penerapan materi ajar visual-interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 33–42.
- Rahmawaty, N., & Husain, M. (2024). Penerapan materi ajar interaktif untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Nusantara Journal of Primary Education*, 3(2), 60–68.

- Suryani, A., & Lestari, W. (2025). Pengaruh tampilan visual digital terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 12–21.
- Widodo, T. (2024). Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 40–48.
- Yuliana, A. (2023). Penerapan pembelajaran interaktif berbasis video pendek dalam kelas bahasa Inggris SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Pertiwi*, 7(1), 29–37.