

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII D PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI 11 MADIUN**

Oleh:

**Nindy Eka Wahyuningtyas<sup>1</sup>**

**Agung Nasrullah Saputro<sup>2</sup>**

**Sari Gondonastuti<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Madiun<sup>1,2</sup>

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118).

SMP Negeri 11 Madiun<sup>3</sup>

Alamat: Jl. PG. Kanigoro No.11, Manisrejo, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63138).

Korespondensi Penulis: [Nindytyas8@gmail.com](mailto:Nindytyas8@gmail.com), [agung\\_ns@unipma.ac.id](mailto:agung_ns@unipma.ac.id),  
[sarigondonastuti30@guru.smp.belajar.id](mailto:sarigondonastuti30@guru.smp.belajar.id).

**Abstract.** *This classroom action research aims to determine the effect of the use of interactive learning media on the learning interest of class VII D students in the Indonesian Language subject at SMP Negeri 11 Madiun. This study uses a qualitative approach, which is a collaborative Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles and uses a qualitative approach in the form of Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study were 32 class VII D students of SMP Negeri 11 Madiun in the even semester of the 2024/2025 academic year. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, and documentation. The results of the study showed that the application of interactive media such as learning videos, digital quizzes (Quizizz, Wordwall, Bookwidgets), and animated presentations was able to increase students' active involvement in learning. In cycle I, around 60% of*

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII D PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI 11 MADIUN**

*students showed high learning interest, and increased to 85% in cycle II. Interactive media has been proven to create a more lively, enjoyable classroom atmosphere, and encourage students' self-confidence and learning motivation. Thus, interactive learning media can be an effective strategy in increasing students' interest in learning, especially in learning Indonesian.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Interest In Learning, Indonesian, Junior High School Students, Classroom Action Research.*

**Abstrak.** Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas VII D pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 11 Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus dan menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII D SMP Negeri 11 Madiun semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital (*Quizizz, Wordwall, Bookwidgets*), dan presentasi animatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I, sekitar 60% siswa menunjukkan minat belajar tinggi, dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Media interaktif terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, serta mendorong kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Bahasa Indonesia, Siswa SMP, Penelitian Tindakan Kelas.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan

sosial peserta didik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terus dilakukan, baik dari segi metode, strategi, maupun media yang digunakan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang strategis dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, karena berfungsi sebagai sarana komunikasi, pembentuk karakter, serta sebagai alat pemersatu bangsa. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini dikarenakan pendekatan yang digunakan masih bersifat konvensional dan cenderung monoton, seperti ceramah atau membaca teks tanpa adanya inovasi yang dapat memancing keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 7 SMPN 11 Madiun, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa tampak pasif, kurang bersemangat mengikuti pelajaran, dan tidak menunjukkan antusiasme saat diminta membaca, menulis, atau berdiskusi. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Salah satu faktor yang diduga kuat memengaruhi rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku teks masih mendominasi, sementara pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar masih sangat terbatas. Padahal, di era digital ini, siswa sudah sangat akrab dengan berbagai bentuk teknologi interaktif seperti video, permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, dan media sosial. Ketidaksesuaian antara gaya belajar siswa dengan media yang digunakan berpotensi menyebabkan ketidaktertarikan mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu guru harus mampu mengemas pembelajaran dengan ragam variasi untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam merancang pembelajaran pemilihan model, pendekatan, metode dan media memiliki pengaruh terhadap aktivitas keaktifan belajar peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan keaktifan belajar peserta didik (Nurhayati, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu solusi dalam merancang pembelajaran supaya peserta didik dapat terlibat secara aktif. Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran abad 21 adalah media berbasis

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII D PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI 11 MADIUN**

teknologi (Batitusta & Hardinata, 2024). Media pembelajaran yang menggunakan penerapan teknologi membantu meningkatkan interaksi dan sesuai dengan kodrat zaman peserta didik. Pemanfaatan teknologi membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, 2024). Penggunaan media seperti presentasi interaktif, kuis berbasis aplikasi (misalnya *Quizizz*, *Wordwall*, *Bookwidgets*), video pembelajaran, dan simulasi digital terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

Dalam konteks ini, penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai fitur interaktif, mereka dapat lebih memahami materi, merasa dihargai dalam proses belajar, serta terdorong untuk berpartisipasi secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 11 Madiun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar mereka (Arsyad, 2017). Dalam konteks pembelajaran modern, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi antara siswa dengan materi pelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah jenis media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respons atau umpan balik. Menurut Sudjana dan Rivai (2015), media interaktif memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan informasi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan keterlibatan

peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran interaktif yang umum digunakan antara lain adalah presentasi interaktif, video pembelajaran dengan kuis, permainan edukatif digital, aplikasi pembelajaran berbasis web atau mobile.

### **Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar adalah kecenderungan dan keinginan yang tinggi dari seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh perhatian dan kesenangan. Menurut Slameto (2010), minat belajar muncul karena adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Minat juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan kehadiran media pembelajaran.

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar literasi peserta didik di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Secara umum, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membekali siswa dengan empat keterampilan berbahasa utama, yaitu **menyimak, berbicara, membaca, dan menulis**. Keempat keterampilan ini bersifat terpadu dan saling melengkapi dalam membentuk kemampuan komunikasi yang efektif dan bermakna.

Menurut Anderson (2003), integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa akan mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri, kreatif, dan kolaboratif dalam mengembangkan keterampilan bahasa. Media interaktif juga memberikan feedback langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan secara langsung dan belajar lebih efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang secara menarik, komunikatif, dan berbasis media interaktif akan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi berbahasa siswa sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII D PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI 11 MADIUN**

## **Keterkaitan Media Interaktif dengan Minat Belajar**

Media pembelajaran interaktif diyakini mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Menurut Munir (2012), siswa yang terlibat aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran melalui media interaktif akan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui metode ceramah konvensional.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Quizizz*, *Wordwall*, dan *bookwidgets* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya ingat, dan menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011) bahwa motivasi dan minat belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui variasi dalam strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kualitatif** dengan jenis **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** atau *Classroom Action Research (CAR)*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran dan perubahan perilaku belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**, yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di dalam kelas melalui tindakan-tindakan yang sistematis, reflektif, dan kolaboratif.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan tiga teknik utama, yaitu **kuesioner**, **observasi**, dan **dokumentasi**. Ketiga teknik ini digunakan secara triangulatif untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan **media pembelajaran interaktif** secara konsisten dan terstruktur mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini terlihat dari beberapa aspek, antara lain:

1. **Perhatian dan keterlibatan siswa** meningkat dari siklus I ke siklus II.
2. **Partisipasi aktif** siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kuis meningkat.
3. **Angket minat belajar** menunjukkan kenaikan dari 60% menjadi 85% siswa dengan minat belajar tinggi.

Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2009) bahwa media interaktif membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih baik melalui penggabungan elemen visual dan audio. Selain itu, pendekatan ini mendukung model pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar aktif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap kurang menarik jika diajarkan secara konvensional.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa:

1. **Penggunaan media pembelajaran interaktif** terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 SMPN 11 Madiun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Media interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital (*Quizizz*, *Wordwall*, *Bookwidgets*), dan presentasi animatif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, baik dalam memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, maupun dalam kegiatan diskusi.
3. Hasil observasi dan angket menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap indikator minat belajar siswa. Pada siklus I, sebesar  $\pm 60\%$  siswa

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII D PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI 11 MADIUN**

menunjukkan minat belajar tinggi, dan meningkat menjadi  $\pm 85\%$  pada siklus II.

4. Pembelajaran dengan media interaktif menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menarik, dan komunikatif, serta mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara rutin dan terintegrasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya guna meningkatkan minat dan motivasi siswa.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan lebih aktif dan terbuka terhadap metode pembelajaran yang inovatif, serta berani berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menggunakan media interaktif.

### **3. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar pembelajaran yang inovatif dapat terlaksana secara maksimal.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan ruang lingkup yang lebih luas, baik dalam jumlah siswa, durasi penelitian, maupun variasi media yang digunakan agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan komprehensif.

## **DAFTAR REFERENSI**

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian tindakan kelas.

- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Lestari, Dita Ayu, Lilik Sri Hariani, and Wiwik Lailis Naini. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang." *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*. Vol. 1. No. 2. 2024.
- Munikmah, M., Setyonegoro, A., & Ningsih, A. G. (2025). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 7 Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, Univesitas Jambi).
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, R. S. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. 3(2).
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Pratiwi, Nur Aninda. "pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar bahasa indonesia di smp negeri 1 bungoro kecamatan bungoro kabupaten pangkep." *Makassar: Universitas Muhammadiyah* (2018).
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Sumiati, T., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Menyimak pada Mata Pelajaran

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII  
D PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI  
11 MADIUN**

Bahasa Indonesia Siswa Kelas V (Studi Pre-Eksperimen di SDN  
Margalaksana). *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).