

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Miswa Failapil Permani¹, Neneng Fauziah Khodijah², Yogie Dirapraja³

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Assa'idiyyah

miswafailapilpermani@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 20xx

Revised Aug 20th, 20xx

Accepted Aug 26th, 20xx

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Interaktif;
Motivasi Belajar; Penelitian Quasi-eksperimen; Pendidikan Dasar;
Keterlibatan Siswa.

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan abad 21, namun proses pembelajaran di sekolah dasar masih kerap bersifat monoton sehingga kurang menumbuhkan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Assa'idiyyah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Kerajaan Islam di Nusantara. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi-eksperimen, melibatkan 40 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol, dengan instrumen berupa angket motivasi belajar serta tes hasil belajar, dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan rata-rata 47,40, sedangkan setelah penerapan model pembelajaran interaktif meningkat signifikan menjadi 57,50. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, kolaborasi, dan suasana belajar yang lebih menarik. Dengan demikian, pembelajaran interaktif dapat dijadikan strategi alternatif bagi guru untuk mendorong peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar.



© 2025 The Authors. Published by Assa'idiyyah. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dasar menjadi tuntutan penting agar siswa mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi abad ke-21. Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih sering bersifat monoton, berpusat pada guru, dan kurang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Observasi awal di kelas IV MI Assa'idiyyah menunjukkan sekitar 40% siswa kurang bersemangat, tidak fokus, dan cenderung pasif ketika pembelajaran dilakukan secara satu arah. Kondisi ini menegaskan perlunya model pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar siswa (Handayani, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: *Apakah penerapan model pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MI Assa'idiyyah?* Pertanyaan ini penting untuk dijawab karena motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mendorong keterlibatan siswa, ketekunan, serta pencapaian hasil belajar yang optimal (Uno, 2011).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Kerajaan Islam di Nusantara. Penelitian ini secara khusus menilai perbedaan tingkat motivasi sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif quasi-eksperimen.

Penelitian ini relevan dalam bidang pendidikan karena menghadirkan kontribusi empiris terhadap upaya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada hasil belajar kognitif atau mata pelajaran lain, penelitian ini menekankan pada motivasi belajar dalam konteks IPAS di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, hasilnya diharapkan memberikan perspektif baru mengenai efektivitas model pembelajaran interaktif serta menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen untuk menguji pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan tanpa mengubah struktur kelas yang sudah ada.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Assa'idiyyah Cipanas tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 40 orang. Sampel dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui pertimbangan kesetaraan kemampuan awal berdasarkan hasil observasi guru kelas. Objek penelitian adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi Kerajaan Islam di Nusantara.

Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar (Bali, 2020) serta tes hasil belajar untuk memperkuat temuan. Teknik pengumpulan data juga dilengkapi dengan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan distribusi skor serta inferensial menggunakan uji-t guna mengetahui signifikansi perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran interaktif. Sebelum perlakuan, rata-rata skor motivasi kelas eksperimen adalah 47,40, tergolong rendah, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 57,50. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan model konvensional tidak mengalami peningkatan berarti. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran interaktif lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi dibanding pendekatan tradisional.

Keterkaitan dengan Teori dan Studi Terdahulu

Teori pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga aliran utama yang berbeda dalam melihat bagaimana pengetahuan diperoleh. Behavioristik meyakini bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang terlihat, dipicu oleh rangsangan eksternal dan diperkuat melalui pengulangan, menjadikan siswa penerima pasif yang hanya merespons lingkungan. Berbeda dengan pandangan tersebut, Kognitivisme berfokus pada proses internal, menekankan bahwa belajar adalah upaya aktif mental di mana siswa memproses, mengorganisir, dan menghubungkan informasi baru untuk mencapai pemahaman. Sementara itu, Konstruktivisme menawarkan perspektif bahwa pengetahuan tidak diterima melainkan dibangun secara aktif oleh siswa sendiri melalui interpretasi pengalaman nyata dan kolaborasi, di mana peran guru adalah memfasilitasi penemuan dan pengembangan makna tersebut. (Gusnarib, W., & Rosnawati. (2021).

Hasil ini sejalan dengan pandangan Uno (2011) bahwa motivasi belajar erat kaitannya dengan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Model interaktif menciptakan suasana kolaboratif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Temuan penelitian ini juga mendukung studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran partisipatif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa pada jenjang dasar (Handayani et al., 2020).

Makna Akademik dan Kontribusi

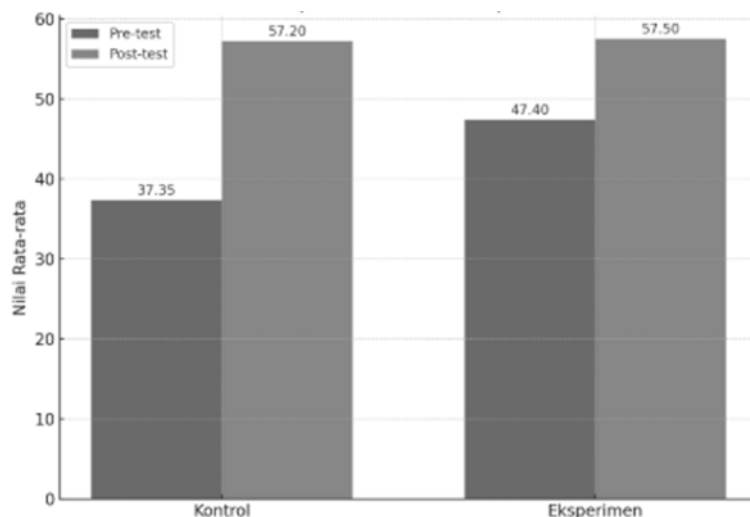
Secara akademik, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa motivasi belajar bukan hanya dipengaruhi faktor internal, tetapi juga desain pembelajaran yang digunakan guru. Model pembelajaran interaktif berkontribusi pada penciptaan iklim kelas yang mendorong rasa ingin tahu, interaksi sosial, serta keberanian siswa untuk berpendapat. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya diskursus tentang efektivitas strategi interaktif khususnya pada mata pelajaran IPAS, yang sebelumnya masih jarang diteliti di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel

Tabel 1 Skor Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	57,20	57,50
Std. Deviation	4,980	5,596
Minimum	49	40
Maximum	68	66

Gambar



Gambar 1 Grafik Perbandingan Statistik Deskriptif Pretest dan Postests

Pada kondisi awal (Pre-test) kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 37,35 dan kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 47,40. Setelah perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran interaktif pada materi Kerajaan Islam di Nusantara kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih tinggi dengan nilai rata-rata yaitu 57,50 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan nilai 57,20.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho Widiyanto dan Nyoto Harjono (2017). Hasil penelitian tersebut dari 25 indikator pengamatan memperoleh skor 45 dengan persentase 45% masuk dalam kategori rendah. Kemudian aktivitas siswa prasiklus memperoleh rata-rata skor klasikal sebesar 24,28 dengan persentase 60,7% masuk dalam kategori cukup. Ternyata aktivitas belajar yang belum optimal berdampak pada rendahnya hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MI Assa'idiyyah pada mata pelajaran IPAS materi Kerajaan Islam di Nusantara. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 47,40 sebelum perlakuan menjadi 57,50 setelah perlakuan, sementara kelas kontrol tidak mengalami perubahan signifikan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menilai efektivitas model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar tercapai, sekaligus menjawab rumusan masalah bahwa model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Implikasi teoritis dari temuan ini menegaskan pentingnya desain pembelajaran interaktif sebagai faktor eksternal yang mampu menguatkan motivasi belajar, sedangkan secara praktis hasilnya dapat dijadikan acuan bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas di satu madrasah, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel lebih luas, lintas mata pelajaran, dan mempertimbangkan variabel lain seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan sosial siswa untuk memperkaya kontribusi akademik.

REFERENSI

- Bali, M. M. E. I. (2020). Interaksi dalam pembelajaran interaktif: pendekatan sosial dan teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Gusnarib, W., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Handayani, S., dkk. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi: Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Edulitera.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, T., dkk. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiantono, N., & Harjono, N. (2017). Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2).