

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar

¹Muhammad Rizieq Asyamsi, ²Sudadio, ³Ahmad Fauzi

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Korespondensi : rizieqa44@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk adaptasi pembelajaran terhadap perkembangan teknologi saat ini. Satuan pendidikan saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang membantu mereka dalam menyampaikan materi pelajaran dengan sangat mudah dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar di PKBM Al-Kahfi, Kota Serang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan ialah wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini berasal dari dua pendidik, satu pengelola dan 5 warga belajar PKBM Al-Kahfi, Kota Serang. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar warga belajar melalui penyajian materi yang menarik dan partisipatif. Media interaktif juga dapat membantu warga belajar untuk lebih aktif dan tekun dalam menyelesaikan tugasnya. Kesimpulannya, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar warga belajar di PKBM Al-Kahfi, Kota Serang.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif; motivasi belajar; PKBM

Abstract

The use of interactive learning media is a form of educational adaptation to current technological developments. Educational institutions today have widely utilized technology as a learning medium that helps them deliver lesson materials very easily and efficiently. This study aims to understand the use of interactive learning media to enhance the learning motivation of students at PKBM Al-Kahfi, Serang City. This study employs a qualitative approach with a descriptive method. The data collection techniques used are interviews, observations, and documentation. The research data sources include two educators, one manager, and five students at PKBM Al-Kahfi, Serang City. The findings indicate that interactive learning media effectively enhance students' learning motivation through engaging and participatory material presentations. Interactive media also help students become more active and diligent in completing their tasks. In conclusion, the use of interactive learning media can significantly improve the motivation and learning activeness of students at PKBM Al-Kahfi, Serang City.

Keywords: interactive learning media; learning motivation, PKBM

1. PENDAHULUAN

Pentingnya aspek pendidikan bagi masyarakat Indonesia mendesak pemerintah serta para tutor untuk berinovasi dan beradaptasi secara cepat terhadap perubahan yang dapat terjadi kapan saja. Dalam pembangunan sosial di Indonesia, pendidikan menjadi salah satu program utama yang harus diperhatikan, hal ini dapat dilihat dari beberapa upaya pemerintah untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan, baik pada jalur nonformal, formal maupun informal.

Dalam undang – undang nomor 20 tahun 2003, mengenai sisdiknas, ditegaskan bahwasannya pendidikan nonformal memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter bangsa yang bermartabat dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga bisa mengembangkan

potensi warga belajar untuk menjadi pribadi yang bertakwa, beriman kepada Tuhan YME serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sejatinya mencakup segala aspek kehidupan masyarakat baik secara emosional, kognitif, keterampilan serta kecerdasan spiritual.

Demi memenuhi fungsi dan tujuan tersebut serta sebagai bentuk kolaborasi pendidikan dengan perkembangan teknologi, satuan pendidikan saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang membantu mereka dalam menyampaikan materi pelajaran dengan sangat mudah dan efisien. Musfiqo (2012, hal. 28) mengatakan media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat perantara antara tutor dengan para warga belajar untuk lebih mendalami materi ajar agar terciptanya pembelajaran yang efisien dan efektif. Azikiwe (2007, hal. 46) berpendapat media pembelajaran juga termasuk sesuatu yang dimanfaatkan tutor untuk melibatkan semua indera siswa seperti pendengaran dan pengelihatian saat menyampaikan pelajarannya. Jadi, media pembelajaran ialah suatu alat yang dapat dimanfaatkan oleh tutor sebagai penghubung atau perantara kepada warga belajar yang bertujuan untuk menstimulus motivasi warga belajar serta dapat mengikuti proses belajar secara bermakna.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh pada keefektifitasan proses pembelajaran dan penyampaian materi ajar. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan minat belajar, pemahaman serta motivasi karena penyajian data yang menarik dan jelas dalam menyampaikan informasi dapat memudahkan siswa dalam menafsirkan data/materi pelajaran yang sulit. Menurut Cheng (2009, hal. 204) media interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang dapat berkomunikasi dua arah (interaktif) dalam bentuk grafik, 3D, video, animasi, dan suara. Sedangkan menurut Heinich (1997) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah suatu media yang dapat berupa slide, video, tape, gambar dan sejenisnya yang digunakan untuk menyampai kumpulan materi ajar yang telah menjadi suatu topik. (Tarigan & Siagian, 2015, hal. 190).

Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran merupakan penggunaan media secara terstruktur sebagai sumber belajar. Penggunaan media interaktif ini sangat penting bagi warga belajar karena berkaitan dengan interaksi bahan ajar dengan warga belajar. Menurut Warsita dalam (Rahmat, 2015, hal. 197) pemanfaatan media interaktif juga dapat berkaitan dengan kegiatan menggunakan berbagai sumber untuk belajar, menyiapkan warga belajar untuk bisa berinteraksi dengan materi ajar serta kegiatan yang telah ditentukan, serta dapat membimbing ketika pembelajaran berlangsung untuk memberikan penilaian dari hasil belajar dari warga belajar. Dasar-dasar pemanfaatan media pembelajaran akan selalu berkaitan dengan karakteristik warga belajar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membantu warga belajar dalam memecahkan persoalan dalam belajar.

Pada saat pemanfaatan media pembelajaran interaktif tutor dapat menerapkan metode ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi), hal ini dapat membantu tutor dalam menemukan inspirasi dan mengeksplor media interaktif lebih jauh. Maka dari itu, dari beberapa pengertian bisa diberikan kesimpulan, bahwasannya untuk penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dibagi menjadi tahap - tahap yang perlu dilakukan, yaitu:

1. Menentukan bahan ajar yang akan disampaikan menggunakan media pembelajaran interaktif, pada tahap ini tutor harus menganalisis bahan ajar apa yang perlu untuk didemonstrasikan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ada tema “warna warni tempat tinggalku” pada tema ini cocok menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menggambarkan lokasi, bentuk dan pola pemukiman penduduk di Indonesia.
2. Menentukan media pembelajaran interaktif yang akan dipakai, media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran ada dua, pertama yaitu media interaktif berupa presentasi pembelajaran seperti Microsoft Powerpoint, Canva dan lainnya, kedua yaitu media pembelajaran interaktif mandiri yang dapat dimanfaatkan oleh warga belajar secara mandiri tanpa adanya bantuan dari tutor.

3. Menyusun media pembelajaran interaktif, pada tahap ini visualisasi dibuat secara rinci yang akan dilakukan dan bagaimana membuat rancangan menu dan gambar-gambar pada media interaktif.
4. Pengumpulan bahan materi ajar, pada tahap ini tutor mengumpulkan bahan seperti gambar, animasi, audio ataupun video. Pada tahap ini pendidik juga perlu untuk mengadakan pengolahan terhadap bahan ajar yang bersifat belum rinci.
5. Pembuatan media pembelajaran interaktif, pada tahap ini materi serta file pendukung yang sudah didapatkan kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain yang ditentukan. Biasanya untuk membuat media pembelajaran interaktif tutor menggunakan Powerpoint atau Canva

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Interaktif, bila sudah dirasa menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka tutor dapat menerapkannya kepada warga belajar. Warga belajar yang memiliki motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut Hamzah B Uno (2009, hal. 21) setidaknya Sembilan indikator motivasi yaitu: Pertama, tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan (dapat belajar secara berkelanjutan sampai tugas tersebut selesai). Kedua, ulet dalam menghadapi suatu kesulitan. Ketiga, dalam berprestasi warga belajar tidak lagi memerlukan dorongan dari luar. Keempat, selalu merasa perlu untuk menguasai suatu ilmu pengetahuan yang ada. Kelima, selalu berusaha melakukan prestasi. Keenam, dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Ketujuh, selalu rajin dalam belajar, memiliki rasa senang, semangat saat belajar serta mengerjakan tugas dan selalu ingin mengeksplor hal baru dengan percaya diri. Kedelapan, memiliki tujuan dalam jangka panjang. Kesembilan, suka mencari dan memecahkan persoalan (Oktiani, 2017, hal. 225). Menurut Sudjana (2011), motivasi belajar warga belajar dapat terlihat dari beberapa indikator berikut Pertama, minat dan perhatian warga belajar terhadap materi ajar. Kedua, semangat warga belajar dalam melaksanakan tugasnya. Ketiga, tanggungjawab warga belajar dalam mengerjakan tugasnya. Keempat, respon warga belajar terhadap stimulus yang sudah diberikan (Fudhla, Caska, & Suarman, 2022, hal. 11).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Creswell dalam (Murdiyanto, 2020, hal. 19) pendekatan kualitatif adalah proses penelitian dan pemahaman yang berfokus pada fenomena sosial. Dalam pendekatan tersebut peneliti membuat suatu gambaran kompleks, laporan yang rinci dari sudut pandang responden, mengkaji kata-kata dan melakukan pengalaman situasi yang alami. Bogdan dan Taylor berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang berbentuk lisan maupun tulisan dari responden (Murdiyanto, 2020, hal. 19).

Penelitian kualitatif harus berorientasi pada fenomena yang bersifat alami. Menurut Kirk dan Miller, penelitian kualitatif adalah tradisi dalam ilmu sosial yang didasarkan pada pengamatan manusia dalam konteks mereka sendiri serta berinteraksi dengan masyarakat menggunakan istilah dan Bahasa yang mereka gunakan (Abdussamad, 2021, hal. 30). Sedangkan metode deskriptif merupakan metode pengumpulan data berbentuk gambar, kata-kata dan bukan data berupa angka. Oleh karena itu untuk menjawab topik penelitian yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar di PKBM Al-Kahfi Kota Serang dengan itu peneliti menggunakan penjelasan deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan mulai, September 2023 hingga Juni 2024 Tempat penelitian tentang “pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar di pkbm Al-Kahfi Kota Serang” dilaksanakan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Al-Kahfi yang beralamat di Bumi Agung Permai 1 Blok S5 No 15 Rt06/18 Kel. unyur, Kec. Serang, Kota Serang, Provinsi Banten. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari dua pendidik, 5 warga belajar dan

satu pengelola PKBM Al-Kahfi. Selain itu, sumber data sekunder akan diperoleh melalui buku, artikel, brosur dan dokumen yang relevan serta bersumber dari PKBM Al-Kahfi.

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat prosedur atau langkah – langkah pengumpulan data penelitian, menurut Nasution dalam (Rosyadi, 2019, hal. 54) langkah-langkah utama dalam pengumpulan data penelitian kualitatif dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu orientasi, eksplorasi dan member check.

- a) Orientasi :Langkah orientasi merupakan langkah awal dalam rangka menyiapkan pengumpulan data.
- b) Langkah Eksplorasi :Langkah eksplorasi yang dimaksud ialah peneliti melakukan wawancara dengan informan serta melakukan observasi dan mengkaji sumber pustaka untuk memperoleh kelengkapan data.
- c) Langkah Member Check: Member Check ialah kegiatan yang dilakukan untuk mengcrosscheck keabsahan data serta informasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti membahas mengenai hasil penelitian pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh tutor untuk meningkatkan motivasi warga belajar di PKBM Al-Kahfi. Berikut akan disajikan deskripsi hasil pembahasan mengenai bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh tutor dan motivasi warga belajar sebagai hasil dari pemanfaatan media pembelajaran interaktif di PKBM Al-Kahfi. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian:

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Oleh Tutor Pada Program PKBM Al-Kahfi

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang digunakan oleh tutor dalam pembelajaran, media ini digunakan karena banyaknya fitur yang menarik untuk digunakan. Fitur-fitur tersebut dapat membantu tutor maupun warga belajar untuk menyajikan materi ajar sebagai presentasi yang memuat animasi, foto, video, musik atau audio dan lainnya. Menurut Heinich dalam (Tarigan & Siagian, 2015, hal. 190) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah gabungan dari materi ajar yang memuat berbagai jenis media yang dibuat dalam satu pembahasan, didalamnya terdapat slide, video, tape, gambar, rekaman, objek nyata, modul dan model. Hal ini membuat media pembelajaran interaktif menjadi suatu solusi untuk pembelajaran dalam mengatasi kebosanan warga belajar.

Menurut tutor dan warga belajar PKBM Al-Kahfi media pembelajaran merupakan media yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak membuat mereka cepat bosan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hujair AH Sanaky (2013, hal 5) manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik perhatian warga belajar, bahan belajar akan lebih bermakna sehingga warga belajar dapat dengan mudah memahami, menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, dengan media metode mengajar yang dilakukan tutor akan lebih bervariasi tidak hanya menggunakan cara belajar konvensional yang membuat warga belajar tidak bosan dan membantu tutor menyampaikan materi ajarnya.

Menurut pembahasan sebelumnya tutor memakai media pembelajaran dikarenakan media yang interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan aktif. Penggunaan media interaktif juga bertujuan untuk menstimulus munculnya minat dan bakat warga belajar dalam belajar. Selain itu media pembelajaran interaktif juga membantu tutor dalam menyampaikan materi ajar, menciptakan pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada tutor tetapi berpusat juga pada warga belajar.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya tutor memanfaatkan media pembelajaran dengan beberapa langkah. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Menentukan bahan ajar yang akan disampaikan, pada tahap ini tutor menganalisis bahan ajar apa yang perlu disajikan menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan wawancara dan observasi tutor tidak memiliki kriteria tertentu dalam menentukan bahan ajar yang akan disajikan, tutor akan menyesuaikan media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bahan ajar yang akan disajikan.

Menentukan media pembelajaran interaktif yang akan dipakai, ada dua jenis media pembelajaran interaktif yang menjadi pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran di PKBM Al-Kahfi, yaitu pertama, media interaktif dalam bentuk presentasi seperti power point dan canva. Kedua, media pembelajaran interaktif dalam bentuk quiz atau pertanyaan seperti quizizz, gform dan lainnya.

Menyusun media pembelajaran interaktif, pada tahap ini biasanya mengacu pada kurikulum atau RPP, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan media pembelajaran interaktif yaitu tujuan pembelajaran, efektivitas media yang dipakai, ketertarikan warga belajar dan sarana prasarana yang ada.

Pengumpulan bahan materi ajar, tutor mengumpulkan bahan ajar berupa teks, gambar, animasi, audio dan video. Bahan ajar yang dikumpulkan dapat berasal dari berbagai sumber seperti internet, modul dan lainnya. Tutor memakai beragam bahan ajar, hal ini dimaksudkan untuk membantu menciptakan informasi yang akurat dan terkini.

Pembuatan media pembelajaran interaktif, pada tahap ini tutor mengumpulkan materi dan file pendukung yang sudah ada kemudian dirangkai dan disusun menjadi konten pembelajaran. Pada tahap pembuatan ini tidak ada cara khusus yang digunakan, tutor bebas untuk berkreasi dan berinovasi demi membuat konten yang menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, tutor tidak sepenuhnya memegang kendali dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang saling berinteraksi antara tutor, warga belajar dan media itu sendiri

Langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh tutor PKBM Al-Kahfi sudah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Putri et. al (2022, hal. 371) ada beberapa tahap dalam memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran yaitu tentukan jenis media pembelajaran interaktif yang akan digunakan, tentukan tema materi ajar, menyusun media, pengumpulan materi dan pelaksanaan.

Selama menggunakan media pembelajaran interaktif tutor ada beberapa kendala yang menghambat pembelajaran. Kendala-kendala tersebut dapat dibagi menjadi dua macam yaitu kendala non teknis selama pembuatan konten seperti terbatasnya fitur-fitur yang gratis dan perangkat yang memadai. Kendala teknis selama pemanfaatan seperti mati listrik, proyektor yang overheat dan rusaknya pengeras suara. Karena hal tersebut tutor dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dituntut untuk selalu melakukan improvisasi dalam pembelajaran.

2. Motivasi Warga Belajar Dari Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Yang Digunakan Oleh Tutor Di PKBM Al-Kahfi

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar warga belajar. Media ini dapat menciptakan keterlibatan yang aktif dari warga belajar melalui fitur-fitur seperti permainan edukatif, kuis dan presentasi. Dengan adanya fitur-fitur tersebut pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat mengurangi rasa bosan pada warga belajar dan meningkatkan minatnya terhadap pelajaran.

Hasil pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat mendorong kerjasama antara warga belajar melalui diskusi kelompok dan tugas bersama, yang akan memperkuat kebersamaan serta motivasi belajar bersama. Selain itu dalam penggunaannya menurut Tarigan dan Siagian (2015, hal.

189) media pembelajaran interaktif berguna untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran, mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif pada warga belajar dan mengatasi keberagaman sifat warga belajar.

Menurut pembahasan sebelumnya ditemukan bahwa peningkatan motivasi warga belajar di PKBM Al-Kahfi dapat dilihat dari beberapa aspek yang muncul dari perilaku dan kebiasaan warga belajar dalam belajar. Warga belajar yang termotivasi akan menunjukkan beberapa ciri yang mencerminkan semangat dan tanggungjawab mereka terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya seperti mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, tekun dalam mengerjakan tugas, memiliki rasa tanggungjawab sebagai pelajar untuk mengerjakan tugas yang diberikan, peningkatan rasa percaya diri yang ditunjukkan dengan penyampaian pendapat dan dapat mempertahankan pendapatnya dengan argumen yang ilmiah atau faktual.

Warga belajar PKBM Al-Kahfi sudah memiliki ketertarikan pada media pembelajaran interaktif yang sudah digunakan, hal ini menstimulus warga belajar untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran dan mengurangi rasa bosannya. Selain itu dengan media pembelajaran interaktif membuat cara belajar yang berbeda juga terbukti mempengaruhi keaktifan warga belajar dalam pembelajaran.

Ketekunan digambarkan dengan perilaku warga belajar dalam mempelajari hal-hal baru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Mereka juga menyukai tantangan dalam tugas baru yang diberikan, pemecahan masalah oleh warga belajar juga tergambar dalam proses pembelajaran. Keberagaman tugas yang diberikan membuat warga belajar tekun dalam mengerjakan tugasnya, tugas yang diberikan berupa desain grafis dan presentasi.

Peningkatan rasa tanggung jawab atas tugas yang diberikan. Peningkatan rasa tanggung jawab bermanfaat mengembangkan karakternya. Karena rasa tanggung jawabnya mereka menjadi memiliki fokus dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Keterampilan menyampaikan pendapat membantu warga belajar untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Ciri-ciri yang muncul karena peningkatan motivasi warga belajar sesuai dengan pendapat Hamzah B Uno (2009, hal. 21) peningkatan motivasi belajar warga belajar dicirikan dengan munculnya beberapa hal yaitu ketekunan warga belajar dalam mengerjakan tugas yang diberikan, ulet dalam menghadapi suatu kesulitan, selalu berusaha untuk berprestasi, menunjukkan rasa senang rajin belajar dan penuh semangat, senang mencari dan dapat menyampaikan pendapatnya. Sejalan dengan itu Sudjana dalam (Fudhlah et, al, 2022, hal. 11) berpendapat setidaknya ada empat indikator peningkatan motivasi belajar warga belajar yaitu minat dan perhatian warga belajar terhadap materi ajar, semangat warga belajar dalam melaksanakan tugasnya, tanggungjawab warga belajar dalam mengerjakan tugasnya dan reaksi yang ditunjukkan warga belajar terhadap stimulus yang diberikan tutor.

Berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar warga belajar dengan sangat baik. Motivasi belajar hasil dari pemanfaatan media interaktif juga dipengaruhi oleh tutor dan timbal balik dari warga belajar, sehingga mereka mampu untuk memotivasi diri mereka sendiri. Sejalan dengan itu menurut Winkel dalam (Laka et, al, 2020, hal. 71) segala usaha yang ada pada diri individu untuk menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut hal ini memberikan arah pada aktivitas-aktivitas belajar dalam mencapai tujuan tertentu.

4. KESIMPULAN

Setelah menganalisis data hasil dari penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar di PKBM Al-Kahfi, maka dapat disajikan kesimpulannya, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh pendidik pada program PKBM Al-Kahfi

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif telah diterapkan dengan baik oleh pendidik. Langkah – langkah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh pendidik yaitu menentukan bahan ajar, menentukan media pembelajaran, menyusun media pembelajaran, pengumpulan bahan materi ajar, pembuatan media pembelajaran interaktif dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pemanfaatan media interaktif yang dilakukan oleh pendidik juga terbukti mampu untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar. Media pembelajaran interaktif yang mencakup permainan edukatif, simulasi interaktif dan penyajian materi yang menarik dapat memberikan berbagai manfaat yaitu menarik perhatian warga belajar, membuat kelas menjadi menyenangkan, mengurangi rasa bosan warga belajar dan mampu menstimulus warga belajar untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Motivasi belajar warga belajar dari hasil pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh pendidik di PKBM AlKahfi

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa motivasi warga belajar dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Peningkatan motivasi belajar warga belajar ditunjukkan dengan beberapa faktor berikut, yaitu adanya keaktifan warga belajar dalam pembelajaran, adanya ketekunan warga belajar dalam mempelajari hal-hal baru, adanya rasa tanggungjawab yang tinggi dalam mengenyam pendidikan dan memiliki rasa kepercayaan diri dalam menyampaikan serta mempertahankan pendapatnya dengan menyatakan fakta-fakta yang diketahuinya.

Warga belajar yang termotivasi akan selalu memiliki semangat dalam melakukan aktivitasnya. Peningkatan motivasi belajar warga belajar PKBM Al-Kahfi juga tidak luput karena adanya rasa kekeluargaan yang terjalin antar warga belajar dan pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar warga belajar tetapi juga dapat memperkaya pengetahuan dan pengalaman belajar mereka. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung, media pembelajaran interaktif dapat membantu warga belajar untuk selalu terlibat aktif dalam pembelajaran, mandiri dan bertanggungjawab.

5. SARAN

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap adanya penelitian lanjutan sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti yang lain kedepannya untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar, serta dijadikan bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fudhla, C. and S. , Media Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar, Pekanbaru: Taman Kaya, 2022.
- [2] U. Rosyadi, “Manajemen Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah di SMA Ma'arif NU 5 Purbolinggo Lampung Timur,” Master Thesis UIN Raden Intan Lampung, p. 54, 2019.
- [3] M. Laka, J. Burdam dan E. Kafiar, “Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School,” Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 1 No. 2, 2020.
- [4] N. S. Putri, F. Islamiah, T. Andini dan A. Marini, “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora Vol. 2 No. 2, 2022.
- [5] Tarigan dan S. Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi,” Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2, 2015.
- [6] Murdiyanto, Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal), Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020.
- [7] S. T. Rahmat, “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran,” Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol. 7 No. 2, 2015.
- [8] Sudjana, Pendidikan Nonformal, Bandung: Falah Profuction, 2010.
- [9] Z. Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif, CV. Syakir Media Press, 2021