



SISTEM REKOMENDASI CARA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN BERBAGAI MEDIA

Fahry Anwar Alkasyaf¹, Hasrullah²

Program Studi Sistem Informasi (SI), Fakultas Manajemen Informatika dan Komputer Borneo Internasional, Jl. Telindung Jl. Masjid, Muara Rapak, Kec. Balikpapan Utara, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur 76125, Indonesia

fahryanwaralkasyaf@gmail.com

ABSTRAK

Kata motivasi itu berasal dari kata “Motif” yang berarti alasan seseorang untuk melakukan sesuatu atau sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Motivasi Belajar adalah sebuah dorongan untuk siswa agar mempunyai keinginan untuk belajar, motivasi belajar itu bisa terjadi karena adanya dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan kegiatan belajar, serta mengarahkan siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, penggunaan berbagai media pembelajaran menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara meningkatkan motivasi belajar pada siswa melalui pemanfaatan berbagai media, seperti media visual, audio, audiovisual, serta media berbasis teknologi digital.

Selain itu, penggunaan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, dan platform e-learning memberikan pengaruh positif terhadap motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Dengan demikian, guru dan pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan berbagai media secara kreatif dan kontekstual untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: sistem rekomendasi, motivasi belajar, media digital.

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No 769

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Inovasi berbasis teknologi seperti *e-learning*, *game-based learning*, dan *media interaktif digital* memberikan peluang besar bagi pendidikan untuk Menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik modern. Akan tetapi masih banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan monoton. (Wijayanti, Isnawati.,2023).

Motivasi belajar memiliki peranan penting sebagai penggerak internal yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Beragam penelitian menunjukkan efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar. Wijayanti & Isnawati pada tahun 2023, mengembangkan *flipbook interaktif* yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 94%, karena menyediakan visualisasi menarik dan interaksi langsung dalam memahami konsep biologi.



Mengembangkan *flipbook interaktif* yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 94%, karena menyediakan visualisasi menarik dan interaksi langsung dalam memahami konsep biologi. Sementara itu, Renata dkk pada tahun 2024 menemukan bahwa *games edukatif* berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa secara signifikan, karena memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran yang relevan. (Wijayanti *et al.*,2023; Renata *et al.*,2024). Selain itu, penggunaan media *Quizizz* dan *Kahoot* juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. (Rahman *et al.*,2020; Hartanti.,2019; Wijayanti *et al.*,2023; Marsudi.,2016).

Pada sisi lain, media pembelajaran daring seperti *e-learning* memiliki peran strategis dalam memperluas akses pendidikan. Widiyanto dkk pada tahun 2021 menegaskan bahwa meskipun *e-learning* sudah banyak digunakan, efektivitasnya sangat bergantung pada kemampuan sistem untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu. Penelitian oleh Piantari dkk pada tahun 2025 mengembangkan *learning content recommendation system* berbasis *collaborative filtering* yang mampu menyesuaikan rekomendasi materi pembelajaran berdasarkan preferensi pengguna. Dengan sistem ini, siswa dapat memperoleh saran materi yang relevan dengan gaya dan tingkat kemampuan belajarnya. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Prayudhi dkk pada tahun 2022 yang menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* untuk memberikan rekomendasi media pembelajaran daring yang paling efektif bagi mahasiswa. (Widiyanto *et al.*,2021; Piantari *et al.*,2025; Prayudhi *et al.*,2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi antara sistem rekomendasi pembelajaran dan berbagai media digital interaktif merupakan langkah strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui analisis berbasis data preferensi dan respons pengguna, sistem rekomendasi dapat membantu pendidik memilih media yang paling sesuai bagi tiap individu. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan sistem rekomendasi dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif, adaptif, dan berkelanjutan.

2. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Studi Literatur (Literature Review). Apa itu Literature Review? Literatur Review menurut (internationaljournallebs.com) adalah proses penelitian yang melibatkan peninjauan serta evaluasi kritis terhadap sumber-sumber literatur yang telah ada. Tujuannya yaitu untuk memahami dan menggambarkan keadaan penelitian terkini di bidang yang berkaitan dengan topik yang diteliti.

Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai teori, hasil penelitian, serta praktik pembelajaran yang berhubungan dengan upaya peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan beragam media pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari literatur sekunder, berupa jurnal ilmiah, buku teks, prosiding, dan artikel penelitian yang relevan, baik dari sumber nasional maupun internasional, yang diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Berikut ini merupakan contoh gambar dan penjelasan dari literatur skunder di atas:



2.1 Jurnal Ilmiah



Gambar 1

Jurnal ilmiah adalah publikasi berkala yang berisi kumpulan artikel ilmiah hasil penelitian, yang diterbitkan oleh institusi akademik atau organisasi profesi.

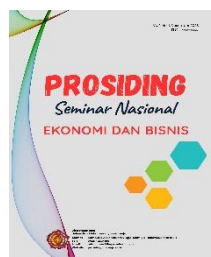
2.2 Buku Teks



Gambar 2

Buku teks adalah buku pelajaran yang disusun secara sistematis untuk suatu bidang studi tertentu, yang digunakan sebagai sumber belajar utama di sekolah atau perguruan tinggi.

2.3 Prosiding



Gambar 3

Prosiding adalah kumpulan makalah atau artikel ilmiah yang telah dipresentasikan dalam sebuah forum ilmiah seperti seminar, konferensi, atau simposium. Dokumen ini berfungsi sebagai catatan resmi dan bukti publikasi dari materi-materi yang dibahas, serta menjadi sarana berbagi gagasan dan temuan penelitian antar akademisi.

Dalam pemilihan literatur ini dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti: *motivasi belajar, media pembelajaran, media digital pendidikan, strategi pembelajaran interaktif, dan pembelajaran multimedia.*

Dalam penelitian ini terdapat 3 tahap utama untuk meningkatkan motivasi belajar dengan berbagai media, yaitu:

2.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu menelusuri dan mengidentifikasi berbagai sumber ilmiah yang sangat relevan untuk di gunakan.

2.5 Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan melalui proses membaca, pengelompokkan dan membandingkan hasil penelitian terdahulu untuk menemukan pola dan hubungan antara jenis media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar.

2.6 Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan dilakukan dengan merumuskan hasil penemuan utama yang menunjukkan suatu efektivitas dalam penggunaan berbagai media terhadap motivasi belajar siswa.

Untuk menjaga **validitas data**, penelitian ini menerapkan teknik *triangulasi sumber*, yaitu membandingkan informasi dari beberapa referensi berbeda agar hasil analisis lebih objektif dan komprehensif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai sumber ilmiah yang sangat relevan, maka diperoleh temuan bahwa penggunaan berbagai jenis media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

3.1 Media Visual



Gambar 4

Dalam penggunaan media visual contohnya seperti: gambar, grafik, dan presentasi interaktif. Dapat terbukti bahwa Media Visual mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Media Visual merupakan sesuatu yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar karena dapat meningkatkan daya ingat dan menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga motivasi belajar dapat meningkat terutama pada siswa dengan gaya belajar visual. Berikut merupakan ciri-ciri, kekurangan, dan kelebihan pembelajaran dari Media Visual:

Ciri-Ciri Media Visual:

- Menggunakan unsur penglihatan sebagai jalur komunikasi utama

- Membantu memperjelas Informasi yang sulit untuk di pahami melalui sebuah teks atau suara
- Menggunakan Warna, Bentuk, dan Tata Letak untuk menarik perhatian

Kekurangan Media Visual:

- Membutuhkan keterampilan Desain jika ingin hasilnya bagus
- Tidak bisa berdiri sendiri untuk materi tertentu (memerlukan suara atau narasi)
- Tidak efektif untuk materi yang memerlukan penjelasan verbal panjang

Kelebihan Media Visual:

- Penjelasan materi yang abstrak menjadi lebih konkret
- Dapat Meningkatkan daya ingat
- Menarik perhatian dan membuat pelajaran menjadi lebih menarik
- Mempermudah dalam memahami sebuah data atau diagram

3.2 Media Audio



Gambar 5

Media berbasis audio adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara, yang mengandalkan indera pendengaran untuk menerima informasi. seperti rekaman suara, podcast edukatif, atau narasi pembelajaran memberikan stimulus pendengaran yang dapat memperkuat dalam pemahaman sebuah konsep. Sumber literatur menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media audio cenderung lebih fokus dan dapat belajar kapan saja tanpa tergantung pada visualisasi langsung. Berikut merupakan ciri-ciri, kekurangan, dan kelebihan pembelajaran dari Media Audio:

Ciri-ciri Media Audio:

- Mengandalkan pendengaran sebagai kanal utama
- Tidak menyertakan gambar atau visual sehingga indra dapat fokus pada kualitas suara
- Cocok sebagai media pembelajaran secara verbal
- Dapat di gunakan secara fleksibel
- Sangat efektif sebagai media pembelajaran jarak jauh

Kekurangan Media Audio:

- Informasi sulit di ingat apabila terlalu panjang
- Fokus mudah hilang apabila siswa tidak terbiasa belajar menggunakan pendengaran
- Tidak menyediakan informasi secara visual, sehingga kurang cocok untuk materi yang memerlukan gambar atau demonstrasi

Kelebihan Media Audio:

- Dapat meningkatkan fokus pada pesan verbal tanpa gangguan visual
- Cocok untuk pembelajaran mandiri dan pengulangan materi
- Dapat memperkuat imajinasi pendengar
- Mudah di akses dan murah dalam proses pembuatannya
- Efektif untuk menjelaskan konsep abstrak

3.3 Media Audiovisual

Gambar 6

Media Audiovisual merupakan sebuah kombinasi gambar dan suara untuk menyampaikan informasi, sehingga dapat melibatkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, seperti video pembelajaran dan animasi edukatif, terbukti paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif karena media ini mampu menyajikan materi secara menarik, realistis, dan mudah dipahami. Berikut merupakan ciri-ciri, kekurangan, dan kelebihan pembelajaran dari Media AudioVisual:

Ciri-ciri Media AudioVisual:

- Menggabungkan suara dan gambar, baik visual bergerak maupun tidak bergerak
- Menyajikan informasi yang lebih lengkap, konkret, dan menarik
- Mendukung pembelajaran multisensori (melibatkan banyak indra)

Kekurangan Media AudioVisual:

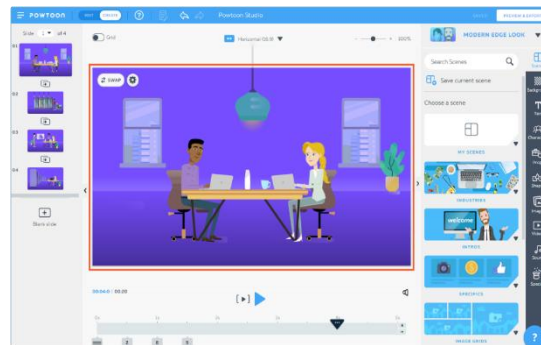
- Proses pembuatan video bisa memerlukan waktu yang lama dan keterampilan
- Resiko gangguan teknis seperti: suara tidak jelas, resolusi buruk, dan video macet
- Membutuhkan perangkat khusus seperti: laptop, proyektor, dan speaker

Kelebihan Media AudioVisual:

- Memperkuat daya ingat karena melibatkan 2 panca indra sekaligus
- Dapat mendukung pembelajaran jarak jauh maupun dekat
- Lebih menarik dan lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa



3.4 Media Digital & Interaktif



Gambar 7

Media digital dan interaktif adalah platform atau sistem yang menggabungkan berbagai elemen media (seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi) dalam format digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara dua arah, memberikan masukan, dan memengaruhi pengalaman mereka. Dalam penggunaan media berbasis teknologi digital seperti *e-learning*, aplikasi pembelajaran interaktif, dan *gamification* terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Berikut merupakan ciri-ciri, kekurangan, dan kelebihan pembelajaran dari Media Digital & Interaktif:

Ciri-ciri Media Digital & Interaktif:

- Berbasis teknologi digital seperti internet dan perangkat lunak
- Interaktif
- Dinamis, dapat berupa gambar, video, dan audio
- Personalized learning

Kekurangan Media Digital & Interaktif:

- Membutuhkan keterampilan teknologi untuk guru dan siswa
- Potensi kecanduan gadget menjadi lebih tinggi
- Membutuhkan perangkat elektronik seperti: hp, internet, dan laptop

Kelebihan Media Digital & Interaktif:

- Sangat menarik dan dapat memotivasi siswa
- Menyediakan feedback cepat
- Mendukung kolaborasi online antara siswa dan guru
- Pembelajaran menjadi lebih personal, fleksibel, dan adaptif

Hasil analisis menunjukkan bahwa media digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang personal, fleksibel, dan menyenangkan. Siswa merasa lebih termotivasi karena adanya elemen tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan virtual yang ditawarkan oleh platform digital tersebut. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran sangat berperan penting dalam menumbuhkan minat, partisipasi aktif, dan semangat belajar siswa. Integrasi beberapa jenis media dalam satu proses pembelajaran terbukti memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan penggunaan satu jenis media saja.



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan berbagai media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran seperti visual, audio, audiovisual, serta media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Berbagai macam media dapat membantu dalam menyesuaikan gaya belajar siswa, menumbuhkan minat, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital khususnya dapat memberikan pengaruh besar terhadap motivasi intrinsik siswa, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang personal, fleksibel, dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan berbagai media secara terpadu dan kontekstual menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Wijayanti, N, R. Dan Isnawati.2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi. 12(2), 298-310
- Renata, Z. Oktavia, I. Irawan, D. Rohmaturobbi, N, A. Pebrianto, A. Nurhidayati, L. dan Anggia, P, I. 2024, Efektivitas penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa. Griya Journal of Mathematics Education and Application. 4(4), 2776-1258
- Prayudhi, R, B. Auliasari, K. dan Rudhistiar, D. 2022, Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Penggunaan Media Pembelajaran Online Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika). 6(1).
- Marsudi. 2016, Penerapan Model Konstruktivistik dengan Mediafile Gambar 3D Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. 23(1)
- Widiyanto, A. Prabowo, A, N. Nuryanto. Amarullah, N, I, M. Soni, A. dan Nuruzzaman. 2021, The Effect of E-Learning as One of the Information Technology-Based Learning Media on Student Learning Motivation. International Journal of Informatics and Information System. 4(2), 2579-7069.
- Hartanti, D. 2019, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. PROSIDING SEMINAR NASIONAL: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
- Piantari, E. Muhammad, D, F. dan Prabawa, W, H. 2025, Developing of A Learning Content Recommendation System Using Collaborative Filtering Based on User Rating. Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications. 4(2), 2808-4519.
- Melati, E. Fayola, D, A. Hita, D, A, P. Saputra, A, M, A. Zamzami. dan Ninasari, A. 2023, Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi



untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Journal on Education. 6(1), E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365.

Wuryanti, U. dan Kartowagiran, B. 2016, Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter. 6(2).

Rahman, R. Kondoy, E. dan Hasrin, A. 2020, Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. 4(3), p-ISSN: 2598-9944 e-ISSN: 2656-6753.