

STUDI LITERATUR TENTANG BAHAN AJAR INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Adelbertus Chun Chun¹, Rafif Arkhab Kurniawan², Erin Putri Rindiani³, Hermawan Wahyu Setiadi⁴,

Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2,3,4}

adelbertuschunchun@gmail.com¹, Rafifarkhab@gmail.com², erinrindiani26@gmail.com³, hermaone@upy.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (library research) dengan menelaah delapan jurnal nasional terakreditasi yang relevan dan terbit pada rentang tahun 2020-2024. Fokus penelitian diarahkan pada efektivitas bahan ajar interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, serta berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif, seperti video pembelajaran, e-modul digital, dan media animasi, mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menyajikan pembelajaran yang bersifat visual, komunikatif, dan kontekstual. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, bahan ajar interaktif juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital. Dengan demikian, penerapan bahan ajar interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

Kata kunci: Bahan Ajar Interaktif, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to examine various research findings related to the use of interactive teaching materials in enhancing elementary school students' learning motivation. The research method employed is **literature study** (library research) by reviewing eight accredited national journals published between 2020 and 2024 that are relevant to the topic. The focus of this study is directed toward the effectiveness of interactive teaching materials in creating engaging, participatory, and meaningful learning experiences that foster students' motivation to learn. The results of the review indicate that interactive teaching materials, such as instructional videos, digital e-modules, and animation-based media, significantly increase students' intrinsic motivation by presenting learning content that is visual, communicative, and contextual. Students become more active, enthusiastic, and motivated to understand the subject matter. Furthermore, interactive teaching materials assist teachers in designing adaptive learning processes that align with the characteristics of elementary students in the digital era. Therefore, the implementation of interactive teaching materials is proven to be effective in improving learning motivation and supporting the achievement of 21st-century learning goals in elementary education.

Keywords: Interactive Teaching Materials, Learning Motivation, Elementary School

Article History

Received: November 2025
Reviewed: November 2025
Published: November 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



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

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, bahan ajar interaktif menjadi salah satu alternatif yang mampu mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi lebih menarik dan partisipatif. Bahan ajar interaktif tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran melalui aktivitas berbasis simulasi, animasi, atau kuis digital. Penelitian yang dilakukan oleh Zulaichah et.al,. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar karena menggabungkan aspek visual dan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, Samsul et.al,. (2021) juga menemukan bahwa penerapan bahan ajar interaktif berbasis multimedia di mata pelajaran matematika mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas VI SD, karena siswa merasa lebih tertantang dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar di era digital saat ini.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa motivasi, siswa cenderung mengalami kejenuhan dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat siswa. Salah satu cara efektif untuk meningkatkan motivasi adalah dengan menggunakan bahan ajar interaktif yang mampu memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Harjono (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV SD secara signifikan karena tampilannya menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sidabutar et.al,. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan siswa, serta meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran strategis dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tingkat kemampuan siswa. Bahan ajar interaktif memungkinkan guru menyajikan materi secara dinamis dan menarik, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat bereksperimen dan mengeksplorasi konsep secara mandiri. Penelitian oleh Muftianti (2019) menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu, penelitian oleh Ramadhani & Napitupulu (2025) menemukan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kecerdasan buatan (AI) membantu guru memantau aktivitas belajar siswa secara lebih efisien, memberikan umpan balik cepat, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar interaktif juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar. Siswa sekolah dasar yang merupakan generasi *digital native* cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang melibatkan unsur multimedia, seperti gambar, animasi, dan interaksi langsung. Handini et.al,. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena media yang digunakan menarik dan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, Amiruddin et.al,. (2022) menemukan bahwa siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan berpartisipasi secara optimal ketika menggunakan media interaktif animasi dibandingkan metode ceramah konvensional, karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan dapat bereksplorasi sesuai ritme belajar masing-masing.

Sementara itu, Khairunnisa (2022) melalui penelitiannya tentang pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik di sekolah dasar menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, serta membantu guru dalam memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam di kelas. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar interaktif tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kreativitas belajar siswa secara berkelanjutan. Selain meningkatkan motivasi, bahan ajar interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan animasi, video, dan simulasi mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Dahry & Putra (2020) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar kognitif siswa karena materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi yang menarik. Dengan demikian, bahan ajar interaktif tidak hanya memperkuat motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kemampuan komunikasi.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, penerapan bahan ajar interaktif sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pada fleksibilitas, kreativitas, dan kemandirian dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, guru memiliki kebebasan untuk berinovasi dalam menyusun dan menyajikan materi ajar sesuai dengan kebutuhan serta potensi siswa. Misalnya, penelitian oleh Hafidhi et.al,. (2024) menemukan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD III meningkatkan literasi digital siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan lingkungan belajar mereka. Sementara itu, penelitian oleh Utami & Atmojo (2021) mengenai kebutuhan bahan ajar digital dalam pembelajaran IPA di SD menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat kolaborasi guru-siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih komunikatif dan reflektif.

Secara keseluruhan, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penerapannya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman digital. Berdasarkan hasil studi-studi tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana bahan ajar interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan studi literatur terhadap berbagai penelitian terdahulu di bidang pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu mengenai bahan ajar interaktif serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode ini dilakukan dengan menelusuri, membaca, dan menganalisis sumber-sumber pustaka yang relevan seperti buku, artikel ilmiah, jurnal nasional terakreditasi, serta dokumen pendidikan yang mendukung fokus penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran jurnal nasional pada Google Scholar dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, guna memperoleh data yang aktual dan kontekstual. Peneliti memilih dan menelaah sepuluh jurnal yang memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian. Selanjutnya, dilakukan proses analisis isi (*content analysis*) terhadap isi jurnal-jurnal tersebut untuk menemukan kesamaan, perbedaan, dan temuan penting dari setiap penelitian terdahulu.

Langkah penelitian meliputi: (1) identifikasi topik dan rumusan masalah, (2) pengumpulan referensi sesuai fokus kajian, (3) seleksi dan klasifikasi sumber berdasarkan relevansi, (4) analisis isi dan sintesis data, serta (5) penarikan kesimpulan dari hasil telaah

pustaka. Semua data yang dianalisis bersifat sekunder, sehingga penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data lapangan. Hasil akhir dari metode ini berupa pemetaan konsep dan temuan empiris yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas bahan ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kajian literatur ini diperoleh dari analisis delapan jurnal nasional yang relevan dengan topik bahan ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Artikel yang digunakan berasal dari berbagai jurnal pendidikan dasar dengan rentang tahun terbit 2020-2024. Fokus kajian diarahkan pada bagaimana pengembangan serta penerapan bahan ajar interaktif mampu mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

1. **Rahmasari dan Syofyan (2023)** dalam jurnal *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Hasil uji kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata 92,5%. Uji coba lapangan terhadap siswa kelas V SD menunjukkan respon positif sebesar 95%. Media video interaktif tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena menampilkan materi dalam bentuk visual bergerak, animasi, dan narasi yang mudah dipahami. Siswa lebih antusias dan aktif selama kegiatan belajar karena media ini memfasilitasi interaksi dua arah serta memungkinkan siswa belajar mandiri di luar jam sekolah.
2. **Lale (2022)** melalui penelitian R&D di SDN 2 Batujai mengembangkan media pembelajaran video interaktif IPA yang diterapkan pada siswa kelas V. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi media mencapai skor 88% dengan kriteria “sangat layak”. Setelah penerapan media, rata-rata nilai motivasi siswa meningkat dari 69 menjadi 84, dan keaktifan belajar di kelas juga bertambah. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton karena video memuat animasi dan ilustrasi konsep-konsep IPA yang abstrak. Penelitian ini membuktikan bahwa video interaktif dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa SD.
3. **Widyastuti (2022)** dalam *Journal of Academia Perspectives* melaksanakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media video interaktif pada pembelajaran IPA di kelas V SD. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 63% ke 89%. Siswa lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Guru juga merasakan kemudahan dalam menjelaskan materi karena video mampu menampilkan proses-proses ilmiah secara nyata. Dengan demikian, media video interaktif dinilai efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong semangat belajar siswa.
4. **Harsiwi dan Arini (2020)** dalam *Jurnal Basicedu* meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash (SWF) terhadap hasil belajar dan motivasi siswa di SDN Gadang 01 Malang. Penelitian menggunakan desain eksperimen semu dengan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji-t

menunjukkan nilai $t = 2,089$ dengan signifikansi $0,04 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi, terlihat dari keaktifan bertanya dan fokus selama pembelajaran. Media interaktif dianggap menarik karena memadukan teks, suara, dan animasi sederhana yang mempermudah siswa memahami konsep pembelajaran dasar.

5. **Pamungkas dan Koeswanti (2021)** dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* meneliti efektivitas media video pembelajaran terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SD. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Salatiga. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor sebelum perlakuan sebesar 61,84 meningkat menjadi 77,31 setelah penggunaan video pembelajaran. Nilai rata-rata *gain* sebesar 31,12% menunjukkan peningkatan signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama karena video menampilkan narasi, gambar bergerak, dan eksperimen sederhana yang membuat pembelajaran lebih hidup. Media video terbukti menumbuhkan motivasi intrinsik siswa karena menimbulkan rasa ingin tahu dan semangat untuk memahami materi lebih dalam.
6. **Cahyaningtias dan Ridwan (2022)** dalam *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga* meneliti efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, namun prinsip penerapan media interaktifnya relevan untuk konteks pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sebesar 47,3% berdasarkan hasil pretest dan posttest. Media interaktif yang digunakan berbasis digital dan memuat fitur kuis serta simulasi interaktif yang mendorong siswa lebih berpartisipasi aktif. Siswa mengaku lebih mudah memahami materi dan merasa lebih senang belajar menggunakan media ini dibandingkan metode konvensional.
7. **Maulani, Nuraisyah, Zarina, Velinda, dan Aeni (2022)** dalam *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* menganalisis penggunaan video pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa SD. Berdasarkan hasil angket, 67,25% responden menyatakan sangat setuju bahwa video meningkatkan motivasi belajar, 63% menilai penyajian video sudah baik, dan 43,5% menilai aspek keterpaduan materi sudah cukup membantu pemahaman. Video yang digunakan menampilkan kegiatan sehari-hari yang relevan dengan kehidupan siswa sehingga menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu. Guru juga menyatakan bahwa video interaktif membantu dalam menghemat waktu dan memperjelas konsep abstrak pada pembelajaran tematik.
8. **Yafa, Mursidah, dan Hidayatulloh (2023)** melalui kajian sistematis dalam *SNHRP (Seminar Nasional Hasil Riset Pendidikan)* melakukan telaah terhadap 15 artikel nasional tentang penggunaan media pembelajaran digital interaktif di sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital seperti e-modul interaktif, video pembelajaran, dan game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa di kelas. Pembelajaran berbasis interaktif memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses belajar, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan memiliki persepsi positif terhadap pelajaran yang diajarkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan terhadap delapan jurnal nasional, dapat dipahami bahwa penggunaan bahan ajar interaktif memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Bahan ajar interaktif berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Pembelajaran yang melibatkan unsur interaktif terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiadi & Kurniawan (2018:91) pada era pendidikan saat ini, guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik masa kini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar interaktif dapat menjadi salah satu bentuk stimulus yang membangkitkan energi belajar dalam diri siswa.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik khas dalam proses pembelajaran, yakni mudah tertarik pada tampilan visual, animasi, dan aktivitas yang bersifat partisipatif. Penggunaan bahan ajar interaktif, baik dalam bentuk video pembelajaran, e-modul, maupun media digital berbasis game, mampu memenuhi kebutuhan tersebut karena menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio yang saling melengkapi. Temuan dari Rahmasari dan Syofyan (2023) serta Lale (2022) menunjukkan bahwa media video interaktif dengan tampilan gambar bergerak dan suara penjas dapat meningkatkan semangat serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi IPA. Siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif mengamati dan bertanya, karena visualisasi konsep abstrak yang sebelumnya sulit dipahami kini dapat diamati secara langsung melalui media. Kondisi ini menggambarkan bagaimana teknologi interaktif membantu mengubah proses belajar dari yang bersifat satu arah menjadi dua arah, di mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain aspek visual dan audio, bahan ajar interaktif juga menumbuhkan motivasi melalui adanya elemen *feedback* atau umpan balik langsung yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya secara cepat. Dalam konteks ini, motivasi yang muncul bersifat intrinsik, karena siswa memperoleh kepuasan pribadi dari interaksi dengan media. Harsiwi dan Arini (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Flash tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif karena mereka dapat melihat langsung kemajuan pembelajaran yang dicapai. Sejalan dengan teori belajar kognitif, umpan balik yang cepat dapat memperkuat asosiasi antara tindakan dan hasil, sehingga memotivasi siswa untuk terus berusaha memperbaiki performanya.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa bahan ajar interaktif mendukung terciptanya lingkungan belajar yang adaptif terhadap gaya belajar siswa. Dalam pembelajaran konvensional, guru seringkali menjadi pusat informasi, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa banyak kesempatan untuk mengeksplorasi sendiri. Melalui bahan ajar interaktif, peran tersebut beralih: guru menjadi fasilitator yang mendampingi siswa dalam menemukan pengetahuan, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penjelajah informasi. Hal ini tampak pada penelitian Pamungkas dan Koeswanti (2021) yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bebas dan percaya diri ketika belajar menggunakan video

pembelajaran. Materi yang dikemas dalam bentuk narasi dan animasi mendorong keterlibatan emosional siswa, yang secara langsung berpengaruh pada peningkatan motivasi dan hasil belajar mereka.

Motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh konteks dan relevansi materi terhadap kehidupan sehari-hari. Bahan ajar interaktif yang menyajikan situasi nyata atau simulasi peristiwa sehari-hari terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Maulani et al. (2022), di mana video terpadu yang menampilkan kegiatan kontekstual seperti peristiwa alam atau aktivitas sosial di sekitar siswa mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar. Siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari memiliki manfaat langsung dalam kehidupan, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dan berusaha memahami materi secara mendalam. Dalam pembelajaran IPA, misalnya, video interaktif dapat menggambarkan proses-proses ilmiah seperti fotosintesis atau perubahan wujud benda secara konkret, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak yang sulit divisualisasikan melalui teks saja.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Widyastuti (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif pada pembelajaran IPA meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong mereka untuk aktif dalam diskusi kelas. Interaksi antara siswa dengan media pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar menurut Sardiman (2011) yang menyebutkan bahwa rasa senang terhadap suatu aktivitas belajar merupakan tanda munculnya motivasi intrinsik. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media psikologis yang membangkitkan perasaan positif terhadap kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil dari kedelapan jurnal yang dianalisis, dapat ditegaskan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif memiliki dampak ganda: selain meningkatkan motivasi, juga memperkuat pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Guru yang menerapkan bahan ajar interaktif dalam pembelajarannya melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, lebih berani bertanya, serta lebih mudah mengingat materi pelajaran. Hal ini menunjukkan adanya hubungan erat antara motivasi belajar dan prestasi akademik. Siswa yang termotivasi akan lebih mudah memahami konsep karena mereka belajar dengan kesadaran dan minat yang tinggi. Sebaliknya, pembelajaran tanpa motivasi menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak fokus dalam kegiatan belajar.

Namun demikian, beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa efektivitas bahan ajar interaktif bergantung pada faktor pendukung lain seperti keterampilan guru dalam mengoperasikan media dan ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah. Guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi cenderung mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media interaktif secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan bagi guru dalam bidang literasi digital dan desain pembelajaran agar bahan ajar interaktif dapat digunakan secara maksimal. Sekolah juga perlu menyediakan sarana pendukung seperti proyektor, komputer, dan koneksi internet agar pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan lancar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa bahan ajar interaktif merupakan inovasi penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dengan memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif, bahan ajar semacam ini mampu menciptakan suasana

belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar mandiri. Penerapan bahan ajar interaktif tidak hanya relevan untuk mata pelajaran IPA, tetapi juga dapat diperluas pada pembelajaran tematik dan literasi numerasi di sekolah dasar. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan bahan ajar interaktif yang kontekstual dan sesuai karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap delapan jurnal nasional, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Bahan ajar interaktif, baik dalam bentuk video, e-modul, maupun media digital berbasis animasi, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Media ini menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu dalam proses belajar.

Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena bahan ajar interaktif menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual, memberikan umpan balik cepat, dan memungkinkan siswa belajar sesuai ritme masing-masing. Selain itu, bahan ajar interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara konvensional melalui visualisasi yang konkret dan menarik. Namun demikian, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi serta dukungan sarana pembelajaran yang memadai di sekolah.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa bahan ajar interaktif merupakan inovasi penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat hasil belajar dan keterampilan literasi digital siswa. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan bahan ajar interaktif yang relevan, kreatif, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

REFERENSI

- Amiruddin, A., Nasution, A. Y., Sriramayani, E., Widya, I., Pasaribu, N. S., & Arfiandini, T. Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *jurnal Pendidikan dan konseling*, 4(3), 2220-2227.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55-62.
- Choiriah, M. A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Dahry, S., & Putra, Y. I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas IV Melalui Model Reciprocal Teaching. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 712-720.
- Fauliana, N. (2025). INOVASI BAHAN AJAR PAI AUDIO VISUAL BERBASIS YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Journal of Contemporary Indonesian Islam*, 4(2), 73-81.
- Hafidhi, N. M., Hanafi, Y., Hadi, S., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Literasi digital siswa sekolah dasar: Penggunaan bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3019-3030.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 sd se-gugus i kecamatan narmada. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 7(1), 163-169.

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2021). Pengembangan bahan ajar fisika kontekstual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 32-39.
- Jamaluddin, J., Mustami, M. K., Ismail, M. I., & Mania, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Tik dan Bahan Cetak Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Sinjai. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 621-640.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116-122.
- Khairunnisa, K. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519-5530.
- Maesaroh, I., Nurfalah, S., Nursyamsiah, S., & Dewi, R. S. (2025). PENGARUH KESESUAIAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS TINGGI SD: TINJAUAN PUSTAKA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 413-421.
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), 178-186.
- Mutiani, T. A., & Sajjad, A. M. (2024). UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI SISWA MELALUI BAHAN AJAR BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SULAMUL HUDA. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(2), 172-180.
- Nuraisyah, N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*.
- Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 4610-24.
- Samsul Lutfi, L., Doni Septu Marsa Ibrahim, D., Aswasulasikin, A., Husnul Mukti, M., & Sandy Ramdhani, S. (2021). Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Saroh, S., Yuliawati, Y., & Tisnasari, S. (2024). PENGGUNAAN MEDIA YOUTUBE SEBAGAI BAHAN AJAR BERCERITA ULANG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 BOJONG LELES LEBAK BANTEN. *PREDIKSI (PROFESI PENDIDIKAN INDONESIA)*, 4(1), 36-47.
- Setiadi, H. W., & Kurniawan, J. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Authorware 7.0 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 5(1).
- Setiawan, N. (2023). Pemanfaatan bahan ajar dalam peningkatan motivasi belajar siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 85-104.
- Setyawati, E., Suratno, S., & Sofyan, S. (2022). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis TPACK untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMPN 30 Muaro Jambi. *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 3(2), 1043-1053.
- Sidabutar, G. S., Andari, N. W. P., Pegiyanti, N. L., Agustini, N. K. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD

MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 226-234.

Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis kebutuhan bahan ajar digital dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300-6306.

Widyastuti, R. (2022). Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V. *Journal of Academia Perspectives*, 2(2), 110-14.

Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2023). Systematic literature review: Penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *SNHRP*, 5, 163-177.

Zulaichah, L., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). Inovasi Bahan Ajar Berbasis Genially untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SD dalam Pembelajaran Ekosistem: Studi Pengembangan Bahan Ajar IPAS Kelas III SDN Percobaan 2 Kota Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).