

Pengaruh Media Visual Gambar Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SDN Oeba 3 Kupang

Ahmad¹, Iksan Y Abanat², Uslan^{3*}

^{1,2,3} Prodi.Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kupang

* Penulis Korespondensi: uslanspd@gmail.com

Diterima: 26-07-2026
Direvisi: 13-07-2026
Disetujui: 31-08-2026
Diterbitkan: 31-08-2026
Versi Terkini: 31-08-2026
Hak Cipta: © 2026 oleh penulis. Naskah ini diajukan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY-SA).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media visual gambar interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilaksanakan di SD UPTD Negeri Oeba 3, dengan 22 orang siswa dipilih sebagai sample penelitian. Data diambil menggunakan survey untuk mengukur motivasi belajar dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa penerapan media visual gambar interaktif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pada aspek hasil belajar, persentase ketuntasan siswa meningkat dari 77,3% pada Siklus 1 menjadi 94,3% pada Siklus 2, atau mengalami peningkatan sebesar 17%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 17 siswa menjadi 21 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang dari 5 siswa menjadi 1 siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang lebih besar, yaitu dari rata-rata 60% pada Siklus 1 menjadi 89,09% pada Siklus 2 dengan peningkatan sebesar 29,09%. Jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar baik meningkat dari 13 siswa menjadi 20 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual gambar interaktif mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi maupun hasil belajar siswa..

Kata Kunci: media visual interaktif, motivasi belajar; hasil belajar; siswa ; sekolah dasar

1. Pendahuluan

Salah satu aspek penting yang harus ditumbuhkan pada siswa sekolah dasar adalah motivasi belajar karena berkaitan langsung dengan prestasi belajar siswa. Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar memiliki hubungan yang kuat dengan prestasi akademik siswa, khususnya dalam menghasilkan sikap tekun, gigih, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Ramadhani et al., 2024). Siswa yang termotivasi cenderung lebih berkonsentrasi terhadap apa yang mereka pelajari, lebih tekun mencari pemecahan masalah, serta mencurahkan lebih banyak waktu dan usaha dibandingkan siswa yang kurang termotivasi (Arias et al., 2022). Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa (Tampubolon et al., 2021). Meta analysis yang dilakukan Howard dkk (2021) menunjukkan bahwa motivasi intrinsik berkaitan dengan keberhasilan akademik dan kesejahteraan siswa, sementara ketiadaan motivasi justru berhubungan dengan hasil yang buruk. Lebih lanjut, motivasi belajar juga berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (student engagement). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas, belajar dengan giat dan tekun, serta memiliki konsentrasi penuh selama proses pembelajaran berlangsung (Zurriyati & Mudjiran, 2021). Keterlibatan ini terlihat nyata dari keseriusan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami, dan tekun dalam melaksanakan tugas (Winata, 2021). Motivasi juga terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan belajar (learning engagement), di mana siswa yang termotivasi secara internal akan menyadari pentingnya partisipasi aktif dalam pembelajaran dan terdorong untuk mengatur proses belajarnya sendiri (Azhari et al., 2023). Dengan demikian, sangat menjadi sangat penting untuk menganalisa factor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu factor yang diidentifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media visual karena sifatnya yang partisipatif, menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar (Ali et al., 2025; Wahyugi & Fatmariza, 2021, p. 791). Menurut Indah & Fadilah, (2024) media visual dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan antusiasme, karena pembelajaran yang menyenangkan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Misalnya, Media interaktif seperti PowerPoint yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan gambar dan tampilan materi yang jelas membuat pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan bersikap positif (Rahmani & Abduh, 2022). Simbolon et al (2021) menyatakan bahwa media interaktif yang baik berfungsi sebagai sumber belajar yang kemungkinan mampu

meningkatkan minat, motivasi, sekaligus hasil belajar siswa. Hal ini dapat diperkuat dengan dinamika kelas yang aktif untuk memperkuat capaian akademik itu sendiri (Kassa et al., 2024). Dengan demikian, media visual interaktif berpeluang besar menjadi stimulan motivasi yang efektif, sebagaimana media video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar (Hapsari & Zulherman, 2021).

Selain daripada itu, media visual juga direlasikan dengan peningkatan akademik siswa. Hal ini berdasarkan bahwa media berbasis visual memungkinkan pembelajaran bermakna karena siswa dapat menyeleksi, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi (Mayer, 2024). Menurut Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, siswa mencapai pemahaman yang lebih dalam ketika menerima informasi dari kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya dari uraian verbal (Turčáni et al., 2024). Sebagai contoh, penggunaan narrator, gambar, dan contoh soal nyata meningkatkan capaian akademik, terutama pada pengetahuan prosedural dan evaluatif (Tani et al., 2022). Media visual juga meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa faktor-faktor yang mendukung pencapaian hasil belajar secara tidak langsung (Stanevičienė & Žekienė, 2025; Wahyudi et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran ilmu Pendidikan alam dan social, media visual dapat mengatasi karakteristik materi yang sarat konsep abstrak dan rawan menimbulkan miskonsepsi pada siswa sekolah dasar, sementara siswa pada umumnya belajar sekitar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hapsari & Zulherman, 2021). Dalam hal ini, media visual juga membantu mengatasi persepsi bahwa materi yang bersifat hafalan dan membosankan, yang sering menurunkan motivasi siswa dan berujung pada rendahnya hasil belajar (Bunari et al., 2024; Wijiningsih, 2022). Secara umum, media visual dinilai mampu menarik perhatian siswa agar tidak bosan, mengoptimalkan seluruh indra, serta menambahkan gambar dan ilustrasi pendukung yang membuat kegiatan belajar lebih bermakna (Arif et al., 2023, p. 2).

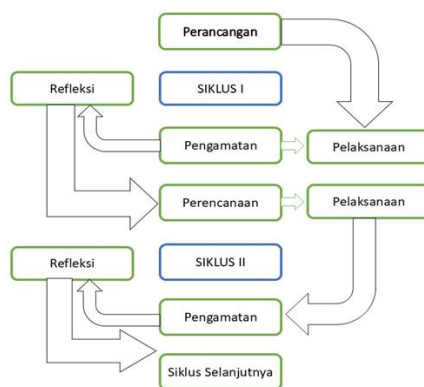
Literature saat ini menunjukkan bahwa, media visual telah banyak dibuktikan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, Media audio visual terbukti meningkatkan motivasi belajar IPA di sekolah dasar (Sofiana et al., 2023) serta hasil belajar pada materi siklus air (Safitri & Kasrman, 2022); video animasi berbasis Canva meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021); dan media visual berbasis lingkungan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPA (Mayarita et al., 2023). Lebih lanjut, Kajian tentang media interaktif pun didominasi oleh media berbasis perangkat lunak dan video, multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 meningkatkan motivasi peserta didik dari rata-rata 65 menjadi 95 dan hasil belajar dari 77 menjadi 93 (Arisanti & Adnan, 2021), multimedia presentasi interaktif terbukti memengaruhi motivasi dan hasil belajar kognitif (Rahmani & Abduh, 2022), sementara video interaktif dilaporkan meningkatkan keterlibatan siswa dengan tingkat interaksi 45% lebih tinggi dan peningkatan hasil belajar pascates sebesar 25% (Haerawan et al., 2024).

Akan tetapi, media gambar visual interaktif yang dilengkapi unsur interaktif seperti hotspot, tombol, dan elemen yang dapat diklik belum banyak dikaji secara khusus. Perbandingan efektivitas visualisasi statis dan dinamis selama ini menghasilkan temuan yang heterogen, sehingga belum ada kesimpulan tegas tentang pendekatan visual yang paling tepat untuk meningkatkan motivasi internal dan penguasaan materi (Teplá et al., 2022). Padahal, sebagian besar studi tentang interaktivitas justru berpusat pada video, sementara video pada dasarnya melibatkan siswa secara reseptif alih-alih interaktif dan efektivitasnya tanpa unsur interaktivitas dianggap terbatas (Desai & Kulkarni, 2022; Mamun & Lawrie, 2023); interaktivitas justru terbukti memberikan motivasi dan keterlibatan yang kuat bagi siswa (Desai & Kulkarni, 2022). Sementara itu, kajian media gambar statis untuk pembelajaran, misalnya dalam bentuk foto, bagan, dan gambar pendukung pada IPS, belum menjangkau format interaktif. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) mengenai sejauh mana media gambar interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengalisa efektivitas media visual gambar interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Metode Penelitian

Design penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan design penelitian Tindakan kelas (PTK). Dua siklus digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media visual gambar interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini model Kemmis dan Mc Taggart digunakan. Model ini berbentuk spiral reflektif diri yang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection) (Rabgay & Kidman, 2023). Model ini menekankan kolaborasi dan refleksi kritis, dan siklusnya berulang sampai hasil yang diinginkan tercapai. Detail model penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus penelitian

Peserta penelitian

Peserta dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD UPTD Negeri Oeba 3 yang berjumlah 22 orang. Peserta penelitian terdiri dari seluruh siswa dalam satu kelas yang menjadi subjek tindakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan peserta penelitian didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang perlu ditingkatkan.

Instrument

Pada penelitian ini, dua instrument berbeda digunakan untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa diukur menggunakan 10 items survey mengukur ketekunan belajar, minat belajar, perhatian, keaktifan dan usaha menyelesaikan tugas. Item survey telah divalidasi oleh dua orang ahli.

Hasil belajar siswa diukur menggunakan test items yang menguji pemahaman siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Total test items adalah 10 soal yang disusun berdasarkan Unistruktural (Peserta didik mampu fokus pada satu aspek atau informasi yang relevan saja), Multistruktural (Peserta didik mampu menyebutkan beberapa aspek yang relevan namun belum terhubung satu sama lain), Relational (Peserta didik mampu menghubungkan beberapa aspek sehingga membentuk satu kesatuan makna yang utuh), dan Extended abstract (Peserta didik mampu melakukan generalisasi dari konsep yang dipelajari ke konteks yang lebih luas/baru) (Rosiyanti, 2021).

Kedua instrument telah divalidasi oleh dua orang ahli terdiri dari dosen dan guru kelas. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil menunjukkan bahwa ahli menunjukkan persetujuan terhadap kelayakan kedua instrument dengan rata-rata pada angket motivasi adalah 93.35%, dan 88.45% pada test instrument. Dengan demikian kedua instrument layak digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen

No	Instrument	V I (%)	V II (%)	Rata-rata (%)	Kategori Penilaian
1	Angket Motivasi	92,7	94,0	93,35	Sangat Layak
2	Soal Evaluasi	84,6	92,3	88,45	Sangat Layak

Analisa Data

Data pada penelitian ini dianalisa dengan descriptive kuantitatif. Analisa dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar dan motivasi belajar siswa. Persentase ketuntasan dihitung dengan rumus: $(\text{jumlah siswa yang mencapai ketuntasan} / \text{jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$. Hasil analisis pada Siklus I dan Siklus II kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah penerapan media visual gambar interaktif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan perubahan hasil tindakan berdasarkan data numerik yang diperoleh selama proses penelitian (Arikunto, 2017).

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari media visual gambar interaktif terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dan test digunakan mengukur pemahaman siswa dalam dua siklus. Hasil dari siklus pertama digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengajaran media visual

gambar interaktif, kemudian siklus kedua digunakan untuk menvalidasi efektivitas media tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

Siklus pertama

Pada siklus pertama, siswa diberikan pengajaran menggunakan media visual gambar interaktif. Test dan survey diberikan setelah pembelajaran. Hasil dari test pemahaman siswa siklus pertama dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil test pemahaman siswa

Indikator	Keterangan			
	Tuntas	Jumlah Siswa	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
Unistructural	86,4%	19	13,6%	3
Multistructural	81,8%	18	18,2%	4
Relational	72,7%	16	27,3%	6
Extended Abstract	68,2%	15	31,8%	7
Nilai Rata-rata	77,3%	17	22,7%	5

Berdasarkan hasil tes pemahaman pada Siklus I, rata-rata ketuntasan siswa mencapai 77,3%, dengan capaian tertinggi pada indikator Unistructural sebesar 86,4% dan Multistructural sebesar 81,8%. Namun, ketuntasan siswa mengalami penurunan pada indikator Relational sebesar 72,7% dan Extended Abstract sebesar 68,2%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan beberapa informasi, menarik kesimpulan, serta mengembangkan pemahaman ke tingkat yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pembelajaran perlu lebih diarahkan pada aktivitas yang mendorong siswa untuk menghubungkan informasi, menganalisis gambar, menarik kesimpulan, dan menerapkan konsep melalui penggunaan media visual gambar interaktif yang lebih melibatkan siswa secara aktif. Selanjutnya, hasil dari survey motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. hasil survey motivasi siswa siklus pertama

Indikator	Keterangan			
	Tuntas	Jumlah Siswa	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
Ketekunan	72,7%	16	27,3%	6
Minat Belajar	68,2%	15	31,8%	7
Perhatian	63,6%	14	36,4%	8
Keaktifan	50,0%	11	50,0%	11
Usaha Menyelesaikan Tugas	45,5%	10	54,5%	12
Nilai Rata-rata	60,0%	13	40,0%	9

Tabel 3 menunjukkan hasil survei motivasi belajar pada Siklus I. hasil menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang mencapai kriteria motivasi adalah 60,0%. Capaian tertinggi terdapat pada indikator ketekunan sebesar 72,7%, diikuti minat belajar sebesar 68,2% dan perhatian sebesar 63,6%. Sementara itu, capaian pada indikator keaktifan hanya sebesar 50,0% dan usaha menyelesaikan tugas sebesar 45,5%, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan usaha menyelesaikan tugas masih rendah. Oleh karena itu, pada Siklus II, penggunaan media visual gambar interaktif perlu disertai dengan kegiatan yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung, seperti aktivitas interaktif, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas yang mendorong siswa untuk lebih aktif serta berusaha menyelesaikan tugas sampai tuntas.

Siklus kedua

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, perbaikan pembelajaran pada Siklus II dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan media visual gambar interaktif, terutama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kemampuan memahami materi pada tingkat yang lebih kompleks. Perbaikan difokuskan pada pemberian aktivitas yang lebih interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi melalui gambar, tetapi juga terlibat dalam menghubungkan

informasi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi. Hasil tes pemahaman siswa dan survei motivasi belajar setelah pelaksanaan Siklus II disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil test belajar siklus kedua.

Indikator	Keterangan			
	Tuntas	Jumlah Siswa	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
Unistructural	100%	22	0%	0
Multistructural	95,5%	21	4,5%	1
Relational	90,9%	20	9,1%	2
Extended Abstract	90,9%	20	9,1%	2
Nilai Rata-rata	94,3%	21	5,7%	1

Berdasarkan Tabel 4, hasil tes pemahaman siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Rata-rata ketuntasan siswa meningkat dari 77,3% pada Siklus I menjadi 94,3% pada Siklus II, atau meningkat sebesar 17,0 poin persentase. Pada indikator Unistructural, ketuntasan meningkat dari 86,4% menjadi 100%. Indikator Multistructural juga meningkat dari 81,8% menjadi 95,5%. Sementara itu, indikator Relational meningkat dari 72,7% menjadi 90,9%, dan Extended Abstract meningkat dari 68,2% menjadi 90,9%. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator Extended Abstract, yaitu sebesar 22,7 poin persentase, yang menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam memahami, menghubungkan, dan mengembangkan informasi ke tingkat yang lebih kompleks. Secara keseluruhan, pada Siklus II hanya 5,7% atau 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan, dibandingkan dengan 22,7% atau 5 siswa pada Siklus I. Hasil ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media visual gambar interaktif pada Siklus II mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal.

Tabel 5. Hasil survey motivasi belajar siklus 2.

Indikator	Keterangan			
	Tuntas	Jumlah Siswa	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
Ketekunan	90,91%	20	9,09%	2
Minat Belajar	86,36%	19	13,64%	3
Perhatian	95,45%	21	4,55%	1
Keaktifan	81,82%	18	18,18%	4
Usaha Menyelesaikan Tugas	90,91%	20	9,09%	2
Nilai Rata-rata	89,09%	20	10,91%	2

Berdasarkan Tabel 5, hasil survei motivasi belajar siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa secara keseluruhan 89,09% atau 20 siswa telah mencapai kriteria yang ditetapkan, sedangkan 10,91% atau 2 siswa belum mencapai kriteria. Pada indikator Ketekunan, sebanyak 90,91% atau 20 siswa mencapai kriteria, sementara 9,09% atau 2 siswa belum mencapai kriteria. Pada indikator Minat Belajar, sebanyak 86,36% atau 19 siswa mencapai kriteria dan 13,64% atau 3 siswa belum mencapai kriteria. Selanjutnya, indikator Perhatian menunjukkan capaian tertinggi, yaitu 95,45% atau 21 siswa, sedangkan hanya 4,55% atau 1 siswa yang belum mencapai kriteria. Pada indikator Keaktifan, sebanyak 81,82% atau 18 siswa mencapai kriteria dan 18,18% atau 4 siswa belum mencapai kriteria. Sementara itu, pada indikator Usaha Menyelesaikan Tugas, sebanyak 90,91% atau 20 siswa mencapai kriteria dan 9,09% atau 2 siswa belum mencapai kriteria. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa pada Siklus II sebagian besar siswa telah menunjukkan ketekunan, minat, perhatian, keaktifan, serta usaha dalam menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran menggunakan media visual gambar interaktif.

Perbandingan

Berdasarkan hasil perbandingan antara Siklus 1 dan Siklus 2, penerapan media visual gambar interaktif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pada aspek hasil belajar, persentase ketuntasan siswa meningkat dari 77,3% pada Siklus 1 menjadi 94,3% pada Siklus 2, atau mengalami peningkatan sebesar 17%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 17 siswa menjadi 21 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang dari 5 siswa menjadi 1 siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang lebih besar, yaitu dari rata-rata 60% pada Siklus 1 menjadi 89,09% pada Siklus 2 dengan peningkatan sebesar 29,09%. Jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar baik meningkat dari 13 siswa menjadi 20 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual gambar interaktif mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi maupun hasil belajar siswa. Detail hasil perbandingan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Perbandingan siklus pertama dan siklus kedua

Aspek yang Dibandingkan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Hasil belajar siswa (rata-rata ketuntasan)	77,3%	94,3%	+17%
Jumlah siswa tuntas hasil belajar	17 siswa	21 siswa	+4 siswa
Jumlah siswa tidak tuntas hasil belajar	5 siswa	1 siswa	-4 siswa
Motivasi belajar siswa (rata-rata)	60,0%	89,09%	+29.09%
Jumlah siswa memiliki motivasi tuntas/baik	13 siswa	20 siswa	+7 siswa
Jumlah siswa belum mencapai motivasi yang diharapkan	9 siswa	2 siswa	-7 siswa

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual gambar interaktif efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena media belajar tersebut meningkatkan perhatian (attention) dan keterlibatan (engagement) siswa selama proses pembelajaran. Berbeda dengan media statis yang hanya menyajikan informasi secara pasif, media visual interaktif menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif melainkan terlibat langsung dalam pembelajaran (Sariwedani et al., 2025). Peningkatan perhatian ini terjadi karena media interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti animasi, musik, dan permainan edukatif yang mampu merangsang indra siswa sekaligus mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Sariwedani et al., 2025). Selain itu, penelitian yang membandingkan gambar interaktif dengan gambar statis membuktikan bahwa gambar interaktif menghasilkan beban kognitif eksternal (extraneous cognitive load) yang lebih rendah, karena siswa tidak perlu menguraikan hubungan antara teks dan gambar secara terpisah, sehingga informasi lebih mudah diproses dan dipahami (Schwartz, 2025). Ketika beban kognitif berkurang dan perhatian siswa terstimulasi secara berkelanjutan, maka motivasi intrinsik siswa semakin kuat dan pembelajaran menjadi lebih bermakna, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap capaian hasil belajar siswa (Rayu et al., 2026).

Lebih lanjut, media visual gambar interaktif membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga siswa tidak perlu kesulitan membayangkan isi materi atau menguraikan hubungan antara gambar dan teks secara terpisah. Bukti empiris dari penelitian terhadap 153 mahasiswa menunjukkan bahwa gambar interaktif, di mana siswa mengklik bagian-bagian gambar untuk membaca teks yang sesuai dengan area tersebut, menghasilkan beban kognitif eksternal (extraneous cognitive load) yang lebih rendah dibandingkan gambar statis, sehingga proses kognitif siswa dapat difokuskan pada pemahaman substansi materi (Schwartz, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media visual yang membantu siswa menghubungkan konsep ilmiah yang abstrak dengan konteks yang sudah dikenal terbukti mengurangi beban kognitif eksternal serta meningkatkan pemahaman dan retensi konsep (Hindriana et al., 2026). Kajian literatur lain juga menyimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dirancang berdasarkan teori beban kognitif dan teori multimedia learning dapat mengurangi beban kognitif siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan menjadikan proses pembelajaran lebih efisien (Melati & Fadilah, 2025). Ketika materi mudah dipahami dan beban kognitif siswa tidak terbebani oleh penyajian media itu sendiri, pembelajaran menjadi lebih bermakna, yang pada akhirnya mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih baik (Sariwedani et al., 2025).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media visual gambar interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar terlihat dari ketuntasan siswa yang meningkat dari 77,3% pada Siklus I menjadi 94,3% pada Siklus II, sedangkan motivasi belajar meningkat dari 60% menjadi 89,09%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media visual gambar interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih

menarik, aktif, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, media visual gambar interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Arias, J., Soto-Carballo, J. G., & Pino-Juste, M. R. (2022). Emotional intelligence and academic motivation in primary school students. *Psicologia Reflexão E Crítica*, 35(1), 14. <https://doi.org/10.1186/s41155-022-00216-0>
- Arif, V. R., Afnan, M., Usmiyatun, U., & Lestari, C. Y. (2023). Development of Social Studies Animation Video (S2AV) teaching materials on the material “Plurality of Indonesian Society” for Junior high school students. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 01–11. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.2>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>
- Azhari, S. C., Fadjarajani, S., & Rosali, E. S. (2023). The relationship between Self-Regulated learning, family support and learning motivation on students’ learning engagement. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1), 147–158. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.52481>
- Bunari, B., Setiawan, J., Ma’arif, M. A., Purnamasari, R., Hadisaputra, H., & Sudirman, S. (2024). The influence of flipbook learning media, learning interest, and learning motivation on learning outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 313–321. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21059>
- Desai, T. S., & Kulkarni, D. (2022). Assessment of interactive video to enhance learning experience: a case study. *Journal of Engineering Education/Journal of Engineering Education Transformations/Journal of Engineering Education Transformation*, 35(S1), 74–80. <https://doi.org/10.16920/jeet/2022/v35is1/22011>
- Haerawan, H., Cale, W., & Barroso, U. (2024). The effectiveness of interactive videos in increasing student engagement in online learning. *Journal of Computer Science Advancements*, 2(5), 244–258. <https://doi.org/10.70177/jscs.v2i5.1322>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021a). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021b). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hindriana, A. F., Turki, H. I., Prihatin, Y., Setiawati, I., Abidin, Z., & Pratami, A. R. (2026). Cognitive load management: Learning abstract and complex scientific concepts using visual metaphors and metonymies. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 45(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v45i1.83196>
- Howard, J. L., Bureau, J., Guay, F., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2021). Student Motivation and Associated Outcomes: A Meta-Analysis from Self-Determination Theory. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1300–1323. <https://doi.org/10.1177/1745691620966789>
- Indah, R. A., & Fadilah, M. (2024). Literature Review : Pengaruh media Pembelajaran literasi Visual terhadap hasil belajar biologi siswa SMA. *BIODIK*, 10(2), 188–198. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33803>
- Kassa, M. M., Azene, M. K., Mengstie, S. M., & Ferede, M. W. (2024). Effect of using multimedia and dynamic classroom integrated instruction on grade 11 students’ biology academic achievement. *Heliyon*, 10(18), e37315. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e37315>
- Mamun, M. a. A., & Lawrie, G. (2023). Student-content interactions: Exploring behavioural engagement with self-regulated inquiry-based online learning modules. *Smart Learning Environments*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00221-x>
- Mayarita, L. R., Dafik, D., & Prastati, T. (2023). The development of Environment-Based Visual Media to enhance learning outcomes and student motivation in Science course. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(07). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v6-i7-56>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Melati, M. P. K., & Fadilah, M. (2025). ANALISIS LITERATUR : PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP BEBAN KOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Biogenerasi*, 10(4), 2270–2273. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i4.7434>
- Rabgay, T., & Kidman, G. (2023). Multiple iterations and messiness in the implementation of action research by Bhutanese secondary science teachers. *Discover Education*, 2(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00077-4>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Ramadhani, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 249–254. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3108>
- Rayu, I., Munir, M. a. F., Irawan, B., Iskandar, H., Radiyah, Arabella, N. H., Fikri, M., & Jamil, S. (2026). IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL BERBASIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA LITERASI VISUAL. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 182–194. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11038>
- Safitri, R. L., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746–8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>
- Sariwedani, N. M. G., Werang, B. R., & Sudarma, I. K. (2025). Contextual-Based Interactive Learning video media to improve science learning outcomes of Grade VI Elementary school students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 218–228. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i2.93717>

- Schwartz, N. (2025). Comparing Interactive Versus Static Educational Images On Student Learning Outcomes.
- Simbolon, N., Suartama, I., & Mahadewi, L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PRAKARYA UNTUK SISWA SMP KELAS VIII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.634
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Staneviciene, E., & Žekienė, G. (2025). The Use of Multimedia in the teaching and learning process of Higher Education: A Systematic review. *Sustainability*, 17(19), 8859. <https://doi.org/10.3390/su17198859>
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>
- Tani, M., Manuguerra, M., & Khan, S. (2022). Can videos affect learning outcomes? Evidence from an actual learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1675–1693. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10147-3>
- Teplá, M., Teplý, P., & Šmejkal, P. (2022). Influence of 3D models and animations on students in natural subjects. *International Journal of STEM Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00382-8>
- Turčáni, M., Balogh, Z., & Kohútek, M. (2024). Evaluating computer science students reading comprehension of educational multimedia-enhanced text using scalable eye-tracking methodology. *Smart Learning Environments*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00318-5>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa dalam belajar (Student engagement) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1555–1563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889>