



JPPK

Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan

Vol. 1 No. 1 Bulan Juni Tahun 2025, pp. 64-69

E-ISSN : XXXXXX | Email : jurnaljppk@gmail.com

Website: <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/JPPG>



KALIMASADA
group

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI ADABIYAH 2 PALEMBANG

Achmad Fadil¹, Merza Kellyn Rahmadila², Arini Nurafifah³, Al Rois Mustaqim⁴
^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Corresponding Author: achmadfadil_uin@radenfatah.ac.id¹, merzakellyn@gmail.com²,
Arininurafifah06@gmail.com³, alroismustakim@gmail.com⁴

Received: 3 April 2025 **Revised:** 30 April 2025 **Accepted:** 15 Mei 2025 **Published:** 15 Juni 2025 **DOI:**

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Adabiyah 2 Palembang, mengingat pesatnya perkembangan teknologi informasi dan tantangan dalam implementasinya di sekolah-sekolah, khususnya di daerah dengan keterbatasan sumber daya. Latar belakang penelitian didasari pada realita minimnya penggunaan media pembelajaran di banyak sekolah, keterbatasan infrastruktur teknologi, dan kurangnya pelatihan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui solusi praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Research and Development (R&D) untuk mengeksplorasi pengembangan media visual interaktif dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas 6 MI Adabiyah 2 Palembang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi partisipan, angket, dan dokumentasi. Analisis data kualitatif mengidentifikasi pola dan tema utama, dengan triangulasi data untuk memastikan keandalan. Pengembangan media didasarkan pada teori pembelajaran multimodal Mayer (2019), beban kognitif Sweller (2018), literasi visual Mann (2020), dan kode ganda Paivio (2017), dengan pertimbangan karakteristik siswa yang sebagian besar berlatar belakang budaya Arab. Hasil penelitian menunjukkan potensi media visual interaktif, seperti video animasi bilingual dan game edukasi, dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Penelitian selanjutnya perlu memfokuskan pada pengujian efektivitas berbagai jenis media dan optimasi desainnya agar sesuai dengan konteks pembelajaran di MI Adabiyah 2 Palembang.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Visual Interaktif, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study explores the development of interactive visual learning media to enhance student motivation at MI Adabiyah 2 Palembang. The research acknowledges the rapid advancement of information technology and the challenges in its implementation in schools, particularly in resource-constrained areas. The study is grounded in the reality of limited media use in many schools, technological infrastructure constraints, and a lack of teacher training. The primary objective is to address these challenges and improve teaching quality through practical and effective solutions. Employing a qualitative approach with a Research and Development (R&D) design, this study investigates the development of interactive visual media and its impact on the learning motivation of sixth-grade students at MI Adabiyah 2 Palembang. Data collection involved semi-structured interviews with students, teachers, and parents to gather insights into their experiences and perceptions of interactive visual learning media and its effect on learning motivation. Participant observation during the learning process monitored student interaction with the media and its influence on engagement and motivation. A quantitative survey

(questionnaire) measured student motivation levels before and after media use. Finally, relevant documents were collected for documentation purposes. Qualitative data analysis identified key patterns and themes, employing data triangulation to ensure reliability. The media development was informed by Mayer's (2019) multimodal learning theory, Sweller's (2018) cognitive load theory, Mann's (2020) visual literacy framework, and Paivio's (2017) dual coding theory, considering the predominantly Arab cultural background of the students. Findings suggest the potential of interactive visual media, such as bilingual animated videos and educational games, in boosting student motivation and conceptual understanding. Future research should focus on testing the effectiveness of various media types and optimizing their design to align with the specific learning context of MI Adabiyah 2 Palembang.

Keywords: *Learning Media Development, Interactive Visual, Learning Motivation*

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Bidang pendidikan mengalami akselerasi yang tajam dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sesuai dengan pandangan Budiman tentang fungsi IPTEK dalam pendidikan, bidang pendidikan mau tidak mau akan terkena dampak dari pesatnya kemajuan teknologi informasi di era globalisasi. Kemunculan teknologi informasi dan perannya dalam sistem pendidikan telah mengantarkan era baru kemajuan pendidikan, namun hal ini tidak dibarengi dengan peningkatan sumber daya manusia yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan di Indonesia.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bidang pendidikan menghadapi tantangan baru. Menggunakan teknologi di dalam kelas adalah salah satu kesulitan yang ditimbulkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pandangan Effendi dan Wahidy tentang penggunaan teknologi di abad ke-21 bahwa individu yang bekerja di bidang pendidikan harus dapat mengikuti dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat (Wulandari et al, 2023). Para siswa harus mampu mengikuti perkembangan teknologi, selain guru yang juga paham dengan teknologi.

Teknologi telah memajukan media pembelajaran visual, memungkinkan personalisasi sesuai gaya belajar siswa yang beragam dan mengatasi keterbatasan metode tradisional berbasis teks dan verbal. Namun, implementasinya masih terbatas (Safitri et al, 2025), terkendala oleh kurangnya pelatihan guru, sumber daya terbatas, dan ketidakmampuan media untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Hal ini menghambat optimalisasi efektivitas media visual, terutama dalam memahami konsep kompleks. Pentingnya mempertimbangkan variasi gaya belajar (visual, kinestetik, auditorial) (Ali et al, 2025) menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran inklusif dan adaptif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif merupakan kunci peningkatan kualitas pendidikan. Namun, realita di lapangan menunjukkan minimnya penggunaan media pembelajaran di banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan atau dengan sumber daya terbatas (Raharjo, 2025).

Keterbatasan anggaran dan infrastruktur, seperti koneksi internet yang lambat atau tidak ada, kurangnya komputer dan perangkat pintar, serta minimnya fasilitas teknologi lainnya (Firduas & Ritonga, 2024), menjadi kendala utama. Sekolah-sekolah yang memiliki infrastruktur teknologi memadai dan telah mengembangkan pemanfaatan teknologi dengan baik, cenderung lebih aktif menggunakan media pembelajaran. Kondisi ini menciptakan kesenjangan akses dan kualitas pendidikan. Selain infrastruktur, faktor lain yang signifikan adalah kompensasi guru.

Gaji guru yang kompetitif dan adil tidak hanya mencerminkan penghargaan atas profesi mereka, tetapi juga memotivasi peningkatan kualitas pendidikan, termasuk penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif (Yanto, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang, sebagai upaya untuk mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna.

Pengembangan media pembelajaran visual interaktif sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan interaktif, serta mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Media visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Beberapa teori mendukung pengembangan media pembelajaran visual yang efektif. Teori Pembelajaran Multimodal Mayer (2019) menekankan pentingnya kombinasi berbagai format representasi (gambar, teks, suara) untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Teori Beban Kognitif Sweller (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media visual yang tepat dapat mengurangi beban kognitif dengan menyederhanakan informasi. Literasi Visual Mann (2020) menekankan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan gambar dan simbol untuk meningkatkan pemahaman konsep. Teori Kode Ganda Paivio (2017) menunjukkan efektivitas penyajian informasi dalam format verbal dan visual.

Penelitian terkini menunjukkan tren penggunaan teknologi interaktif seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit (Fatimah, 2024). Media pembelajaran berbasis game juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Gee, 2018).

Berdasarkan teori dan penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran visual interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual interaktif yang mengintegrasikan gambar, animasi, dan video yang relevan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) untuk mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran visual interaktif dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang. Fokus penelitian adalah pada desain dan implementasi media pembelajaran visual interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan gambar, grafik, video, dan elemen visual lainnya. Subjek penelitian meliputi siswa kelas 6 MI Adabiyah 2 Palembang.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu: (1) wawancara semi-terstruktur dengan siswa, guru, dan orang tua untuk menggali pengalaman dan persepsi mereka tentang penggunaan media pembelajaran visual interaktif dan dampaknya terhadap motivasi belajar; (2) observasi partisipan selama proses pembelajaran untuk mengamati interaksi siswa dengan media dan pengaruhnya terhadap keterlibatan dan motivasi belajar; (3) angket (kuesioner) untuk memperoleh data kuantitatif mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media; dan (4) dokumentasi berupa pengumpulan dokumen-dokumen yang relevan.

Analisis data akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif, mengidentifikasi pola, tema, dan kategori utama dari data yang dikumpulkan, sesuai dengan saran Creswell (2021). Interpretasi data akan dilakukan dalam konteks yang lebih luas dan disajikan dalam bentuk naratif yang menggambarkan fenomena yang diteliti. Triangulasi data akan digunakan untuk memastikan keandalan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang dapat dikaji melalui beberapa teori pembelajaran. Berdasarkan data yang tersedia, fokus pengembangan media ini harus mempertimbangkan karakteristik siswa MI Adabiyah 2 Palembang, yang sebagian besar merupakan keturunan Arab dan memiliki latar belakang budaya yang kaya. Dengan demikian, media yang dikembangkan perlu mengakomodasi preferensi belajar mereka (Purnawanto, 2023).

Teori Pembelajaran Multimodal Mayer (2019) menjadi landasan utama. Media visual interaktif yang efektif harus menggabungkan berbagai format representasi, seperti gambar, teks, dan suara, untuk memaksimalkan pemahaman dan retensi informasi. Misalnya, video pendek yang menampilkan narasi dalam bahasa Indonesia dan Arab, diiringi dengan visualisasi yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa. Teks yang singkat, jelas, dan mudah dipahami, dipadukan dengan gambar yang hidup dan berwarna, akan mengurangi beban kognitif siswa sesuai dengan teori Beban Kognitif Sweller (2018). Penggunaan warna yang menarik dan desain yang estetik juga perlu diperhatikan untuk menarik perhatian siswa (Auliazmi, 2021).

Kemampuan siswa dalam menginterpretasikan gambar dan simbol juga penting, seperti yang ditekankan dalam Literasi Visual Mann (2020). Media yang dikembangkan sebaiknya menggunakan simbol-simbol yang familiar bagi siswa, serta desain yang sederhana dan mudah dipahami (Casofa & Isa, 2022). Gambar-gambar yang dipilih harus relevan dengan budaya dan kehidupan siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah menghubungkannya dengan pengetahuan dan pengalaman mereka. Hal ini akan memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar.

Teori Kode Ganda Paivio (2017) juga mendukung penggunaan format verbal dan visual secara bersamaan. Informasi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar akan diproses secara simultan oleh otak, meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Media interaktif dapat memanfaatkan fitur multimedia seperti animasi, simulasi, dan game edukatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Nursyahira et al, 2024).

Pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk siswa MI Adabiyah 2 Palembang harus didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran multimodal, mengurangi beban kognitif, meningkatkan literasi visual, dan memanfaatkan teori kode ganda. Media yang dihasilkan perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, budaya mereka, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Evaluasi berkala terhadap efektivitas media juga sangat penting untuk memastikan bahwa media tersebut benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa.

Faktor Kunci Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran visual interaktif yang efektif untuk MI Adabiyah 2 Palembang harus mempertimbangkan beberapa faktor kunci. Pertama, karakteristik siswa perlu dipertimbangkan. Mayoritas siswa berasal dari keturunan Arab, sehingga media harus mengakomodasi latar belakang budaya dan preferensi belajar mereka, termasuk pilihan bahasa (Indonesia dan Arab) dan gaya penyampaian. Kedua, keselarasan dengan kurikulum dan materi pelajaran sangat penting. Media harus selaras dengan kurikulum yang berlaku dan materi pelajaran yang diajarkan, serta memperhatikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) (Hanum, 2017).

Ketiga, ketersediaan teknologi dan infrastruktur di sekolah harus dipertimbangkan. Jika akses internet terbatas, media harus dapat diakses secara offline atau dengan koneksi internet minimal. Keempat, prinsip pembelajaran interaktif harus diutamakan. Media harus dirancang interaktif, melibatkan siswa aktif melalui kuis, game, simulasi, dan aktivitas kolaboratif (Yasin, 2023). Terakhir, aspek visual yang menarik sangat krusial. Media harus memiliki desain yang menarik dan estetik, dengan warna cerah, gambar berkualitas tinggi, dan animasi yang memikat untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar (Purwantari, 2022).

Contoh Pengembangan Media Interaktif

Berdasarkan faktor-faktor kunci di atas, beberapa contoh pengembangan media visual

interaktif yang sesuai untuk MI Adabiyah 2 Palembang meliputi: video pembelajaran animasi yang memadukan animasi, narasi dalam bahasa Indonesia dan Arab, serta gambar yang relevan dengan materi pelajaran; game edukasi interaktif berbasis komputer atau aplikasi mobile untuk menguji pemahaman siswa secara menyenangkan; simulasi interaktif yang memungkinkan interaksi dengan lingkungan virtual untuk memecahkan masalah; poster edukatif interaktif dengan kode QR yang mengarah ke video pembelajaran atau materi tambahan; dan buku digital interaktif yang mengintegrasikan gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Semua contoh ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan motivasi belajar siswa dengan cara yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik MI Adabiyah 2 Palembang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan media pembelajaran visual interaktif yang responsif terhadap karakteristik siswa MI Adabiyah 2 Palembang, khususnya latar belakang budaya Arab. Dengan mengintegrasikan teori-teori pembelajaran multimodal, beban kognitif, literasi visual, dan kode ganda, serta mempertimbangkan ketersediaan teknologi, media yang dirancang dengan baik seperti video animasi bilingual, game edukatif, dan simulasi interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas berbagai jenis media dan mengoptimalkan desainnya agar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di MI Adabiyah 2 Palembang.

REFERENSI

- Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruangguru Application. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21-36.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Casofa, F., & Isa, A. (2022). *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara.
- Creswell, John W. (2021). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fatimah, S., Prasetyo, S., & Munastiwi, E. (2024). Inovasi dalam Pengajaran IPA di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Teknologi Digital. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 6(1), 15-27.
- Firdaus, K., & Ritonga, M. (2024). Peran Teknologi Dalam Mengatasi Krisis Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(1), 43-57.
- Gee, J. P. (2018). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hanum, L. (2017). *Perencanaan pembelajaran*. Syiah Kuala University Press.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mann, S. (2020). Visual literacy: Learning to see in a digital age. *Journal of Visual Literacy*, 39(2), 120-135.
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., Maisaroh, S., & Lubis, R. H. W. (2024). Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2), 163-171.
- Paivio, A. (2017). Dual coding theory and education. *The International Journal of Educational Psychology*, 6(1), 59-72.
- Purwantari, T. (2022). *Penyusunan Karya Inovatif Bidang Seni Sastra Cerpen dan Cerita Bergambar*. CV Pajang Putra Wijaya.
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 34-54.
- Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, S., Santoso, S., & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sdn 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 50-60.

- Safitri, A., Alfattunisa, A., Afifah, A., Abdullah, D., & Mardani, D. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI. Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(2), 45-56.
- Sweller, John. "Cognitive Load Theory." In *Psychology of Learning and Motivation*, 55:37–76. Elsevier, 2011. Accessed December 7, 2024. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780123876911000028>.
- Wulandari, R. I., Munip, A., & Mawardi, A. C. (2023). Tantangan Profesionalisme Guru: Integrasi Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dengan Pendidikan di Abad 21. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2649-2667.
- Yanto, A., Yanto, M., & Kholilah Harahap, E. (2024). Strategi kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Rejang Lebong dalam meningkatkan jumlah siswa di era globalisasi pendidikan (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., ... & Aryanti, N. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.