

**ANALISIS PERAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PPKn DI SMP NEGERI 8 MEDAN**

Wahyu Seno Gimstar¹, Syahlan², Metrilitna Br.Sembiring³, Supramanto⁴

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Islam Sumatera Utara

⁴ SMP Negeri 8 MEDAN

[¹wahyusenogimstar08@gmail.com](mailto:wahyusenogimstar08@gmail.com) [²syahlan@fkip.uisu.ac](mailto:syahlan@fkip.uisu.ac)

[³metrilitna@gmail.com](mailto:metrilitna@gmail.com) [⁴suparmanto789@gmail.com](mailto:suparmanto789@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of digital-based interactive media in enhancing students' learning motivation and active engagement in Civic Education (PPKn) at SMP Negeri 8 Medan. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving PPKn teachers and eighth-grade students as informants. Data were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, comprising data reduction, data display, and conclusion drawing, while data credibility was ensured through source and technique triangulation. The findings indicate that the use of digital interactive media, such as videos, quizzes, and interactive presentation applications, positively contributes to increasing students' enthusiasm, attention, and participation during PPKn lessons. Students showed greater courage in asking questions, responding to the teacher, and engaging in classroom discussions when interactive media were used. However, the implementation still faces obstacles related to limited infrastructure and teachers' digital literacy. This study concludes that digital interactive media can be an effective alternative to foster meaningful and student-centered PPKn learning.

Keywords: *Interactive Digital Media, Learning Motivation, Student Engagement, Civic Education (PPKn)*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media interaktif berbasis digital dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 8 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi terhadap guru PPKn serta siswa kelas VIII yang dijadikan sebagai informan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital, seperti video

pembelajaran, kuis interaktif, dan aplikasi presentasi interaktif, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan antusiasme, perhatian, dan partisipasi siswa selama pembelajaran PPKn berlangsung. Siswa menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam bertanya, menanggapi penjelasan guru, serta terlibat aktif dalam diskusi kelas ketika media interaktif digunakan. Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi kendala terkait keterbatasan sarana infrastruktur dan literasi digital guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mewujudkan pembelajaran PPKn yang bermakna dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Media Interaktif Digital, Motivasi Belajar, Keaktifan Belajar, Pembelajaran PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan kesadaran berbangsa dan bernegara pada diri peserta didik. Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran PPKn di sekolah kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena identik dengan metode ceramah, hafalan konsep, dan minimnya variasi media pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMP Negeri 8 Medan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang

antusias, dan enggan bertanya maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran PPKn berlangsung. Guru masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis, sehingga interaksi pembelajaran menjadi satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Padahal, di era digital saat ini siswa sudah sangat akrab dengan perangkat teknologi seperti telepon pintar dan komputer, yang apabila dimanfaatkan secara tepat dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti video pembelajaran,

kuis interaktif, aplikasi presentasi multimedia, maupun platform pembelajaran daring. Media interaktif dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, komunikatif, dan menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, termasuk pada pembelajaran PPKn yang selama ini dianggap sarat dengan materi normatif dan konseptual.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif digital dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengungkap bagaimana peran media interaktif digital dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn di tingkat SMP, khususnya di SMP Negeri 8 Medan, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk menggambarkan fenomena tersebut secara alamiah dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media interaktif

berbasis digital dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn di SMP Negeri 8 Medan, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran PPKn, serta manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran PPKn yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam fenomena peran media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PPKn sebagaimana adanya di lapangan, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri atas satu orang guru mata pelajaran PPKn dan

beberapa siswa kelas VIII yang dianggap representatif untuk memberikan informasi terkait fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi partisipatif untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PPKn di kelas, wawancara mendalam (in-depth interview) dengan guru dan siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, dan respons mereka terhadap penggunaan media interaktif digital, serta studi dokumentasi berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran yang digunakan, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data (data reduction) dengan merangkum dan memfokuskan data pada hal-hal pokok yang relevan dengan penelitian, penyajian data (data display) dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan pemahaman terhadap hubungan antar data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi

(*conclusion drawing/verification*) yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 8 Medan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media seperti video pembelajaran interaktif dan kuis daring dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Hasil wawancara dengan guru PPKn mengungkapkan bahwa media interaktif mampu menghadirkan variasi stimulus visual dan audio yang membuat materi hak dan kewajiban warga negara menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Siswa yang diwawancarai juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi tidak monoton dan mereka merasa lebih tertarik untuk mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Selain motivasi, keaktifan belajar siswa turut mengalami peningkatan. Data observasi menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, serta terlibat dalam diskusi kelompok ketika pembelajaran didukung oleh media interaktif digital. Fitur kuis interaktif secara khusus mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat dan aktif berpartisipasi demi memperoleh skor terbaik.

Tabel 1. menyajikan gambaran ringkas mengenai kategori informan dan fokus data yang digunakan untuk memperkuat temuan penelitian ini.

Tabel 1. Kategori dan Fokus Data Informan Penelitian

No	Kategori Informan	Jumlah	Fokus Data
1	Guru PPKn	1 orang	Strategi penggunaan media interaktif
2	Siswa Kelas VIII	6 orang	Motivasi dan keaktifan belajar
3	Dokumen Pembelajaran	RPP dan media ajar	Kesesuaian dengan RPP media interaktif

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa stimulus yang bervariasi dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan dorongan internal untuk belajar. Media interaktif digital menyediakan pengalaman belajar multisensori yang mampu menarik perhatian siswa generasi digital, sehingga mendorong munculnya motivasi intrinsik dalam mempelajari konsep-konsep PPKn yang sifatnya normatif.

Dari sisi keaktifan, penggunaan media interaktif membuka ruang partisipasi yang lebih luas melalui fitur umpan balik langsung (instant feedback), sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara aktif, baik dengan guru, materi, maupun sesama siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga

sebagai sarana untuk membangun komunikasi pembelajaran yang lebih interaktif.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan sejumlah kendala dalam penerapan media interaktif digital, di antaranya keterbatasan sarana seperti jaringan internet yang kurang stabil dan jumlah perangkat digital yang belum merata bagi seluruh siswa, serta masih terbatasnya kemampuan literasi digital sebagian guru dalam mengembangkan media interaktif secara mandiri.

Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah berupa penyediaan fasilitas yang memadai serta pelatihan literasi digital bagi guru, agar pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PPKn dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis digital berperan positif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn di SMP Negeri 8 Medan.

Penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran dan kuis digital mampu menumbuhkan antusiasme, mendorong partisipasi aktif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dibandingkan dengan metode konvensional. Meskipun demikian, keberhasilan penerapannya masih dipengaruhi oleh ketersediaan sarana infrastruktur dan kesiapan literasi digital guru.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pihak sekolah memberikan dukungan sarana teknologi yang memadai serta pelatihan berkelanjutan bagi guru PPKn dalam mengembangkan media interaktif digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah serta mengkaji dampak media interaktif digital terhadap aspek hasil belajar secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2016). Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan campuran

- (Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.