Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Regulasi Diri Terhadap Motivasi Belajar Melalui Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar

Yosua Parhorasan Manullang

Universitas Mahkota Tricom Unggul

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena berkaitan dengan kemauan siswa untuk memulai, mempertahankan, dan mengevaluasi usaha belajarnya. Artikel ini bertujuan merancang penelitian untuk menganalisis hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif dan regulasi diri dengan motivasi belajar melalui keterlibatan siswa. Penelitian diusulkan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei korelasional terhadap siswa kelas IV–VI sekolah dasar. Data direncanakan dikumpulkan melalui kuesioner yang disesuaikan dengan usia siswa serta dokumentasi atau observasi pendukung yang relevan. Analisis mencakup statistik deskriptif, evaluasi kualitas instrumen, pengujian hubungan langsung, dan pengujian efek tidak langsung melalui keterlibatan siswa. Karena data lapangan belum diberikan, artikel ini tidak menyajikan hasil empiris atau angka statistik yang direkayasa; bagian hasil disusun sebagai kerangka pelaporan yang perlu dilengkapi setelah pengumpulan dan analisis data. Kajian ini diharapkan membantu guru menilai peran media interaktif, strategi regulasi diri, dan partisipasi siswa dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif; regulasi diri; keterlibatan siswa; motivasi belajar; sekolah dasar.

LATAR BELAKANG

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, motivasi tidak hanya tampak dari kemauan menyelesaikan tugas, tetapi juga dari rasa ingin tahu, keberanian bertanya, ketekunan ketika menghadapi kesulitan, dan kesediaan memperbaiki jawaban. Guru perlu memahami kondisi yang dapat mendukung motivasi tersebut agar pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Perkembangan media pembelajaran interaktif membuka peluang bagi guru untuk menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, kuis, dan umpan balik. Media semacam ini berpotensi membantu siswa mengamati konsep, mencoba jawaban, dan memperoleh respons secara langsung. Namun, penggunaan teknologi tidak otomatis meningkatkan motivasi. Efektivitasnya bergantung pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, akses perangkat, kualitas konten, serta kemampuan guru mengintegrasikannya ke dalam aktivitas kelas. Media yang terlalu ramai atau tidak relevan justru dapat mengalihkan perhatian dari tujuan belajar.

Selain dukungan dari media, siswa membutuhkan regulasi diri untuk mengarahkan kegiatan belajarnya. Regulasi diri dalam belajar mencakup penetapan tujuan, perencanaan strategi, pemantauan pemahaman, pengelolaan waktu dan perhatian, serta refleksi terhadap hasil. Zimmerman (2000) menjelaskan bahwa pembelajar yang meregulasi dirinya terlibat secara aktif dalam proses kognitif, motivasional, dan perilaku. Pada usia sekolah dasar, keterampilan tersebut masih berkembang sehingga guru dapat membantu melalui instruksi bertahap, contoh strategi, daftar periksa sederhana, dan umpan balik yang dapat ditindaklanjuti.

Keterlibatan siswa dapat menjadi mekanisme yang menghubungkan media interaktif dan regulasi diri dengan motivasi belajar. Keterlibatan lazim dipahami sebagai konstruk multidimensional yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks et al., 2004). Keterlibatan perilaku terlihat melalui partisipasi dan penyelesaian tugas; keterlibatan emosional meliputi minat dan rasa memiliki; sedangkan keterlibatan kognitif berhubungan dengan strategi dan upaya memahami materi. Ketiga dimensi ini membantu peneliti menghindari penyederhanaan keterlibatan sebagai sekadar siswa yang terlihat aktif berbicara.

Secara konseptual, media interaktif yang dirancang dengan baik dapat menyediakan kesempatan berlatih dan memperoleh umpan balik, sementara regulasi diri dapat membantu siswa menggunakan kesempatan tersebut secara terarah. Kedua faktor ini mungkin berkaitan dengan keterlibatan, yang selanjutnya berhubungan dengan motivasi belajar. Walaupun demikian, hubungan tersebut perlu diuji secara empiris dan tidak boleh dianggap pasti. Motivasi juga dapat berkaitan dengan pengetahuan awal, dukungan keluarga, hubungan guru-siswa, kesulitan materi, iklim kelas, dan pengalaman keberhasilan sebelumnya.

Penelitian yang menguji faktor media, regulasi diri, keterlibatan, dan motivasi secara bersamaan dapat memberikan gambaran yang lebih terstruktur bagi guru sekolah dasar. Model yang diusulkan menempatkan media pembelajaran interaktif dan regulasi diri sebagai prediktor, keterlibatan siswa sebagai variabel perantara, serta motivasi belajar sebagai variabel hasil. Model ini tidak bermaksud menyatakan bahwa seluruh variasi motivasi dijelaskan oleh empat konstruk tersebut, tetapi memusatkan perhatian pada hubungan yang dapat diukur dan ditelaah.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif dan regulasi diri dengan motivasi belajar, baik secara langsung maupun melalui keterlibatan siswa sekolah dasar. Secara praktis, penelitian diharapkan membantu guru memilih media berdasarkan tujuan pembelajaran dan mengajarkan strategi belajar mandiri secara eksplisit. Secara akademik, penelitian dapat memperkaya diskusi mengenai keterkaitan sumber belajar, kemampuan mengatur proses belajar, keterlibatan, dan motivasi pada pendidikan dasar.

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana belajar yang memungkinkan siswa memberikan respons dan menerima umpan balik, bukan hanya melihat atau mendengar informasi secara pasif. Bentuknya dapat berupa kuis digital, simulasi, modul interaktif,

permainan edukatif, atau bahan presentasi dengan aktivitas terarah. Indikator yang dapat ditelaah meliputi kemudahan penggunaan, relevansi isi, kejelasan umpan balik, kesempatan berlatih, dan kesesuaian dengan tujuan belajar. Penelitian perlu membedakan antara frekuensi penggunaan media dan kualitas pengalaman belajar yang dihasilkan.

2. Regulasi Diri dalam Belajar

Regulasi diri dalam belajar merujuk pada proses siswa merencanakan, memantau, dan mengevaluasi usaha belajarnya. Indikator yang sesuai bagi siswa sekolah dasar dapat mencakup menetapkan target sederhana, mengikuti langkah kerja, memeriksa kembali jawaban, meminta bantuan ketika diperlukan, dan merefleksikan kesalahan. Pengukuran harus menggunakan bahasa konkret dan sesuai usia. Skor regulasi diri tidak seharusnya diperlakukan sebagai sifat tetap; keterampilan ini dapat berkembang melalui pengajaran dan dukungan lingkungan.

3. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa terdiri atas dimensi perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks et al., 2004). Instrumen sebaiknya menangkap lebih dari satu dimensi, sebab kepatuhan menyelesaikan tugas belum tentu menunjukkan minat atau pemrosesan mendalam. Dalam model ini, keterlibatan diposisikan sebagai mediator yang mungkin menjelaskan jalur statistik dari penggunaan media dan regulasi diri menuju motivasi belajar.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar berkaitan dengan alasan, arah, intensitas, dan ketekunan siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Perspektif teori determinasi diri membedakan kualitas motivasi berdasarkan pengalaman otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Deci & Ryan, 2000; Ryan & Deci, 2020). Untuk penelitian sekolah dasar, indikator dapat meliputi minat terhadap materi, kemauan berusaha, ketekunan, dan nilai yang dirasakan dari aktivitas belajar. Butir instrumen harus menghindari pertanyaan yang menggiring siswa memberikan jawaban yang dianggap diinginkan guru.

5. Kerangka Konseptual dan Hipotesis

Model penelitian mengasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (X1) dan regulasi diri (X2) berhubungan dengan keterlibatan siswa (Z), sedangkan keterlibatan siswa berhubungan dengan motivasi belajar (Y). Jalur langsung X1 → Y dan X2 → Y juga diuji.

Kode	Hipotesis
H1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berhubungan positif dengan keterlibatan siswa.
H2	Regulasi diri dalam belajar berhubungan positif dengan keterlibatan siswa.
H3	Keterlibatan siswa berhubungan positif dengan motivasi belajar.

H4	Penggunaan media pembelajaran interaktif berhubungan positif dengan motivasi belajar.
H5	Regulasi diri dalam belajar berhubungan positif dengan motivasi belajar.
H6	Keterlibatan siswa memediasi hubungan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar.
H7	Keterlibatan siswa memediasi hubungan regulasi diri dengan motivasi belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional. Desain ini digunakan untuk menguji hubungan statistik antarvariabel tanpa memberikan perlakuan eksperimental. Oleh karena itu, istilah "pengaruh" dalam judul harus ditafsirkan secara hati-hati sebagai hubungan yang diuji melalui model, bukan bukti kausalitas yang pasti. Desain longitudinal atau eksperimen diperlukan apabila tujuan penelitian adalah menguji perubahan dan klaim sebab-akibat dengan lebih kuat.

Populasi sasaran adalah siswa kelas IV–VI pada sekolah dasar yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Peneliti perlu mencantumkan wilayah, nama atau kode sekolah, tahun ajaran, jumlah populasi, dan kriteria inklusi setelah lokasi ditetapkan. Teknik sampling dapat berupa proportionate stratified random sampling apabila tersedia daftar siswa yang memadai; pilihan teknik lain perlu disertai alasan. Ukuran sampel sebaiknya ditentukan melalui pertimbangan kebutuhan analisis, jumlah prediktor, kompleksitas model, dan kemungkinan data tidak lengkap.

Variabel penelitian terdiri atas media pembelajaran interaktif (X1), regulasi diri (X2), keterlibatan siswa (Z), dan motivasi belajar (Y). Media interaktif dapat diukur melalui persepsi siswa tentang relevansi, kemudahan, kesempatan berlatih, dan umpan balik. Regulasi diri mencakup perencanaan, pemantauan, pengelolaan usaha, dan refleksi. Keterlibatan mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Motivasi belajar mencakup minat, usaha, ketekunan, dan nilai yang dirasakan dari pembelajaran. Definisi operasional dan butir final harus ditetapkan sebelum analisis.

Data utama dapat dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala respons empat atau lima kategori yang diberi label jelas dan mudah dipahami siswa. Instrumen perlu ditelaah oleh ahli pendidikan dasar dan diuji coba pada siswa dengan karakteristik serupa di luar sampel utama bila memungkinkan. Uji coba menilai keterbacaan, pemahaman, waktu pengerjaan, dan kemungkinan butir menimbulkan tafsir ganda. Observasi kelas atau dokumentasi penggunaan media dapat digunakan sebagai data pendukung, tetapi prosedurnya perlu dijelaskan secara terpisah.

Validitas isi dapat dinilai melalui penelaahan ahli. Reliabilitas dan kualitas konstruk kemudian dievaluasi menggunakan teknik yang sesuai dengan model analisis. Jika skor

komposit dianalisis melalui regresi, laporkan pemeriksaan butir dan koefisien reliabilitas yang relevan. Jika menggunakan analisis faktor atau pemodelan persamaan struktural, laporkan indikator validitas dan reliabilitas sesuai pendekatan tersebut. Kriteria keputusan harus ditetapkan berdasarkan rujukan metodologis, bukan diubah setelah hasil diketahui.

Pengumpulan data dilaksanakan setelah memperoleh izin institusi dan sekolah. Karena responden adalah anak, persetujuan orang tua atau wali serta persetujuan anak sesuai usia perlu diperoleh. Partisipasi harus sukarela dan tidak memengaruhi nilai. Peneliti menjelaskan tujuan, prosedur, risiko minimal, hak untuk tidak menjawab, dan cara menjaga kerahasiaan. Data disimpan menggunakan kode anonim dan hasil dilaporkan secara agregat.

Analisis data dimulai dengan pemeriksaan kelengkapan, data hilang, pencilan, serta pola respons yang tidak wajar. Statistik deskriptif mencakup jumlah responden, rentang skor, rata-rata, dan simpangan baku. Selanjutnya, peneliti memeriksa kualitas instrumen dan asumsi yang sesuai. Hubungan langsung dapat diuji menggunakan regresi berganda atau model struktural. Efek tidak langsung X1 → Z → Y dan X2 → Z → Y dapat diuji menggunakan interval kepercayaan bootstrap. Pelaporan perlu mencakup koefisien, interval kepercayaan, nilai p bila digunakan, ukuran efek yang relevan, dan keterbatasan interpretasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Catatan: data lapangan belum disediakan. Oleh sebab itu, bagian ini merupakan format pelaporan, bukan hasil empiris yang telah diperoleh. Ganti semua tanda [isi] dengan hasil analisis yang benar dan hapus instruksi ini sebelum naskah diajukan ke jurnal.

1. Karakteristik Responden

Penelitian melibatkan [jumlah] siswa dari [jumlah] sekolah dasar di [wilayah] pada tahun ajaran [tahun]. Karakteristik yang dilaporkan perlu relevan dengan pertanyaan penelitian dan tidak boleh memuat identitas yang memungkinkan siswa dikenali.

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kelas	IV	[isi]	[isi]
	V	[isi]	[isi]
	VI	[isi]	[isi]
Total		[isi]	100

2. Statistik Deskriptif Variabel

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Simpangan baku
Media interaktif (X1)	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]

Regulasi diri (X2)	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]
Keterlibatan siswa (Z)	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]
Motivasi belajar (Y)	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]

Uraian hasil ditulis berdasarkan data aktual. Jelaskan rentang skor dan makna deskriptif setiap variabel. Rata-rata dari instrumen dengan rentang skala berbeda tidak dapat dibandingkan secara langsung tanpa penyesuaian.

3. Kualitas Instrumen

Konstruk	Indikator/ukuran	Hasil	Kriteria	Keputusan
Media interaktif	Validitas/reliabilitas	[isi]	[isi]	[isi]
Regulasi diri	Validitas/reliabilitas	[isi]	[isi]	[isi]
Keterlibatan siswa	Validitas/reliabilitas	[isi]	[isi]	[isi]
Motivasi belajar	Validitas/reliabilitas	[isi]	[isi]	[isi]

4. Pengujian Hipotesis

Jalur	Koefisien	SE/Interval kepercayaan	Nilai p	Kesimpulan
H1: X1 → Z	[isi]	[isi]	[isi]	[didukung/tidak]
H2: X2 → Z	[isi]	[isi]	[isi]	[didukung/tidak]
H3: Z → Y	[isi]	[isi]	[isi]	[didukung/tidak]
H4: X1 → Y	[isi]	[isi]	[isi]	[didukung/tidak]
H5: X2 → Y	[isi]	[isi]	[isi]	[didukung/tidak]

5. Pengujian Mediasi

Efek tidak langsung	Estimasi	Interval kepercayaan	Nilai p (jika dilaporkan)	Interpretasi
X1 → Z → Y	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]
X2 → Z → Y	[isi]	[isi]	[isi]	[isi]

6. Pembahasan

Pembahasan akhir harus berangkat dari hasil aktual, bukan dari dugaan yang ingin dibuktikan. Jika hubungan media interaktif dengan keterlibatan didukung data, peneliti dapat menelaah apakah kesempatan berlatih, kejelasan umpan balik, dan kesesuaian konten menjadi

penjelasan yang masuk akal. Namun, jika hubungan tidak signifikan, kemungkinan seperti variasi kualitas media, keterbatasan akses, atau perbedaan cara penggunaan perlu dinyatakan sebagai hipotesis penjelas yang memerlukan pemeriksaan lebih lanjut.

Hubungan regulasi diri dengan keterlibatan dapat dibahas melalui kemampuan siswa merencanakan langkah, memantau pemahaman, dan memperbaiki strategi. Guru dapat mengajarkan proses tersebut secara eksplisit melalui target belajar sederhana, contoh berpikir, jeda refleksi, dan daftar periksa. Akan tetapi, rekomendasi tersebut perlu disesuaikan dengan hasil dan konteks kelas, serta tidak boleh dinyatakan sebagai intervensi yang terbukti efektif oleh penelitian ini jika tidak diuji.

Apabila keterlibatan berhubungan dengan motivasi, uraian perlu membedakan partisipasi perilaku dari minat emosional dan usaha kognitif. Siswa yang sering berbicara belum tentu memahami materi lebih mendalam; sebaliknya, siswa yang lebih tenang mungkin tetap terlibat secara kognitif. Oleh karena itu, kombinasi indikator dapat memberikan gambaran yang lebih kaya dibandingkan satu indikator tunggal.

Jika efek tidak langsung melalui keterlibatan didukung, temuan dapat ditafsirkan sebagai bukti adanya jalur statistik yang konsisten dengan peran keterlibatan sebagai mediator. Hasil tersebut tidak otomatis membuktikan mekanisme kausal, terutama jika desain bersifat potong lintang. Jika efek tidak langsung tidak didukung, hasil itu tetap penting dan dapat menunjukkan bahwa hubungan antarvariabel lebih kompleks atau pengukuran dan konteks penelitian perlu ditelaah kembali.

Keterbatasan yang mungkin muncul meliputi penggunaan kuesioner laporan diri, desain potong lintang, keterwakilan sampel, perbedaan akses teknologi, dan kemungkinan pengaruh faktor lain yang tidak diukur. Penelitian lanjutan dapat menggunakan desain longitudinal, observasi kelas, wawancara, atau evaluasi intervensi media yang dirancang dengan tujuan pedagogis jelas. Semua klaim dan rekomendasi akhir harus dibatasi oleh metode dan data yang benar-benar digunakan.

KESIMPULAN

Artikel ini menyusun rancangan penelitian untuk menganalisis hubungan media pembelajaran interaktif dan regulasi diri dengan motivasi belajar melalui keterlibatan siswa sekolah dasar. Secara konseptual, media yang relevan dan regulasi diri yang berkembang dapat berkaitan dengan keterlibatan, sedangkan keterlibatan dapat berkaitan dengan motivasi belajar. Namun, hubungan tersebut masih berupa hipotesis dan belum dapat dinyatakan sebagai temuan empiris karena data lapangan belum tersedia.

Setelah penelitian dilaksanakan, kesimpulan harus merangkum hasil setiap hipotesis, arah dan besaran hubungan, serta bukti mengenai efek tidak langsung. Peneliti perlu menyampaikan hasil yang tidak signifikan secara transparan dan menghindari klaim kausal yang tidak didukung desain. Secara praktis, guru dapat mempertimbangkan media interaktif yang selaras dengan tujuan belajar serta membimbing siswa merencanakan, memantau, dan merefleksikan proses

belajarnya. Rekomendasi akhir harus ditentukan berdasarkan bukti aktual, karakteristik siswa, dan keterbatasan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W. H. Freeman.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. Review of Educational Research, 74(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology, 61, Article 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (Eds.). (2008). Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications. Lawrence Erlbaum Associates.

UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms? UNESCO. https://www.unesco.org/gem-report/en/technology

Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), Handbook of self-regulation (pp. 13–39). Academic Press.