

MANAJEMEN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MIN 11 HULU SUNGAI UTARA

M. Akmal Rasyid

STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai Kalimantan Selatan, Indonesia
akmalsaidi2002@gmail.com

M. Salman

STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai Kalimantan Selatan, Indonesia
muh.salman160902@gmail.com

Maulana Basir

STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai Kalimantan Selatan, Indonesia
maulanaabsr@gmail.com

Muhammad Al Farid

STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai Kalimantan Selatan, Indonesia
alfaridmo87@gmail.com

Syahrani *¹

STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai Kalimantan Selatan, Indonesia
Syahrancias481@gmail.com

Abstract

This research investigates the use of interactive content as a technology-based learning media tool to increase student learning motivation. In the context of rapid development of information and communication technology, education requires innovation in learning methods. Interactive content is recognized as an effective tool that can enrich students' learning experiences through clear and interactive visual representations. The aim of the research is to analyze literature related to student learning motivation, explore the benefits and challenges associated with it, and communicate the contribution of this research in the development of innovative learning practices. a research approach that uses data in the form of numbers to measure, analyze and interpret phenomena. It is used in a variety of scientific disciplines to identify relationships between variables, collect data with methods such as surveys or experiments, and produce findings that can be generalized to a larger population. Nonetheless, it is important for educators and researchers to pay attention to quality animation design as well as the role of educators in facilitates the effective use of animation. This research contributes to the development of innovative learning practices and further explores the use of animation as an effective learning medium in increasing student learning motivation.

¹ Korespondensi Penulis

Keywords: *Learning Content, Learning Media, Learning Motivation*

Abstrak

Penelitian ini menginvestigasi pemanfaatan konten interaktif sebagai alat media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat, pendidikan memerlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Konten interaktif diakui sebagai alat efektif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas dan interaktif. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis literatur terkait motivasi belajar siswa, mengeksplorasi manfaat dan tantangan yang terkait dengannya, serta mengkomunikasikan kontribusi penelitian ini dalam pengembangan praktik pembelajaran inovatif. Pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk mengukur, menganalisis, dan menginterpretasi fenomena. Ini digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel, mengumpulkan data dengan metode seperti survei atau eksperimen, dan menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi ke populasi lebih besar. Meskipun demikian, penting bagi pendidik dan peneliti untuk memperhatikan desain animasi yang berkualitas serta peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan animasi secara efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran inovatif dan mendalaminya lebih lanjut dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : *Konten Pembelajaran, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar,*

PENDAHULUAN

Di tengah perubahan zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan telah mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Dengan penggunaan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. (Melati, 2023).

Selain penggunaan konten interaktif, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya. Misalnya, penggunaan simulasi komputer dan permainan pendidikan telah menjadi populer

dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, platform pembelajaran online telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara fleksibel, termasuk video pembelajaran, modul interaktif, dan forum diskusi yang memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa. Transformasi pendidikan melalui penggunaan teknologi juga telah membuka pintu bagi pembelajaran jarak jauh atau e-learning. Dalam era digital ini, siswa dapat mengakses pendidikan dari jarak jauh melalui platform pembelajaran online, webinar, atau kelas virtual. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka, tanpa terbatas oleh batasan geografis atau jadwal yang kaku.

Dalam kesimpulannya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan konten interaktif dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, teknologi juga telah memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh siswa di mana saja. Dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan akan terus berkembang dan memberikan peluang yang lebih luas bagi siswa dalam mencapai kesuksesan akademik. (Melati, 2023).

Zaman teknologi pada saat ini banyak peserta didik yang kurang fokus pada saat pembelajaran. Tingkah laku mereka lebih suka mengobrol, bermain, bahkan mengantuk pada saat jam belajar berlangsung, ini diakibatkan karena metode yang digunakan masih cenderung pada metode ceramah dan berfokus pada buku teks sehingga peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Lectora inspire. Ada banyak software yang mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif, namun aplikasi Lectora inspire merupakan authoring tool yang dapat memudahkan pendidik dalam pembuatan dan merancang multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi ajar bahasa Arab. (Mudinillah, A. 2019)

Dalam konteks pendidikan modern, konten interaktif telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mendayagunakan teknologi dan desain yang canggih, animasi dapat membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih menarik, menggugah imajinasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan minat, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Namun,

seringkali siswa menghadapi tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar mereka, terutama dalam pembelajaran yang kompleks atau abstrak.

Di sinilah konten interaktif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu menggugah imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan penggunaan animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan manfaat penggunaan animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, konten interaktif dapat memotivasi siswa dengan cara menyampaikan konten yang relevan dan kontekstual, menghadirkan cerita atau skenario yang memancing emosi siswa, dan memberikan umpan balik yang langsung. Namun, meskipun ada sejumlah penelitian yang telah dilakukan dalam bidang ini, masih ada ruang untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana animasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks pendidikan.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi dampak penggunaan konten interaktif terhadap pemahaman konsep siswa. Animasi memiliki potensi untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini, kami akan menyelidiki apakah penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep mereka. Hasil penelitian ini akan memberikan wawasan baru dan pemikiran yang lebih mendalam tentang pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital ini. (Mudinillah, A. 2019)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk mengukur, menganalisis, dan menginterpretasi fenomena. Ini digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel, mengumpulkan data dengan metode seperti survei atau eksperimen, dan menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi ke populasi lebih besar.

Metode kuantitatif berbeda dari metode kualitatif yang lebih fokus pada pemahaman mendalam melalui wawancara dan observasi. Metode kuantitatif sering digunakan dalam ilmu sosial, ekonomi, kedokteran, dan banyak bidang lainnya. peneliti melakukan analisis lembar penilaian observasi kolaborasi dengan menghitung rata-rata setiap indikatornya yang kemudian digolongkan dalam lima kriteria, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Kolaborasi

Skor	Kriteria
1-20	Sangat Rendah
21-40	Rendah
41-60	Sedang
60-80	Tinggi
81-100	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dalam menerapkan berbagai metode, media, strategi pembelajaran interaktif agar tercapainya pendidikan agama Islam yang berorientasi dalam menambah motivasi belajar siswa. Analisis ini menggunakan partisipasi guru dalam melaksanakan dan berpendapat, kemudian diuraikan sesederhana mungkin, frekuensi adalah guru yang berpartisipasi dan berpendapat, sedangkan persentase adalah penilaian kriteria kolaborasi. Analisis ini terdapat 20 guru yang ada di sekolah MIN 11 Hulu Sungai Utara. Peneliti melakukan berbagai pendekatan seperti, konstruktiv dan kolaboratif kepada guru melalui berbagai penerapan, berikut beberapa uraian:

1. Ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara.

Mengenai ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Ketersediaan fasilitas yang di miliki

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Milik guru	4	20%
2	Milik Sekolah	16	80%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 1.1 tentang ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 1.1 nomor satu terdapat 4 orang guru yang menyatakan bahwa fasilitas yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran interaktif adalah milik

guru dengan persentase 20% termasuk dalam kategori sangat rendah. Sedangkan pada nomor dua terdapat 16 orang guru yang menyatakan bahwa fasilitas yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran interaktif adalah milik sekolah dengan persentase 80% termasuk dalam kategori tinggi. (Maulida, R., & Syahrani, S. 2022).

2. Jumlah ketersediaan fasilitas di MIN 11 Hulu Sungai Utara

Mengenai jumlah ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.2
Jumlah Ketersediaan Fasilitas

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Cukup	14	70%
2	Kurang	6	30%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 1.2 tentang ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 1.2 nomor satu terdapat 14 orang guru yang menyatakan bahwa fasilitas di MIN 11 Hulu sungai utara cukup untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 70% termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada nomor dua terdapat 6 orang guru yang menyatakan bahwa fasilitas di MIN 11 Hulu sungai utara kurang untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 30% termasuk dalam kategori rendah. (Syahrani, S., Fidzi R., & Khairudin, A. 2022)

Dari kedua tabel diatas, yaitu tabel 1.1 dan tabel 1.2 dapat kita simpulkan bahwa, Ketersediaan fasilitas di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, pada tabel 1.1 ketersediaan fasilitas dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah milik sekolah dengan persentase 80% dan pada tabel 1.2 jumlah ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah cukup dengan persentase 70%, maka dengan itu tingkat ketersediaan fasilitas dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif dengan nilai keduanya adalah termasuk kategori tinggi dengan persentase 75%. Hasil yang didapat pada tabel 1.1 adalah 80% dan hasil pada tabel 1.2 adalah 70%. Kemudian hasil dari keduanya ditambah lalu dibagi 2 dengan hasil 75% termasuk kategori tinggi. (Ariani, A., & Syahrani, S. 2021).

3. Kecakapan mengajar seorang guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara

Mengenai kecakapan guru yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara apakah menguasai teknologi atau tidak dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.3
Kecakapan seorang guru dalam teknologi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Menguasai	15	75%
2	Tidak Menguasai	5	25%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 1.3 tentang ketersediaan fasilitas yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 1.3 nomor satu terdapat 15 orang guru yang menyatakan bahwa guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara menguasai teknologi untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 75% termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada nomor dua terdapat 5 orang guru yang menyatakan bahwa guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara tidak menguasai teknologi untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 25% termasuk dalam kategori rendah. (Ilhami, R., & Syahrani, S. 2021).

4. Kecakapan seorang guru yang kreatifitas di MIN 11 Hulu sungai utara.

Mengenai kecakapan guru yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara apakah termasuk guru kreatif dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.4
Kecakapan seorang guru yang kreatifitas

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Kreatif	13	65%
2	Tidak Kreatif	7	35%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 1.4 tentang kreatifitas seorang guru yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 1.4 nomor satu terdapat 13 orang guru yang menyatakan bahwa guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara kreatif dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 65% termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada nomor dua terdapat 7 orang guru yang menyatakan bahwa guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara tidak kreatif dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 35% termasuk dalam kategori rendah. (Kurniawan, M. N., & Syahrani, S. 2021).

Dari kedua tabel diatas, yaitu tabel 1.3 dan tabel 1.4 dapat kita simpulkan bahwa, Kecakapan seorang guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, pada tabel 1.3 kecakapan guru dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Ya menguasai teknologi dengan persentase 75% dan pada tabel 1.4 kreatifitas seorang guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Kreatif dengan persentase 65%, maka dengan itu tingkat kecakapan guru dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif dengan nilai keduanya adalah termasuk kategori tinggi dengan persentase 70 %. Hasil yang didapat pada tabel 1.3 adalah 75% dan hasil pada tabel 1.4 adalah 65%. Kemudian hasil dari keduanya ditambah lalu dibagi 2 dengan hasil 70% termasuk kategori tinggi. .(Yanti, D., & Syahrani, S. 2022).

5. Keefektifan strategi dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif.

Mengenai Keefektifan strategi yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Keefektifan strategi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Efektif	18	90%
2	Tidak Efektif	2	10%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 2.1 tentang Keefektifan strategi seorang guru yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 2.1 nomor satu terdapat 18 orang guru yang menyatakan bahwa strategi yang di gunakan oleh guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara Efektif dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 90% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan pada nomor dua terdapat 2 orang guru yang menyatakan bahwa strategi yang di gunakan guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara tidak Efektif dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 10% termasuk dalam kategori sangat rendah. (Fatimah, H., & Syahrani, S. 2022).

6. Variasi strategi dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif.

Mengenai variasi strategi yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2
Variasi strategi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	banyak	12	60%
2	Sedikit	8	40%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 2.2 tentang variasi strategi seorang guru yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 2.2 nomor satu terdapat 12 orang guru yang menyatakan bahwa strategi yang di gunakan oleh guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara bervariasi dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 60% termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada nomor dua terdapat 8 orang guru yang menyatakan bahwa strategi yang di gunakan guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara tidak bervariasi dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 40% termasuk dalam kategori rendah. .(Syahrani, S. 2022).

Dari kedua tabel diatas, yaitu tabel 2.1 dan tabel 2.2 dapat kita simpulkan bahwa, Keefektifan strategi guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, pada tabel 2.1 Keefektifan strategi guru dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Efektif dengan persentase 90% dan pada tabel 2.2 Variasi strategi yang di miliki guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Banyak dengan persentase 60%, maka dengan itu Keefektifan strategi guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif dengan nilai keduanya adalah termasuk kategori tinggi dengan persentase 75%. Hasil yang didapat pada tabel 2.1 adalah 90% dan hasil pada tabel 2.2 adalah 60%. Kemudian hasil dari keduanya ditambah lalu dibagi 2 dengan hasil 75% termasuk kategori tinggi. .(Sogianor, S., & Syahrani, S. 2022).

7. Jenis konten pembelajaran dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif.

Mengenai jenis konten pembelajaran yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3
Jenis konten Pembelajaran

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Visual	5	25%
2	Audio	3	15%
3	Audio Visual	12	60%

Jumlah keseluruhan	20	100%
--------------------	----	------

Berdasarkan Tabel 2.3 tentang Jenis konten pembelajaran yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 2.3 nomor satu terdapat 5 orang guru yang menyatakan bahwa Jenis konten pembelajaran visual di gunakan oleh guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 25% termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan pada nomor dua terdapat 3 orang guru yang menyatakan bahwa Jenis konten pembelajaran audio di gunakan guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 15% termasuk dalam kategori sangat rendah. Dan pada nomor tiga terdapat 12 orang guru yang menyatakan bahwa Jenis konten pembelajaran audio visual di gunakan guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 60% termasuk dalam kategori sedang. (Sogianor, S., & Syahrani, S. 2022).

8. Keefektifan konten pembelajaran dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif.

Mengenai Keefektifan konten pembelajaran yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4
Keefektifan konten pembelajaran

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Efektif	15	75%
2	Tidak Efektif	5	25%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 2.4 tentang Keefektifan konten pembelajaran seorang guru yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 2.4 nomor satu terdapat 15 orang guru yang menyatakan bahwa konten pembelajaran yang di gunakan oleh guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara Efektif dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 75% termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada nomor dua terdapat 5 orang guru yang menyatakan bahwa konten pembelajaran yang di gunakan guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara tidak Efektif dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 25% termasuk dalam kategori rendah. (Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022).

Dari kedua tabel diatas, yaitu tabel 2.3 dan tabel 2.4 dapat kita simpulkan bahwa, Jenis konten yang di terapkan di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten

pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, pada tabel 2.3 jenis konten dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Audio visual dengan persentase 60% dan pada tabel 2.4 keefektifan jenis konten belajar di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Efektif dengan persentase 75%, maka dengan itu tingkat keefektifan jenis konten pembelajaran dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif dengan nilai keduanya adalah termasuk kategori tinggi dengan persentase 67,5 %. Hasil yang didapat pada tabel 2.3 adalah 60% dan hasil pada tabel 2.4 adalah 75%. Kemudian hasil dari keduanya ditambah lalu dibagi 2 dengan hasil 67,5% termasuk kategori tinggi. (Annida, A., & Syahrani, S. (2022))

9. Kecocokan mata pelajaran terhadap konten pembelajaran interaktif.

Mengenai Kecocokan mata pelajaran yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Kecocokan mata pelajaran

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Agama	10	50%
2	Umum	10	50%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 3.1 tentang Keefektifan konten pembelajaran seorang guru yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 3.1 nomor satu terdapat 10 orang guru yang menyatakan bahwa mata Pelajaran agama di MIN 11 Hulu Sungai Utara cocok dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 50% termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada nomor dua terdapat 10 orang guru yang menyatakan bahwa mata Pelajaran umum di MIN 11 Hulu Sungai Utara cocok dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 50% termasuk dalam kategori sedang. (Annida, A., & Syahrani, S. (2022))

10. Kelayakan mata pelajaran terhadap konten pembelajaran interaktif.

Mengenai kelayakan mata pelajaran yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Kelayakan Mata Pelajaran

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	15	75%

2	Tidak Layak	5	25%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 3.2 tentang Kelayakan mata pelajaran seorang guru yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 3.2 nomor satu terdapat 15 orang guru yang menyatakan bahwa konten pembelajaran yang di gunakan oleh guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara Layak dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 75% termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada nomor dua terdapat 5 orang guru yang menyatakan bahwa konten pembelajaran yang di gunakan guru di MIN 11 Hulu Sungai Utara Tidak Layak dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 25% termasuk dalam kategori rendah. (Sogianor, S., & Syahrani, S. 2022).

Dari kedua tabel diatas, yaitu tabel 3.1 dan tabel 3.2 dapat kita simpulkan bahwa, Kecocokan dalam mata Pelajaran di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, pada tabel 3.1 Kecocokan mata Pelajaran dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Agama dengan persentase 50% dan pada tabel 3.2 kelayakan terhadap mata Pelajaran di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Layak dengan persentase 75%, maka dengan itu Kecocokan mata pelajaran di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif dengan nilai keduanya adalah termasuk kategori tinggi dengan persentase 62,5%. Hasil yang didapat pada tabel 3.1 adalah 50% dan hasil pada tabel 3.2 adalah 75%. Kemudian hasil dari keduanya ditambah lalu dibagi 2 dengan hasil 62,5% termasuk kategori tinggi. (Syahrani, S., Fidzi, R., & Khairuddin, A. 2022).

11. Ketersediaan dana untuk melaksanakan konten pembelajaran interaktif.

Mengenai Ketersediaan dana yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Ketersediaan Dana

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Cukup	19	95%
2	Tidak Cukup	1	5%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 3.3 tentang Ketersediaan dana yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 3.3 nomor satu terdapat 19 orang guru yang menyatakan

bahwa ketersediaan dana di MIN 11 Hulu Sungai Utara Cukup dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 95% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan pada nomor dua terdapat 2 orang guru yang menyatakan bahwa ketersediaan dana di MIN 11 Hulu Sungai Utara Tidak Cukup dalam melakukan pembelajaran interaktif dengan persentase 5% termasuk dalam kategori sangat rendah. (Chollisni, A., Syahrani, S., Shandy, A., & Anas, M. 2022)

12. Sumber dana untuk melaksanakan konten pembelajaran interaktif.

Mengenai Sumber dana yang di miliki MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan pembelajaran aktif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Sumber Dana

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Milik guru	4	20%
2	Milik Sekolah	16	80%
Jumlah keseluruhan		20	100%

Berdasarkan Tabel 3.4 tentang Sumber dana yang di miliki MIN 11 Hulu sungai utara dalam melaksanakan konten pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Terdapat 20 guru yang menyatakan pendapatnya. Pada tabel 3.4 nomor satu terdapat 4 orang guru yang menyatakan bahwa Sumber dana yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran interaktif adalah milik guru dengan persentase 20% termasuk dalam kategori sangat rendah. Sedangkan pada nomor dua terdapat 16 orang guru yang menyatakan bahwa Sumber dana yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran interaktif adalah milik sekolah dengan persentase 80% termasuk dalam kategori tinggi. (Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. 2022).

Dari kedua tabel diatas, yaitu tabel 3.3 dan tabel 3.4 dapat kita simpulkan bahwa, Ketersediaan dana di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, pada tabel 3.3 Ketersediaan dana dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Cukup dengan persentase 95% dan pada tabel 3.4 Sumber dana di MIN 11 Hulu Sungai Utara dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif adalah Dana sekolah dengan persentase 80%, maka dengan itu Ketersediaan dana dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif dengan nilai keduanya adalah termasuk kategori Sangat tinggi dengan persentase 87,5 %. Hasil yang didapat pada tabel 3.3 adalah 95% dan hasil pada tabel 3.4 adalah 80%. Kemudian hasil dari keduanya ditambah lalu dibagi 2 dengan hasil 87,5% termasuk kategori Sangat tinggi. (Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penyajian data dan analisis data diatas, maka dapat diindikasikan bahwa konten pembelajaran interaktif dapat membangun dan mendukung motivasi belajar para siswa MIN 11 Hulu Sungai Utara dengan signifikan.

Bagi guru maupun pihak yang terkait, agar dapat terus menerapkan konten pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga terus dapat menambah motivasi belajar siswa, dengan konten pembelajaran interaktif siswa dapat memahami pembelajarannya dan prestasi belajar yang meningkat. Maka dengan itu, uraian dari hasil penyajian dan analisis diatas dapat disimpulkan menjadi beberapa point sesuai dengan penyajian dan analisis data diatas sebagai berikut:

1. Ketersediaan fasilitas dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif termasuk pada kategori tinggi.
2. Kecakapan mengajar dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif termasuk pada kategori tinggi.
3. Keefektifan strategi dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif termasuk pada kategori tinggi.
4. Jenis konten pembelajaran dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif termasuk pada kategori tinggi.
5. Kecocokan dengan mata Pelajaran dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif termasuk pada kategori tinggi.
6. Ketersediaan dana dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif termasuk pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, S., & Syahrani, S. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran di STAI Rakha Sebelum, Semasa dan Sesudah Pandemi Covid-19. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 51-63.
- Annida, A., & Syahrani, S. (2022). Strategi manajemen sekolah dalam pengembangan informasi dapodik di internet. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 2(1), 89-101.
- Ariana, A., & Syahrani, S. (2022). Implementasi manajemen supervisi teknologi di sdn tanah habang kecamatan lampihong kabupaten balangan. *Educational journal: General and Specific Research*, 2(1), 68-78.
- Ariani, A., & Syahrani, S. (2021). Standarisasi Mutu Internal Penelitian Setelah Perguruan Tinggi Melaksanakan Melakukan Pengabdian Masyarakat. *Adiba: Journal of Education*, 1(1), 97-106.
- Aryani, D., Patirol, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *TERANG*,
- Chollisni, A., Syahrani, S., Shandy, A., & Anas, M. (2022). The concept of creative economy development-strengthening post COVID-19 pandemic in Indonesia. *Linguistics and Culture Review*, 6, 413-426.
- Fatimah, H., & Syahrani, S. (2022). Leadership Strategies In Overcoming Educational Problems. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(3), 282-290.

- Fikri, R., & Syahrani, S. (2022). Strategi pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran di pondok pesantren rasyidiyah khalidiyah (Rakha) amuntai. *Educational journal: General and Specific Research*, 2(1), 79-88.
- Fitri, A., & Syahrani, S. (2021). Kajian Delapan Standar Nasional Penelitian yang Harus Dicapai Perguruan Tinggi. *Adiba: Journal of Education*, 1(1), 88-96.
- Hamidah, H., Syahrani, S., & Dzaky, A. (2023). PENGARUH SUMBER BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTsN 8 HULU SUNGAI UTARA. *FIKRUNA*, 5(2), 223-239.
- Helda, H., & Syahrani, S. (2022). National standards of education in contents standards and education process standards in Indonesia. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(3), 257-269.
- Hidayah, A., & Syahrani, S. (2022). Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(3), 291-300.
- Ilhami, R., & Syahrani, S. (2021). Pendalaman materi standar isi dan standar proses kurikulum pendidikan Indonesia. *Educational Journal: General and Specific Research*, 1(1), 93-99.
- Kosasi, S. (2015, September). Perancangan E-Learning untuk meningkatkan motivasi belajar guru dan siswa. In *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*,
- Kurniawan, M. N., & Syahrani, S. (2021). Pengadministrasi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pengelolaan lembaga pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 1(1), 69-78.
- Maulida, R., & Syahrani, S. (2022). PENGARUH LINGKUNGAN KOS TERHADAP SEMANGAT BELAJAR MAHASISWA STAI RASYIDIYAH KHALIDIYAH (RAKHA) AMUNTAL. *Al-gazali Journal of Islamic Education*, 1(02), 118-134.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*,
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*,
- Norhidayah, N., Sari, H. N., Fitria, M., Bahrudin, M., Mutawali, A., Maskanah, M., ... & Syahrani, S. (2022). KULIAH KERJA NYATA (KKN) DI DESA SUNGAI NAMANG KECAMATAN DANAU PANGGANG KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA. *Journal of Community Dedication*, 2(1), 26-36.
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 89-107.
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0. *Linguistics and Culture Review*, 6, 89-107.
- Reza, M. R., & Syahrani, S. (2021). Pengaruh Supervisi Teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Tenaga Pengajar. *Educational Journal: General and Specific Research*, 1(1), 84-92.
- Riska, R., Fauziah, Y., Hayatunnufus, I., Fatimah, S., Effendi, M., Rayyan, M., ... & Syahrani, S. (2022). PELAKSANAAN KULIAH KERJA NYATA (KKN) DI DESA

- SUNGAI PANANGAH ANGKATAN XXIII KECAMATAN DANAU PANGGANG KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA. *Journal of Community Dedication*, 2(1), 37-47.
- Sahabuddin, M., & Syahrani, S. (2022). Kepemimpinan pendidikan perspektif manajemen pendidikan. *Educational journal: General and Specific Research*, 2(1), 102-112.
- Sogianor, S., & Syahrani, S. (2022). Model pembelajaran pai di sekolah sebelum, saat, dan sesudah pandemi. *Educational journal: General and Specific Research*, 2(1), 113-124.
- Syahrani, S. (2019). Manajemen Pendidikan Dengan Literatur Qur'an. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 10(2), 191-203.
- Syahrani, S. (2021). Anwaha's Education Digitalization Mission. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 1(1), 26-35.
- Syahrani, S. (2022). Model Kelas Anwaha Manajemen Pembelajaran Tatap Muka Masa Covid 19. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 38-47.
- Syahrani, S. (2022). Strategi Pemimpin dalam Digitalisasi Pendidikan Anwaha Tabalong. *AL-RISALAH*, 18(1), 87-106.
- Syahrani, S., Fidzi, R., & Khairuddin, A. (2022). Model Pendidikan Nilai-Nilai Keikhlasan Bagi Santri Al-Madaniyah Jaro an Santri Anwaha Marindi Kabupaten Tabalong. *Modernity: Jurnal Pendidikan dan Islam Kontemporer*, 3(1), 19-26.
- Syahrani, S., Fidzi, R., & Khairuddin, A. (2022). Model Penggodokan Keikhlasan Santri Anwaha Marindi Dan Almadaniyah Jaro. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1184-1192.
- Syakbaniansyah, S., Norjanah, N., & Syahrani, S. (2022). PENYUSUNAN ADMINISTRASI GURU. *AL-RISALAH*, 17(1), 47-56.
- Syarwani, M., & Syahrani, S. (2022). The Role of Information System Management For Educational Institutions During Pandemic. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(3), 270-281.
- Yanti, D., & Syahrani, S. (2022). Student management STAI rakha amuntai student tasks based on library research and public field research. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(3), 252-256.