

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Strategi Pembelajaran Interaktif

1. Definisi Strategi Pembelajaran Interaktif

Strategi pembelajaran dipahami sebagai desain pembelajaran yang ditetapkan dan dipakai oleh guru secara kontekstual untuk menyampaikan materi pelajaran, berdasarkan karakteristik siswa, keadaan sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Strategi pembelajaran memuat metode dan teknik yang bermaksud membantu siswa dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.¹³ Ada beberapa strategi pembelajaran, diantaranya yakni strategi pembelajaran interaktif.

Strategi pembelajaran interaktif yaitu desain pengajaran yang dilandasi oleh teori konstruktivisme menurut Piaget yang dikutip oleh Ratna Wilis Dahar, yang menjelaskan bahwa belajar diartikan sebagai proses aktif membentuk pemahaman, dan suatu proses konstruktif yang mengharapkan keterlibatan siswa pada proses belajar mengajar. Menurut teori konstruktivisme, siswa membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan, bukan diterima secara pasif.¹⁴

¹³Sri Rahayu, *Media Pembelajaran: Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2024), 99.

¹⁴Dahar, 152.

Artinya, pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat, baik secara fisik maupun pemikiran.

Strategi pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa, yakni agar siswa aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa itu sendiri.¹⁵ Menurut Faire dan Cosgrove dalam Harlen yang dikutip oleh Abusopian, pembelajaran interaktif merupakan desain pengajaran yang diatur agar siswa terdorong untuk bertanya dan mendapatkan jawaban atas pertanyaannya.¹⁶ Artinya, pembelajaran ini memberi kebebasan dan kesempatan untuk menunjukkan rasa ingin tahunya dengan mengajukan pertanyaan tentang pokok bahasan yang sedang dipelajari, lalu mengadakan penyelidikan untuk mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Strategi ini mengutamakan hubungan timbal balik atau interaksi, dan membuka ruang bagi siswa untuk saling berdialog, bertukar ide, serta berinteraksi dengan guru atau dengan teman sekelas.¹⁷ Strategi ini mengutamakan hubungan timbal balik dan memberikan kontrol yang lebih besar kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Silvester *et al.*, pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, yakni dengan

¹⁵Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 84.

¹⁶Muhammad Abusopian, MPSP (Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar) (Indramayu: Guepedia, 2024), 150.

¹⁷Irwanto *et al.*, *Strategi Belajar dan Mengajar* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2025),

memberikan siswa kontrol yang lebih besar atas proses pembelajaran dan memungkinkan siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa mempunyai keterlibatan yang lebih besar, maka siswa akan cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.¹⁸ Strategi pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu siswa dan membuat interaksi guru dan siswa lebih dinamis. Selain dapat meningkatkan motivasi intrinsik, strategi pembelajaran interaktif yang mengutamakan diskusi dan berbagi antar siswa juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.¹⁹ Hal tersebut relevan untuk menghadapi tantangan pendidikan di era modern.

Berdasarkan sejumlah pemahaman yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran interaktif ialah desain pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa yaitu dengan mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dan mencakup interaksi antara guru, siswa dan sumber belajarnya. Pembelajaran interaktif mengandalkan berbagai aktivitas yang menekankan kerjasama dan keterlibatan siswa secara langsung. Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa pembelajaran interaktif menekankan keterlibatan siswa hubungan timbal balik pada proses belajar mengajar.

¹⁸Silvester *et al.*, 35.

¹⁹Setrianto Tarrapa *et al.*, *Perencanaan Pembelajaran* (Jambi: Penerbit Buku Sonpedia, 2025),

2. Tujuan Pembelajaran interaktif

Penggunaan strategi pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung, yang sangat diperlukan untuk membangun pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁰ Proses interaktif atau adanya umpan balik dari penerapan model tersebut berhubungan dengan kebutuhan psikologi dasar yaitu *relatedness* atau hubungan sosial yang bermakna. Interaksi atau umpan balik sangat mempengaruhi kebutuhan psikologi dasar yaitu *relatedness*.

Selain itu, pembelajaran interaktif membantu siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka mengenai materi pelajaran dan meningkatkan partisipasi dalam proses belajar.²¹ Hal tersebut berhubungan dengan dua kebutuhan psikologi dasar yaitu *autonomy* dan *competence*. Hal itu dikarenakan pembelajaran interaktif melibatkan siswa pada aktivitas pembelajaran, serta memberikan peluang pada siswa agar menggali pemahamannya secara mandiri.

Penerapan strategi pembelajaran interaktif juga dimaksudkan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif, yang memungkinkan siswa bukan sekadar menerima materi yang diberikan, melainkan terlibat langsung selama kegiatan belajar mengajar termasuk kegiatan diskusi,

²⁰Heni Listiana *et al.*, *Manajemen Pendidikan MI/SD: Berbasis Teknologi dan Neurosains dalam Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2025), 145.

²¹Muhammad Yasin *et al.*, *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori dan Implementasi* (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024), 111.

tanya jawab, permainan edukatif dan aktivitas kelompok.²² Strategi ini diterapkan dengan tujuan untuk menambah minat belajar siswa dan memicu kreativitas serta kemampuan berpikir kritis siswa.²³ Lebih lanjut, strategi pembelajaran interaktif dirancang untuk memberikan peluang pada guru agar melakukan pembaharuan pengajaran yang lebih tepat dan menarik.²⁴ Interaktif yang terjadi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangun keterlibatan emosional siswa mengenai materi, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bernilai dan berkesan.²⁵ Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan sejumlah tujuan strategi pembelajaran interaktif, dipahami bahwa tujuan strategi pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan pemenuhan tiga kebutuhan psikologi dasar yakni *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, menjadikan pembelajaran lebih aktif dan mendorong siswa untuk terlibat. Selain itu, strategi pembelajaran interaktif bukan sekadar dimaksudkan untuk membantu siswa, melainkan membantu guru untuk merancang pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Jadi, strategi ini

²²Liskawati, "Model Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Guru PAI di SDN Brata," *Journal Of Education*, 2 (2024), 483.

²³Desryana Sihotang *et al.*, "Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, 2 (2025), 270.

²⁴ Ibid, 270.

²⁵ Irwanto, 148.

dirancang untuk membantu segala pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

3. Manfaat Pembelajaran Interaktif

Penggunaan strategi pembelajaran interaktif mempunyai banyak manfaat, diantaranya yaitu memungkinkan siswa bukan sekadar memperoleh informasi, tetapi mengolahnya secara mandiri, mendiskusikannya bersama teman, dan mengaitkannya dengan kondisi nyata yang dialami.²⁶ Pembelajaran interaktif menjadikan siswa memiliki peran penuh, sehingga fokus perhatian mereka menjadi meningkat dan mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Strategi ini dapat mewujudkan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif dan menarik.

Pembelajaran interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik karena kegiatan pembelajaran dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa sehingga bisa mengembangkan motivasi belajar siswa.²⁷ Sebagian besar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkannya secara langsung, dibandingkan dengan pembelajaran yang selalu berfokus pada guru. Oleh sebab itu, pembelajaran interaktif diterapkan agar siswa turut andil pada kegiatan pembelajaran.

²⁶ Ibid, 148.

²⁷Maryam, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI Pekanbaru" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2018), 18.

Pembelajaran interaktif juga membantu siswa mengembangkan pemahaman dalam belajar.²⁸ Pembelajaran yang mengikutsertakan siswa memungkinkan siswa untuk mengkaji dan mendalami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Pembelajaran interaktif memberi peluang pada siswa untuk belajar secara langsung, bukan hanya menerima materi pembelajaran dari guru. Jadi, siswa dapat lebih mengerti materi pembelajaran yang diberikan.

Lebih lanjut, penerapan strategi ini memberikan inspirasi kepada siswa melalui wawasan yang menarik dan siswa terdorong untuk bebas beranggapan, inovatif dan mandiri.²⁹ Artinya, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplor pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif memberikan pengalaman baru bagi siswa.

4. Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif mempunyai karakteristik yang dapat membedakannya dengan desain pengajaran lainnya. Ciri-ciri ini perlu dipahami untuk memastikan penerapan strategi pembelajaran interaktif berjalan secara sistematis. Adapun karakteristik pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut³⁰:

- a. Adanya interaksi dua arah. Pembelajaran interaktif menekankan kolaboratif antar guru dan siswa maupun siswa dan siswa. Lebih

²⁸Ibid, 18.

²⁹Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 195.

³⁰ Muhammad Yasin *et al.*, 111–12.

lanjut, pembelajaran interaktif memberi peluang agar siswa berperan dalam kegiatan diskusi, penyelesaian masalah, dan kegiatan kolaboratif lainnya yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

- b. Penggunaan teknologi untuk mendukung interaktivitas. Pembelajaran interaktif dapat didukung oleh alat digital seperti aplikasi pembelajaran, platform pembelajaran online, dan perangkat lunak presentasi, yang mendukung siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Aktivitas belajar berfokus pada siswa. Pembelajaran interaktif ditandai dengan adanya aktivitas belajar yang berpusat pada siswa. Siswa diberikan kebebasan dan bertanggung jawab untuk mengatur dan mengelola pembelajaran. Sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung siswa dalam mendapatkan dan memahami informasi.
- d. Kerja sama antar siswa. Pembelajaran interaktif menekankan pentingnya kolaborasi dan kerja sama antar siswa, seperti proyek kelompok, diskusi kelas dan aktivitas kolaboratif lainnya. Hal tersebut dapat memudahkan siswa meningkatkan kemampuan dan kolaborasi tim.

5. Metode pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif harus didukung oleh metode pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran aktif. Adapun metode dapat dipakai dalam pembelajaran interaktif, diantaranya yakni metode pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, tanya jawab, permainan edukatif, permainan peran dan integrasi teknologi.³¹ Pada penelitian ini, penulis hanya berfokus pada penggunaan metode diskusi dan permainan edukatif, dengan alasan bahwa anak usia 7-12 tahun sudah mampu menghubungkan pengalaman dengan kesimpulan, mulai menyadari kemampuannya, sangat bersemangat untuk mengembangkan keterampilan dan kesenangan untuk memperoleh pengakuan, dan mulai dapat melakukan relasi timbal balik dengan orang di sekitarnya.³² Selain itu, metode berbasis permainan sangat diminati oleh siswa tingkat SD karena metode tersebut menyenangkan dan melibatkan aspek pengetahuan, sikap dan psikomotorik secara bersamaan.³³ Jadi, kedua metode ini relevan untuk diterapkan di kelas II.

- a. Metode diskusi, yaitu hubungan antar peserta didik dan peserta didik lainnya, atau dengan pendidik untuk menguraikan,

³¹Kornelius Gulo, Elistati Telaumbanua dan Yamotani Waruwu, "Implementasi Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Kristen," *Jurnal Excelsior Pendidikan*, 5 (2024), 146.

³²J.M Nainggolan, *Strategi Pendidikan Agama Kristen* (Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008), 79–80.

³³Loso Judijanto *et al.*, *Pendidikan Dasar: Metode Pengajaran Kreatif* (Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia, 2025), 84.

menyelesaikan masalah, menggali atau membahas topik atau persoalan tertentu. Kelebihan dari metode ini, diantaranya yaitu dapat memotivasi siswa agar mau berpikir kritis, dapat mengutarakan gagasan, dan mau memberi pendapat untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Sementara itu, kelemahan metode ini yaitu menyita durasi yang panjang dalam penerapannya, juga harus memastikan terlebih dahulu mengenai pemahaman siswa tentang topik atau masalah yang akan dibahas.³⁴ Jadi, metode ini mendorong interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya, sehingga mereka termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran, juga dapat melatih kemampuan berkomunikasi siswa, sehingga siswa berani mengemukakan pendapatnya.

- b. Permainan edukatif, yaitu suatu aktivitas yang ditujukan untuk kesenangan dan pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan permainan edukatif berbentuk kuis interaktif yang dilakukan secara manual tanpa menggunakan bantuan aplikasi digital seperti quizizz atau kahoot. Kuis interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan kuis dari gabungan antara kegiatan diskusi dan pemberian tugas. Kelebihan dari metode ini yaitu dapat

³⁴F. Thomas Edison, 52 Metode Mengajar: Mengangkat Harkat dan Martabat Menjadi Berwibawa dan Terhormat (Bandung: Kalam Hidup, 2017), 125-126.

mencairkan suasana belajar, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, dan mendukung pembelajaran mandiri, Sementara itu, kelemahan metode ini yaitu menyita durasi yang panjang dan tenaga ekstra dalam pembuatan dan pengajaran materi kuis.³⁵ Jadi, metode kuis interaktif dapat menggali pengetahuan siswa secara mendalam mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari.

6. Langkah-langkah Pembelajaran interaktif

Strategi pembelajaran interaktif ialah desain pengajaran yang mengajak siswa agar terlibat aktif, juga pembelajaran yang mengupayakan adanya hubungan timbal balik dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, langkah-langkah pembelajaran interaktif harus mendorong keterlibatan siswa. Menurut Abdul Majid, langkah-langkah strategi pembelajaran interaktif, diantaranya³⁶:

- a. Persiapan. Guru menyiapkan sumber-sumber yang hendak dipergunakan dalam pembelajaran, termasuk media yang akan dimanfaatkan guna menunjang pembelajaran. Guru juga menyiapkan alat-alat pembelajaran yang menunjang pembelajaran.
- b. Pengetahuan awal. Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang hal-hal yang sebelumnya sudah diketahui. Pengetahuan awal siswa

³⁵Muhammad Fikri Ramadhanet *et al.*, "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang," *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2 (2025), 75–76.

³⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 87–90.

dapat digali dengan menanyakan pendapat siswa tentang materi pembelajaran yang akan dibahas.

- c. Kegiatan eksplorasi. Guru memberikan penjelasan mengenai bahan ajar agar siswa memiliki gambaran mengenai materi. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk menemukan dan menelaah informasi baru yang telah diterima. Tahap ini melibatkan penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran. Guru memunculkan keingintahuan siswa dengan melakukan kegiatan berupa pertanyaan atau menampilkan video atau gambar.
- d. Pertanyaan siswa. Guru mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil dan memberikan peluang pada siswa untuk menyatakan rasa ingin tahunya mengenai materi yang sudah dipaparkan oleh guru. Kemungkinan siswa akan kesusahan dalam membuat pertanyaan, sehingga guru harus memotivasi, membantu dan menstimulasi keinginan siswa untuk bertanya. Kemudian, guru mencatat pertanyaan tersebut untuk dipilih dan siswa akan mencari jawaban dari pertanyaan tersebut dengan cara melakukan penyelidikan.
- e. Tahap penyelidikan. Pada tahap ini, terjadi interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, serta siswa dan media pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki atau mencari jawaban dari pertanyaan yang telah dipilih. Guru membantu siswa supaya bisa mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang sudah diajukan.

- f. Tahap pengetahuan akhir. Masing-masing kelompok membandingkan hasil penyelidikannya dengan pengetahuan awal. Kemudian siswa memaparkan hasil diskusinya, dan guru membantu menyimpulkan konsep yang benar. Setelah itu, guru kembali menggali pemahaman siswa dengan menerapkan metode permainan edukatif yaitu kuis.
- g. Tahap refleksi.³⁷ Guru bersama siswa merefleksikan materi yang telah dialami, sesuatu yang menarik dan yang belum dikuasai guna memastikan pemahaman utuh.

7. Kelebihan dan kelemahan

Strategi pembelajaran interaktif mempunyai beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Menggerakkan siswa untuk belajar menyampaikan pertanyaan, berupaya merancang pertanyaan, dan berupaya mendapatkan jawaban terhadap pertanyaannya.³⁸
- b. Peserta didik diberikan kesempatan lebih untuk menghubungkan rasa ingin tahunya kepada objek yang akan dipelajari.
- c. Memfasilitasi siswa bermain melalui aktivitas penyelidikan dan penelitian.

³⁷ Ibid, 41-43.

³⁸Andri Valen *et al.*, *Pengembangan Pembelajaran IPS SD* (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2023), 103.

- d. Guru menjadi penyedia, penggerak pengetahuan, dan perancang tugas kegiatan belajar siswa.
- e. Menjadikan peserta didik sebagai penggerak utama dalam proses belajar.
- f. Capaian belajar akan lebih dirasakan berarti.³⁹

Strategi pembelajaran interaktif juga mempunyai kelemahan. Kelemahan dari strategi pembelajaran ini yakni mendasarkan keefektifan kegiatan belajar mengajar kepada keterampilan dan kompetensi guru sebagai penyedia, dan manajer kelas dalam berinteraksi dari banyak arah guna membangun interaksi kelompok.⁴⁰ Guru menjadi penentu utama keberhasilan penerapan model pembelajaran interaktif.

B. Motivasi Intrinsik

1. Definisi Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik ialah keinginan yang bermula dari dalam diri seseorang, yang artinya seseorang mengerjakan suatu tindakan bukan karena dari faktor-faktor lain yang bersumber dari luar.⁴¹ Ginting menjelaskan motivasi intrinsik sebagai dorongan untuk belajar yang bermula dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kesenangan atau

³⁹Fauzi Rahmanul Hakim, "Urgensi Model Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Tsamratul Fikri*, 15 (2021), 9.

⁴⁰Ibid, 9.

⁴¹Akhmad Lutfi dan Ahmad Yahya Surya Winata, "Motivasi Intrinsik, Kinerja dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori," *Jurnal Pamator*, 13 (2020), 195.

kebutuhan terhadap materi.⁴² Pendapat lain dari Uno menyatakan bahwa motivasi intrinsik diartikan sebagai semangat yang timbul dari dalam seperti keinginan, sehingga insentif atau hukuman bukan lagi menjadi alasan seseorang termotivasi.⁴³ Yang artinya, motivasi intrinsik merupakan dorongan yang timbulnya tidak memerlukan adanya penghargaan atau hukuman.

Selanjutnya, Deci dan Ryan mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah fondasi utama yang melandasi sifat aktif manusia, yaitu dorongan untuk bertindak dan untuk mengelola aspek-aspek dorongan dan emosi mereka.⁴⁴ Artinya, motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai dorongan dalam diri muncul keingintahuan, ketertarikan atau kesenangan.⁴⁵ Motivasi intrinsik timbul karena keinginan bukan karena adanya imbalan.

Berdasarkan beberapa perspektif yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa motivasi intrinsik ialah dorongan yang bersumber dari dalam diri individu karena terdapat ketertarikan, kesenangan dan rasa ingin tahu akan sesuatu. Motivasi intrinsik terwujud karena adanya keinginan yang muncul secara alami dari dalam yang menggerakkan semangat seseorang untuk mengerjakan sesuatu demi memperoleh

⁴²Gintings, 89.

⁴³Uno, 7.

⁴⁴Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum Press, 1985), 3.

⁴⁵Tarumingkeng, 8.

kesenangan atau tujuan. Oleh karena itu, motivasi intrinsik tidak memerlukan imbalan seperti hadiah atau hukuman.

2. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Intrinsik

Siswa yang mempunyai motivasi intrinsik akan cenderung untuk belajar dan memenuhi tujuan, bukan karena adanya paksaan. Motivasi intrinsik timbul karena berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut, yaitu:

a. Kebutuhan

Setiap individu yang mengerjakan suatu aktivitas didasarkan oleh adanya kebutuhan. Adanya kebutuhan tersebut mendorong setiap individu untuk melakukan kegiatan agar kebutuhan itu dapat terpenuhi.⁴⁶ Deci dan Ryan dalam Rudy C. Tarumingkeng mengatakan bahwa terdapat tiga kebutuhan dasar psikologi yang perlu dipenuhi agar motivasi intrinsik dapat meningkat yaitu *autonomy*, *competence* dan *relatedness*.⁴⁷ Oleh sebab itu, perlu dipahami secara mendalam mengenai ketiga kebutuhan psikologi dasar tersebut. Adapun penjelasan mengenai tiga kebutuhan psikologi dasar, yaitu sebagai berikut⁴⁸:

- a. *Autonomy* atau kebutuhan otonomi. Kebutuhan otonomi adalah kebutuhan untuk memiliki kontrol atas tindakan dan keputusan sendiri. Ketika siswa mempunyai kekuasaan atas pilihan dan

⁴⁶Firdaus dan Suarni Norawati, *Peran Motivasi Sebagai Pemoderasi Pada Korelasi Kinerja Karyawan* (Indramayu: Penerbit Adab, 2022), 60.

⁴⁷Tarumingkeng, 8.

⁴⁸Irwanto *et al.*, *Psikologi Industri dan Organisasi* (Bandung: Penerbit Widina, 2025), 99.

tindakan yang dikerjakan, maka motivasi intrinsiknya akan muncul.

- b. *Competence* atau kebutuhan kompetensi. Kebutuhan kompetensi yaitu kebutuhan untuk merasa mampu dan efektif dalam melaksanakan tugas-tugas. Artinya, kebutuhan kompetensi ialah kecakapan individu untuk mengerjakan tugasnya. Ketika siswa merasa mampu, maka motivasi intrinsiknya akan meningkat.
- c. *Relatedness* atau kebutuhan hubungan sosial. Kebutuhan hubungan sosial merupakan keinginan untuk terhubung dan berinteraksi dengan orang lain. Artinya, kebutuhan ini juga disebut dengan kebutuhan akan keterikatan atau hubungan sosial yang bermakna.

b. Harapan

Harapan adalah keyakinan dan keinginan bahwa sesuatu yang baik akan terjadi. Motivasi timbul karena terdapat harapan untuk melengkapi pencapaian. Keberhasilan memotivasi seseorang untuk menggapai tujuan.⁴⁹ Harapan memungkinkan seseorang untuk bertahan dan bertindak pada situasi apapun, baik sulit maupun mudah.

⁴⁹Firdaus dan Suarni Norawati, 60.

c. Minat

Minat adalah sebuah perasaan suka dan adanya kemauan terhadap sesuatu tanpa adanya pengaruh dari luar atau tanpa paksaan.⁵⁰ Minat seseorang dapat muncul karena adanya perasaan senang terhadap sesuatu. Aktivitas yang sesuai dengan minat, akan meningkatkan motivasi intrinsik.

Lebih lanjut, terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik menurut Taufik dalam penelitian Melda Susanti Sihite (2025). Adapun faktor-faktor tersebut yaitu sebagai berikut⁵¹:

a. Tantangan

Motivasi intrinsik siswa akan berkembang apabila individu diperhadapkan pada tugas yang menguji kemampuannya. Akan tetapi, hal tersebut perlu disesuaikan pada kemampuan siswa. Tantangan memberikan peluang untuk berkembang dan mengalami kepuasan setelah berhasil mengatasinya.

b. Dukungan sosial yang positif

Dorongan dari lingkungan sekitar seperti keluarga, teman, atau guru bisa menumbuhkan keberanian dan dorongan intrinsik individu. Siswa yang memperoleh dorongan dari orang tua, akan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Jadi, dukungan dari orang

⁵⁰Ibid, 60.

⁵¹ Melda Susanti Sihite, "Pengaruh Dukungan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik Terhadap Self Efficacy Siswa SMK Sultan Iskandar Muda Medan" (Universitas Medan Area, 2025), 30–32.

sekitar sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dari dalam diri.

3. Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Motivasi Intrinsik

Siswa yang mempunyai motivasi intrinsik cenderung mempunyai cita-cita yaitu menjadi orang yang terdidik, berilmu, dan mahir pada suatu aspek.⁵² Pada proses pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan menunjukkan ciri-ciri perilaku tertentu. Ciri-ciri tersebut, yaitu⁵³:

- a. Tertuju pada kesenangan dalam diri.
- b. Tekun, bekerja keras, disiplin dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- c. Mandiri.
- d. Berjiwa positif, bijak, jujur, dan adil.
- e. Mengikuti pembelajaran untuk mengembangkan keterampilannya, bukan karena adanya dorongan dari luar.

4. Indikator motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik terdiri dari beberapa indikator yang digunakan sebagai alat pengukur motivasi itu sendiri. Terdapat indikator motivasi intrinsik yang dirumuskan oleh Good dan Brophy yang dikutip oleh

⁵²Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 90.

⁵³Ahmad Yani, *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani* (Malang: Ahlimedia Book, 2021), 21.

Sutiah untuk motivasi intrinsik. Adapun indikator menurut Good dan Brophy adalah sebagai berikut⁵⁴:

- a. Adanya dorongan untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Adanya dorongan untuk menelusuri perihal pelajaran.
- c. Adanya dorongan untuk belajar secara mandiri.

Selain itu, Abdurrahman Gintings juga mengemukakan beberapa indikator motivasi intrinsik. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan tiga indikator motivasi intrinsik. Adapun indikator motivasi intrinsik, diantaranya yaitu:

- a. Adanya bukti yang nyata mengenai keterlibatan siswa selama kegiatan pengajaran berlangsung.⁵⁵ Keterlibatan siswa dapat dipahami sebagai tingkat partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang ditandai dengan siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas atau aktivitas kelompok, berani mengemukakan pendapat, dan berani menjawab pertanyaan.⁵⁶ Partisipasi aktif berarti siswa bukan hanya sekedar hadir secara fisik, tetapi siswa juga berkontribusi dalam proses pembelajaran, misalnya memberikan respon pada saat guru bertanya, turut aktif dalam diskusi kelompok, dan mempertanyakan pokok bahasan yang belum

⁵⁴Sutiah, *Pengembangan Pembelajaran Hybrid Learning Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Ulul Albab* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020), 160.

⁵⁵Gintings, 90.

⁵⁶Abdul Fattah Nasution *et al.*, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.3 (2024), 12.

dipahami. Berani mengemukakan pendapat ditandai dengan siswa yang menyampaikan gagasan secara jelas, mampu mengkomunikasikan pendapat, siswa lancar dalam menyampaikan ide,⁵⁷ sedangkan berani menjawab pertanyaan ditandai dengan siswa yang tidak merasa ragu, percaya diri, memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan.⁵⁸ Siswa yang memiliki inisiatif tidak lagi menunggu intruksi atau desakan untuk menjawab pertanyaan.

- b. Adanya suasana hati yang positif, yaitu keadaan dimana seseorang merasa semangat, konsentrasi penuh dan keterlibatan yang menyenangkan.⁵⁹ Suasana hati yang positif ditandai adanya keseriusan dan keceriaan. Keseriusan ditandai dengan keadaan penuh perhatian atau memusatkan perhatiannya pada proses pembelajaran seperti mengarahkan pandangannya penuh pada guru atau media pembelajaran, aktif bertanya dalam pembelajaran dan tidak mudah terganggu oleh aktivitas lain di sekitar kelas. Sedangkan keceriaan ditandai dengan siswa yang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan senang mengikuti proses pembelajaran.⁶⁰ Semangat dalam belajar merupakan upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan, seperti

⁵⁷Rafika Siregar, "Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Menggunakan Model Time Token Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar" (Universitas Jambi, 2018), hal. 4.

⁵⁸ Yuliani, "Meningkatkan Kemampuan Menjawab Pertanyaan Konkrit Melalui Media Bercerita Pada PAUD terpadu Al-Ijtihad Danger," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 1 (2019), hal. 80.

⁵⁹Ibid, 90.

⁶⁰Farah Amani Lukman Supriyono, "Studi Kasus Mood (Suasana Hati) dan Pola Interaksi Sosial Anak Down Syndrome," 2020, 18.

bersungguh-sungguh dalam belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang besar,⁶¹ sedangkan senang mengikuti pembelajaran ditandai siswa yang ceria, menyukai pembelajaran serta memiliki minat dalam pembelajaran.⁶² Jadi, siswa yang senang akan menunjukkan minatnya terhadap proses pembelajaran.

- c. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan hambatan belajar atau penyelesaian tugas.⁶³ Tidak mudah menyerah atau pantang menyerah dapat dipahami sebagai sikap mental yang tidak gampang menyerah meskipun dihadapkan pada kegagalan, kesulitan, atau tekanan yang besar.⁶⁴ Hal ini mencakup siswa yang tidak putus asa dalam mengikuti pembelajaran, tekun mengerjakan tugas dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.⁶⁵ Tidak putus asa dalam mengikuti pembelajaran yakni ulet menghadapi kesulitan, aktif mencari solusi, dan mandiri dalam belajar, sedangkan tekun dalam mengerjakan tugas dibuktikan dengan siswa yang fokus menyelesaikan kewajiban, tidak menunda-nunda pekerjaan yang

⁶¹Imas Yuningsih dan Siti Masyithoh, "Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget," *Jurnal PGMI*, 6.1 (2023), 12.

⁶²Trisna Ulfa, Ambyah Harjanto, Mareyke Jessy Tanod, "Pengaruh Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Bandar Lampung*, 5 (2023), 48.

⁶³Gintings, 90.

⁶⁴Suse Lamtiar *et al.*, "Etos Kerja Gigih dan Pantang Menyerah: Kunci Sukses dalam Mencapai Tujuan," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.6 (2025), 98.

⁶⁵Ita Masruro *et al.*, *Menggagas Pembelajaran Sastra Indonesia Pada Era Kelimpahan* (Malang: Unisma Press, 2021), 111.

diberikan guru, dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.⁶⁶ Sementara itu, siswa yang bertanggung jawab dibuktikan dengan siswa yang disiplin dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, mengerjakan tugas dengan senang hati, dan selalu berusaha mengerjakan tugas dengan kemampuannya sendiri.⁶⁷ Siswa yang bertanggung jawab memiliki kesadaran penuh akan kewajibannya.

Pada penelitian ini, motivasi intrinsik akan dinilai berdasarkan ketiga indikator yang dikemukakan oleh Abdurrahman Gintings.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah kerangka konseptual mengenai keterkaitan antara teori dan bermacam-macam komponen yang telah disimpulkan sebagai masalah utama dalam sebuah riset.⁶⁸ Oleh sebab itu, kerangka berpikir sangat diperlukan sebelum melakukan sebuah penelitian. Menurut masalah yang dijabarkan pada latar belakang bahwa motivasi intrinsik siswa kelas II di SDN 17 Mengkendek masih rendah sehingga mempengaruhi jalannya proses pembelajaran, maka tindakan yang akan diadakan guna menyelesaikan hal tersebut yakni menerapkan strategi pembelajaran

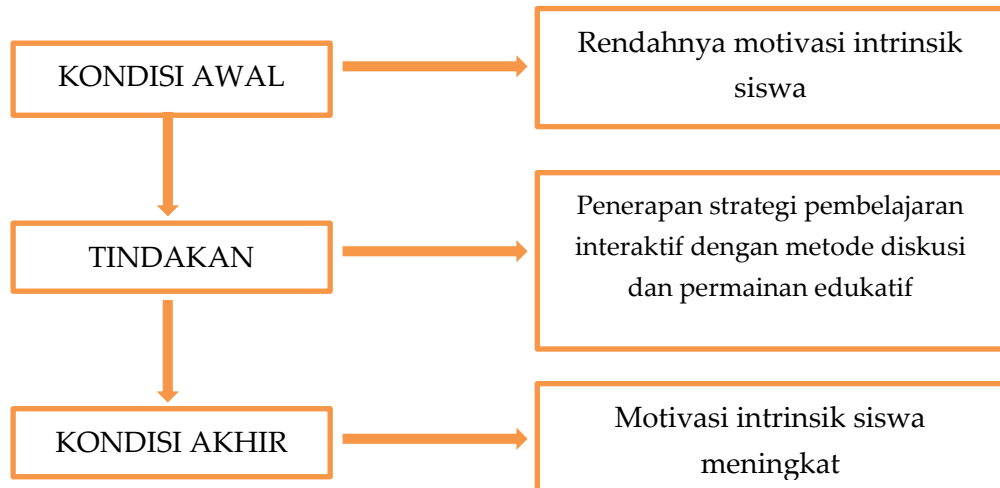
⁶⁶Yosefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)* (Indramayu: Penerbit Adab, 2022), hal. 53.

⁶⁷Leni Marlina, "Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran PKN" (Universitas Jambi, 2018), hal. 6.

⁶⁸Alfrid Sentosa, *Buku Ajar Metode Penelitian Sosial* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2023), 19.

interaktif. Melalui penerapan strategi pembelajaran interaktif, maka motivasi intrinsik siswa menjadi meningkat.

Gambar II. 1 Alur Kerangka Berpikir



D. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Kostantina Adji dan Limunada Umbase berjudul "Implementasi Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"⁶⁹, memiliki kemiripan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan strategi pembelajaran interaktif. Meskipun demikian, metode penelitian dan fokus kajian pada penelitian ini berbeda. Penelitian Kostantina Adji dan Limunada Umbase berfokus pada hasil belajar siswa, sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi intrinsik siswa.

⁶⁹Kostantina Adji dan Limunada Umbase, "Implementasi Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah dan Humaniora*, 8 (2024).

Idris dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI SD”⁷⁰, memiliki kemiripan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan strategi pembelajaran interaktif dan metode penelitian tindakan kelas. Meskipun demikian, fokus kajian dan bidang studi pada penelitian ini berbeda. Penelitian Idris berfokus pada hasil belajar pada pembelajaran IPA, sementara penelitian ini berfokus pada motivasi intrinsik siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda Nurbudiyanti, Arsyi Rizqia Amelia dan Din Azwar Uswatun yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa IPS Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran *Danger Spin*”⁷¹ memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu ingin mengkaji peningkatan motivasi intrinsik, dan memakai metode Penelitian tindakan kelas. Meskipun demikian, terdapat perbedaan di antara kedua penelitian ini, yakni pada variabel X. Penelitian Winda Nurbudiyanti, Arsyi Rizqia Amelia dan Din Azwar Uswatun menggunakan media pembelajaran *danger spin*, sedangkan penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran interaktif. Selain itu, terdapat juga perbedaan pada bidang studi. Penelitian

⁷⁰Idris, “Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI SD,” *Jurnal Ilmiah PGMI*, 5.1 (2019).

⁷¹ Winda Nurbudiyanti, Arsyi Rizqia Amalia dan Din Azwar Uswatun, “Upaya Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa IPS Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran *Danger Spin*,” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 7.3 (2022).

terdahulu berpusat pada pembelajaran IPS, sementara penelitian ini berpusat pada pembelajaran pendidikan agama Kristen.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran interaktif, maka motivasi intrinsik siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas II di SDN 17 Mengkendek dapat meningkat.