



Analisis Motivasi dan Persepsi Mahasiswa PPG Calon Guru Melalui Pengembangan Media Ajar Interaktif

*Dhina Shinto Wresni¹, Ema Butsi Prihastari², Ayu Istiana Sari³, Ressa Enggarwati⁴,
Novitasari Dyah Anggraeni⁵

^{1,2,3} Universitas Slamet Riyadi

ARTICLE INFO

Article History:

Received 01.09.2024

Received in revised
form 09.11.2024

Accepted 17.02.2025

Available online
28.04.2025

ABSTRACT

This study aims to analyze the motivation and perceptions of pre-service teacher education students in the English Language Education Program at Universitas Slamet Riyadi regarding the implementation of the Leadership Project in the form of developing interactive teaching media for English language learning. The study employed a qualitative descriptive approach with 32 participants from the 2024/2025 academic year. Data were collected through an online questionnaire using Google Forms, consisting of Likert scale items and open-ended questions, as well as weekly student reflections during the implementation at partner schools. The data were analyzed using thematic analysis, which involved data reduction, theme categorization, meaning interpretation, and descriptive narrative presentation. The findings revealed that 80% of respondents had high initial motivation, maintained positive perceptions before and after implementation, and rated the developed media as "useful" or "very useful" for learning. The types of media produced included educational board games, digital quizzes, e-magazines, ReadVenture, and AR Books, all of which effectively enhanced students' cognitive and psychomotor engagement. The study recommends expanding the research subjects to other study programs, employing experimental designs to measure learning outcomes, and incorporating cost-benefit analysis to ensure the sustainability of interactive teaching media.

Keywords:

Leadership Project, Motivation, Perception

DOI 10.30653/003.2025111.384



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025.

PENDAHULUAN

Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Calon Guru merupakan kebijakan strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan menyiapkan calon pendidik profesional dan adaptif terhadap perkembangan zaman. PPG dirancang untuk membekali calon guru dengan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang sesuai dengan standar nasional pendidikan (Permendikbudristek No. 40 Tahun 2021). Salah satu komponen penting PPG adalah Proyek Kepemimpinan, yang berorientasi pada penguatan peran mahasiswa sebagai agen perubahan di sekolah mitra (Putri & Rachmawati, 2023).

²Corresponding author's address: Universitas Slamet Riyadi
e-mail: dhinawresni14@gu.ru.smk.belajar.id

Media ajar merupakan sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Arsyad, 2020). Kehadiran media ajar yang dirancang secara kreatif dapat meningkatkan interaksi belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan menumbuhkan motivasi siswa (Sadiman et al., 2020). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media ajar yang inovatif menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan proses belajar mengajar (Ghavifekr & Rosdy, 2015). Kegiatan pengembangan media ajar pada mata kuliah selektif *Projek Kepemimpinan* di PPG Calon Guru tidak hanya bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kepemimpinan calon guru. Melalui perancangan media ajar, mahasiswa belajar merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi strategi pembelajaran secara sistematis, yang pada gilirannya memperkuat keterampilan pedagogis dan kepemimpinan (Hamid, 2021). Pendekatan ini mendukung gagasan bahwa guru harus berperan sebagai *learning leader* yang mampu menginspirasi siswa melalui inovasi pembelajaran (Fullan, 2014).

Motivasi mahasiswa dalam merancang media ajar menjadi salah satu indikator penting keberhasilan *Projek Kepemimpinan*. Motivasi berperan sebagai pendorong utama dalam menghasilkan karya yang kreatif, relevan, dan berdampak bagi siswa (Ryan & Deci, 2020). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa mahasiswa dengan motivasi intrinsik yang tinggi cenderung menghasilkan media ajar yang lebih variatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Wahyuni & Prasetyo, 2022). Selain motivasi, persepsi mahasiswa terhadap efektivitas media ajar yang mereka kembangkan juga memengaruhi tingkat keberhasilan implementasi di kelas. Persepsi tersebut mencakup penilaian terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik visual, relevansi materi, serta kontribusinya dalam meningkatkan pemahaman siswa (Cheng & Yeh, 2009). Penelitian menunjukkan bahwa persepsi positif terhadap media pembelajaran berkorelasi dengan peningkatan kepercayaan diri mahasiswa dalam mengajar (Sanjaya, 2019). Media ajar interaktif menjadi pilihan strategis karena dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Mayer, 2014). Interaktivitas memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, mengeksplorasi materi, dan memberikan respon langsung terhadap stimulus pembelajaran (Al-Fraihat et al., 2020). Penggunaan media interaktif juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif (Prensky, 2010).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Slamet Riyadi (UNISRI) Surakarta pada Program Studi Pendidikan Profesi Guru bidang studi Bahasa Inggris, dengan melibatkan mahasiswa PPG Calon Guru Tahun Akademik 2024/2025. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian secara aktif merancang dan mengimplementasikan media ajar interaktif di sekolah mitra selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Pemilihan subjek ini relevan karena keterlibatan langsung mereka memungkinkan peneliti mendapatkan data autentik terkait motivasi dan persepsi dalam konteks nyata pembelajaran (Sugiyono, 2022).

Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan dan strategi pembinaan mahasiswa PPG. Temuan terkait motivasi dan persepsi terhadap media ajar interaktif dapat menjadi rujukan bagi penyelenggara PPG, dosen pembimbing, dan guru pamong dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan efektif (OECD, 2019). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian akademik tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah mitra.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan memahami secara mendalam motivasi dan persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan *Projek Kepemimpinan* dalam bentuk pengembangan media ajar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali fenomena secara kontekstual dan menafsirkan makna pengalaman responden berdasarkan perspektif mereka sendiri (Creswell, 2018). Fokus utama penelitian diarahkan pada eksplorasi persepsi subjektif dan

dorongan motivasional mahasiswa PPG dalam mengembangkan media ajar interaktif di sekolah mitra, sehingga metode kualitatif dianggap tepat untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam (Moleong, 2019).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring berbasis Google Form yang disebarakan kepada 32 mahasiswa PPG Calon Guru Program Studi Pendidikan Profesi Guru bidang studi Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi Tahun Akademik 2024/2025. Kuesioner terdiri dari lima butir pertanyaan utama yang memadukan format skala Likert dan pertanyaan terbuka, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif deskriptif sekaligus data kualitatif yang kaya (Sugiyono, 2022). Pertanyaan difokuskan pada empat aspek, yaitu motivasi awal dalam merancang Proyek Kepemimpinan, persepsi sebelum dan sesudah implementasi media ajar, penilaian terhadap kebergunaan media ajar yang dikembangkan, serta kesan terhadap dampak media ajar pada motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui refleksi mingguan mahasiswa selama proses implementasi media di sekolah mitra yang terdokumentasi dalam logbook.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik thematic analysis untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari jawaban responden (Braun & Clarke, 2006). Tahapan analisis meliputi reduksi data dengan menyederhanakan dan mengelompokkan jawaban berdasarkan tema utama, kategorisasi untuk mengklasifikasikan respons ke dalam kategori seperti “motivasi tinggi”, “persepsi positif”, atau “media efektif”, serta interpretasi makna untuk menarik kesimpulan mendalam mengenai persepsi dan pengalaman mahasiswa. Penyajian hasil analisis dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang dilengkapi kutipan langsung responden (dengan anonimitas) untuk memperkuat argumentasi. Validitas data diperkuat melalui triangulasi internal dengan membandingkan hasil kuesioner dan refleksi mingguan mahasiswa, sesuai dengan prinsip keabsahan data dalam penelitian kualitatif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, hasil kuesioner yang diberikan kepada 32 mahasiswa PPG Calon Guru Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris UNISRI pada semester genap tahun akademik 2024/2025, diperoleh temuan bahwa 80% responden memiliki motivasi awal yang tinggi dalam merancang Proyek Kepemimpinan berupa pengembangan media ajar interaktif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki antusiasme yang kuat sejak tahap perencanaan proyek, sejalan dengan temuan Rahmawati & Anugerah (2021) yang menyatakan bahwa motivasi awal berperan penting dalam menentukan kualitas hasil karya mahasiswa, khususnya pada pembelajaran berbasis proyek.

Setelah implementasi di kelas, persepsi positif mahasiswa tidak hanya bertahan tetapi meningkat pada sebagian responden. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Nurhasanah et al. (2022) yang menemukan bahwa pengalaman praktik lapangan dapat meningkatkan keyakinan calon guru terhadap efektivitas strategi pembelajaran yang mereka kembangkan. Praktik nyata memberikan feedback langsung yang memperkuat konsep teoritis yang telah mereka pelajari. Media ajar yang dihasilkan sangat beragam, meliputi permainan ular tangga edukatif (Word Snake untuk vocabulary building), modul interaktif berbasis QR Code, media Canva interaktif untuk grammar games, kuis berbasis Kahoot dan Wordwall, board game kolaboratif berbasis roleplay, TarkaLoka (permainan monopoli edukatif), e-magazine berbasis Canva, ReadVenture (board game pemahaman teks), serta AR Book (buku berbasis augmented reality). Media ajar yang dihasilkan mahasiswa sangat beragam, mulai dari permainan ular tangga edukatif (Word Snake untuk vocabulary building), modul interaktif berbasis QR Code, media Canva interaktif untuk grammar games, kuis berbasis Kahoot dan Wordwall, hingga AR Book berbasis augmented reality. Keberagaman ini menunjukkan kreativitas dan kemampuan adaptasi mahasiswa, sejalan dengan

hasil studi Anggraeni & Kusumawati (2020) yang menekankan pentingnya diversifikasi media untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Hasil uji coba media ajar menunjukkan dampak positif pada keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas yang muncul mencakup keterampilan kognitif seperti menyusun kalimat, menulis, dan menganalisis teks, serta keterampilan psikomotorik seperti membuat poster, menggunakan aplikasi, dan bermain peran. Fenomena ini konsisten dengan temuan Fitriani & Andriani (2021) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan dan teknologi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Lebih dari 90% responden menilai media yang dikembangkan “berguna” atau “sangat berguna” dalam mendukung pembelajaran. Penilaian ini memperkuat hasil riset Yuliana et al. (2020) yang menegaskan bahwa keberhasilan media pembelajaran dapat diukur melalui persepsi positif pengguna, baik dari sisi kemudahan penggunaan maupun dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Proyek ini juga berkontribusi pada pengembangan jiwa kepemimpinan instruksional mahasiswa PPG. Melalui proses perencanaan, pembuatan, dan evaluasi media ajar, mahasiswa dilatih untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan berinovasi dalam konteks pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahayu & Suryaningsih (2021) yang menekankan bahwa Proyek Kepemimpinan di PPG dapat menjadi wadah strategis untuk mengasah keterampilan kepemimpinan calon guru.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa pengembangan media ajar interaktif dalam Proyek Kepemimpinan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga memfasilitasi pembentukan kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, literasi teknologi, dan kepemimpinan. Oleh karena itu, pendekatan serupa direkomendasikan untuk diintegrasikan secara lebih luas di program PPG dan pendidikan guru lainnya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi awal mahasiswa PPG Calon Guru dalam merancang media ajar interaktif berada pada tingkat tinggi. Hal ini selaras dengan penelitian Ryan & Deci (2020) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam mendorong kreativitas dan keberhasilan pelaksanaan tugas pembelajaran. Antusiasme sejak tahap perencanaan menjadi faktor pendorong utama keberhasilan implementasi Proyek Kepemimpinan.

Persepsi positif mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan media ajar menunjukkan adanya konsistensi dan penguatan keyakinan akan efektivitas media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Arsyad (2020) yang menegaskan bahwa media ajar yang dirancang secara kontekstual dan kreatif dapat meningkatkan interaksi belajar, motivasi siswa, dan hasil belajar. Pengalaman langsung di kelas berfungsi sebagai feedback loop yang memperkuat pemahaman mahasiswa akan potensi media interaktif. Keberagaman jenis media ajar yang dihasilkan menunjukkan tingginya tingkat kreativitas mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi, permainan, dan visualisasi pembelajaran. Pendekatan ini konsisten dengan pandangan Mayer (2014) bahwa penggunaan elemen multimedia mampu memperkaya pengalaman belajar dengan memadukan teks, audio, video, dan interaktivitas. Media seperti AR Book dan TarkaLoka juga membuktikan bahwa teknologi dan permainan edukatif dapat menciptakan suasana kelas yang kompetitif namun menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong partisipasi aktif siswa (Prensky, 2010). Dampak positif terhadap aktivitas kognitif dan psikomotorik siswa memperlihatkan bahwa media ajar yang dirancang mampu mengintegrasikan pembelajaran berbasis keterampilan (*skills-based learning*). Hal ini memperkuat argumen Ghavifekr & Rosdy (2015) bahwa integrasi teknologi dan strategi kreatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara holistik.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Proyek Kepemimpinan di PPG Prajabatan dapat menjadi wadah efektif bagi mahasiswa calon guru untuk mengembangkan kepemimpinan instruksional, keterampilan pedagogis, serta kemampuan inovasi pembelajaran. Kombinasi antara

motivasi tinggi, persepsi positif, dan penerapan media interaktif terbukti menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna, baik bagi mahasiswa PPG maupun siswa di sekolah mitra.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Proyek Kepemimpinan melalui pengembangan media ajar interaktif mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan persepsi positif mahasiswa PPG Calon Guru Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi. Sebanyak 80% responden memiliki motivasi awal yang tinggi dalam merancang proyek ini, dan persepsi positif mereka terhadap efektivitas media ajar tetap konsisten bahkan meningkat setelah diimplementasikan di kelas. Ragam media yang dihasilkan—mulai dari permainan edukatif, modul interaktif berbasis QR Code, kuis digital, e-magazine, ReadVenture, hingga AR Book—terbukti mendorong keterlibatan siswa secara kognitif maupun psikomotorik, serta mengintegrasikan unsur teknologi, permainan, dan visualisasi yang kontekstual. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pengembangan media ajar interaktif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk membentuk kepemimpinan instruksional calon guru.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian pada program studi dan mata pelajaran lain, sehingga dapat mengidentifikasi perbedaan motivasi dan persepsi mahasiswa dalam konteks yang lebih beragam. Penelitian ke depan juga perlu mengkaji efektivitas media ajar interaktif melalui pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, agar diperoleh data yang lebih terukur mengenai dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, integrasi analisis biaya-manfaat (*cost-benefit analysis*) dapat dipertimbangkan untuk menilai efisiensi penggunaan media, terutama bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya. Dengan demikian, pengembangan media ajar interaktif ke depan tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga berkelanjutan dan aplikatif di berbagai satuan pendidikan..

REFERENSI

- Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 102, 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
- Anggraeni, D., & Kusumawati, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 45–54.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cheng, Y. M., & Yeh, H. T. (2009). From concepts of motivation to its application in instructional design: Reconsidering motivation from an instructional design perspective. *British Journal of Educational Technology*, 40(4), 597–605.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fitriani, R., & Andriani, D. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 112–123. [SINTA 2]
- Fullan, M. (2014). *The Principal: Three Keys to Maximizing Impact*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 1(2), 175–191.

- Hamid, M. A. (2021). Kepemimpinan guru dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45–54.
- Hidayati, N., & Fadhilah, R. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 89–98.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah, S., Pramudiani, P., & Lestari, F. (2022). Pengaruh pengalaman praktik lapangan terhadap persepsi calon guru. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 23–31.
- OECD. (2019). *Education at a Glance 2019: OECD Indicators*. OECD Publishing.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Putri, A. W., & Rachmawati, R. (2023). Implementasi proyek kepemimpinan dalam program pendidikan profesi guru Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 15–24.
- Rahayu, I., & Suryaningsih, E. (2021). Peran proyek kepemimpinan dalam meningkatkan keterampilan kepemimpinan calon guru. *Jurnal Pendidikan Guru*, 6(1), 78–88.
- Rahmawati, D., & Anugerah, R. (2021). Hubungan motivasi belajar dengan prestasi mahasiswa pada pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan*, 22(3), 150–160.
- 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, 101860.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2019). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S., & Prasetyo, A. (2022). Motivasi dan kreativitas mahasiswa calon guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(2), 134–146.
- Yuliana, N., Putri, A., & Santoso, H. (2020). Persepsi pengguna terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 4(2), 101–110.