

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN GLOBE TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP

Sri Mardiani¹, Lalu Parhanuddin², Armin Subhani³

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Magister, Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}

e-mail: laluparhanuddin@hamzanwadi.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya geografi dan sejarah, masih menghadapi keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung keterlibatan siswa, sehingga motivasi dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media peta dan globe terhadap hasil belajar, hubungan penggunaannya dengan motivasi belajar, serta keterkaitan motivasi dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri dan SMP Negeri 2 Kuripan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen menggunakan media peta dan globe dan kelompok kontrol tanpa media tersebut. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket motivasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji-t, korelasi product moment, dan korelasi ganda setelah terpenuhinya uji normalitas dan homogenitas. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan pada geografi ($t = 12,59$) dan sejarah ($t = 8,29$), dengan t tabel = 1,981. Media peta dan globe juga berkorelasi positif dengan motivasi belajar ($r = 0,708$; $0,797$). Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media peta dan globe mendukung motivasi dan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Peta Dan Globe, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pengetahuan Sosial*

ABSTRACT

Social Studies learning, particularly geography and history, still faces limitations in the use of instructional media that can support student engagement, resulting in less optimal learning motivation and achievement. This study aimed to analyze the effect of using maps and globes on learning achievement, the relationship between their use and learning motivation, and the relationship between motivation and learning achievement among eighth-grade students at SMP Negeri 2 Kediri and SMP Negeri 2 Kuripan. A quantitative approach with an experimental design was employed, involving an experimental group taught using maps and globes and a control group taught without these media. Data were collected through learning achievement tests and motivation questionnaires whose validity and reliability had been established. Data were analyzed using t-tests, Pearson product-moment correlation, and multiple correlation after normality and homogeneity assumptions were met. The results showed significantly higher learning achievement in the experimental group in geography ($t = 12.59$) and history ($t = 8.29$), with t -table = 1.981. The use of maps and globes also showed positive correlations with learning motivation ($r = 0.708$; 0.797). These findings indicate that maps and globes support students' motivation and learning achievement in Social Studies.

Keywords: *Instructional Media, Map And Globe, Learning Motivation, Learning Outcomes, Social Studies*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah menengah pertama tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam

memahami berbagai fenomena sosial, geografis, dan historis secara kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar siswa tidak sekadar menerima informasi secara verbal, tetapi memperoleh pengalaman yang memungkinkan mereka mengamati, memahami, dan menghubungkan konsep dengan kondisi nyata. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemilihan pendekatan, metode, sumber, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. **Abu-Issa et al. (2024)** menegaskan bahwa pemahaman terhadap karakteristik, preferensi, dan tingkat kemampuan peserta didik menjadi dasar penting dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan individual. Hal ini diperkuat oleh **du Plooy et al. (2024)** yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individual melalui pendekatan adaptif dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar. Selain itu, perubahan paradigma pembelajaran dan penilaian yang tidak lagi berorientasi semata-mata pada aspek kognitif menempatkan aspek afektif dan psikomotor sebagai bagian penting dari keberhasilan belajar. Kondisi ini menuntut guru untuk memilih strategi dan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu komponen yang dapat mendukung keterlibatan siswa adalah media pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana untuk membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat memperjelas materi, menarik perhatian siswa, serta menciptakan interaksi yang lebih baik dengan lingkungan belajar. Media juga memungkinkan objek, fenomena, atau konsep yang sulit diamati secara langsung dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret sehingga pengalaman belajar menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna. Melalui tinjauan sistematis, **Çeken dan Taşkın (2022)** menunjukkan bahwa prinsip pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik memproses dan memahami informasi melalui perpaduan representasi visual dan verbal dalam berbagai lingkungan pembelajaran. Temuan **Al-Khiami et al. (2024)** juga menunjukkan bahwa penggunaan *virtual reality* mampu menghadirkan representasi visual dan pengalaman interaktif terhadap objek yang sulit dipahami hanya melalui representasi dua dimensi. Dengan demikian, media pembelajaran tidak sekadar membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran semakin terlihat dalam pembelajaran IPS yang memuat konsep abstrak dan fenomena yang tidak selalu dapat diamati secara langsung. Materi mengenai lokasi, arah, persebaran wilayah, kondisi permukaan bumi, dan hubungan antarruang membutuhkan representasi visual serta spasial agar lebih mudah dipahami. Dalam konteks ini, peta dan globe memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS, khususnya pada materi yang berkaitan dengan geografi. **Zahrawati et al. (2023)** menunjukkan bahwa peta dan globe masih digunakan sebagai media dalam pembelajaran geografi, meskipun pemanfaatannya menghadapi sejumlah kendala. Sementara itu, **Heidari et al. (2024)** menegaskan bahwa peta sebagai representasi spasial geografis memiliki peran penting dalam pendidikan geografi karena membantu peserta didik memahami dan merepresentasikan berbagai konsep keruangan. Peta dapat digunakan untuk memperjelas

lokasi, arah, jarak, persebaran, dan karakteristik suatu wilayah, sedangkan globe memberikan gambaran tiga dimensi mengenai bentuk bumi dan posisi relatif berbagai wilayah di permukaannya. Karakteristik tersebut menjadikan peta dan globe berpotensi membantu siswa membangun pemahaman yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau buku teks.

Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi juga dapat mendukung keterlibatan dan capaian belajar siswa. Dalam pembelajaran IPS, media visual dan spasial membantu siswa menghubungkan konsep dengan kondisi nyata sehingga pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan menghafal informasi, tetapi berkembang menuju pemahaman terhadap hubungan antarkonsep dan fenomena. **Joa dan Hong-Dwyer (2024)** menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis GIS dapat membantu siswa memahami berbagai konsep spasial dalam geografi, seperti skala, proyeksi, kepadatan, dan hubungan keruangan. Hal serupa ditunjukkan oleh **Yang et al. (2024)** yang menemukan bahwa penggunaan GIS dalam pembelajaran geografi dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik, terutama ketika siswa mempelajari fenomena nyata seperti polusi udara melalui representasi dan analisis data geografis. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemilihan media perlu mempertimbangkan karakteristik materi sekaligus kebutuhan peserta didik agar media yang digunakan benar-benar dapat mendukung proses dan hasil pembelajaran IPS.

Dalam kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar, peta dan globe memiliki potensi yang menarik untuk dikaji. Kedua media tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman visual dan spasial selama proses pembelajaran. Peta membantu siswa memahami posisi, lokasi, persebaran, dan hubungan antarruang, sedangkan globe memberikan gambaran mengenai bentuk bumi serta posisi relatif suatu wilayah dalam bentuk tiga dimensi. Penyajian materi melalui kedua media tersebut dapat membuat pembelajaran lebih konkret dan menarik, sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk memusatkan perhatian dan terlibat dalam kegiatan belajar. Keterlibatan tersebut selanjutnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pencapaian hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, pemanfaatan peta dan globe dalam pembelajaran IPS pada jenjang SMP masih perlu dikaji lebih mendalam, khususnya ketika penggunaannya dikaitkan dengan motivasi dan hasil belajar secara bersamaan. **Nurrahmah et al. (2024)** menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media peta, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS yang berkaitan dengan geografi. Sementara itu, **Andini et al. (2025)** menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis peta (*MapTiler*) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi, tetapi interaksi antara media dan motivasi terhadap hasil belajar tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara media, motivasi, dan hasil belajar masih perlu diperjelas melalui penelitian pada konteks yang berbeda. Di sisi lain, kajian tentang media pembelajaran saat ini banyak diarahkan pada efektivitas media tertentu dan pemanfaatan teknologi digital, sedangkan media konvensional seperti peta dan globe tetap relevan untuk diteliti karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan materi geografis dan spasial. Efektivitas media juga tidak terlepas dari karakteristik peserta didik yang menggunakannya, termasuk tingkat motivasi belajar. Oleh sebab itu, penelitian yang mengkaji penggunaan peta

dan globe dengan mempertimbangkan motivasi dan hasil belajar secara bersamaan penting dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dalam konteks pembelajaran IPS di SMP.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri dan SMP Negeri 2 Kuripan dengan fokus pada penggunaan media peta dan globe dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi yang memiliki karakteristik geografis dan historis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media peta dan globe terhadap motivasi belajar siswa, menganalisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar IPS, serta menguji interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan peta dan globe sebagai media pembelajaran sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang sesuai untuk mendukung motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen faktorial 2×2 untuk menguji pengaruh media pembelajaran peta dan globe serta motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media peta dan globe dan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kuripan sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan kedua media tersebut. Motivasi belajar dikategorikan menjadi motivasi tinggi dan rendah, sedangkan hasil belajar mencakup materi geografi dan sejarah. Pemilihan siswa kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa telah mampu mengikuti pembelajaran dan mengisi instrumen motivasi secara mandiri. Siswa kelas IX tidak dilibatkan karena berada pada tahap persiapan ujian akhir.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Tes hasil belajar terdiri atas 40 soal pilihan ganda dengan skor ideal 100. Kualitas instrumen tes diperiksa melalui uji tingkat kesukaran, daya pembeda, validitas isi, dan reliabilitas. Hasil uji reliabilitas menggunakan Kuder-Richardson 21 menunjukkan koefisien sebesar 0,889. Angket motivasi belajar terdiri atas 40 pernyataan yang mencakup indikator motivasi tinggi dan rendah. Hasil uji coba instrumen terhadap 40 siswa menunjukkan koefisien validitas sebesar 0,617 dan reliabilitas sebesar 0,749. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai kondisi dan pelaksanaan penelitian. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor motivasi dan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan chi-kuadrat dan uji homogenitas menggunakan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis varian (ANAVA) dua jalur pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui (1) pengaruh media pembelajaran peta dan globe terhadap hasil belajar, (2) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, dan (3) interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

Deskripsi data hasil belajar disajikan untuk memberikan gambaran mengenai capaian siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam mata pelajaran geografi dan sejarah. Data yang dideskripsikan meliputi skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, standar deviasi, dan kategori hasil belajar. Pada kelompok eksperimen, siswa memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media peta dan globe, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan kedua media tersebut. Deskripsi hasil belajar kelompok eksperimen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Mata Pelajaran	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata	SD	Kategori
Geografi	80	55	64,32	6,49	Sedang
Sejarah	90	55	66,73	7,88	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 64,32 pada mata pelajaran geografi dengan skor tertinggi 80 dan terendah 55 serta standar deviasi 6,49. Rata-rata tersebut termasuk kategori sedang. Pada mata pelajaran sejarah, rata-rata hasil belajar mencapai 66,73 dengan skor tertinggi 90 dan terendah 55 serta standar deviasi 7,88. Rata-rata hasil belajar sejarah berada pada kategori tinggi. Secara deskriptif, capaian hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik pada mata pelajaran sejarah dibandingkan geografi. Selanjutnya, deskripsi data hasil belajar pada kelompok kontrol digunakan untuk memberikan gambaran capaian siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media peta dan globe. Data yang disajikan meliputi skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, standar deviasi, dan kategori hasil belajar pada mata pelajaran geografi dan sejarah. Hasil deskripsi data kelompok kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Mata Pelajaran	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata	SD	Kategori
Geografi	90	20	50,67	5,49	Sedang
Sejarah	97	20	55,70	5,15	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar kelompok kontrol pada mata pelajaran geografi memperoleh skor tertinggi 90 dan skor terendah 20, dengan rata-rata 50,67 dan standar deviasi 5,49. Pada mata pelajaran sejarah, skor tertinggi mencapai 97 dan skor terendah 20, dengan rata-rata 55,70 dan standar deviasi 5,15. Kedua rata-rata hasil belajar tersebut berada pada kategori sedang berdasarkan kategorisasi skor yang digunakan dalam penelitian. Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen pada mata pelajaran geografi maupun sejarah, sehingga terdapat kecenderungan bahwa penggunaan media peta dan globe menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil belajar terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis statistik parametrik. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diuji berasal dari hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji normalitas dan homogenitas tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Pengujian	Nilai Hitung	Nilai Tabel	Keterangan
Normalitas kelompok eksperimen	$X^2 = 4,95$	$X^2 = 79,10$	Normal
Normalitas kelompok kontrol	$X^2 = 0,725$	$X^2 = 79,10$	Normal
Homogenitas	$F = 1,47$	$F = 1,53$	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menunjukkan nilai X^2 hitung kelompok eksperimen sebesar 4,95 dan kelompok kontrol sebesar 0,725. Kedua nilai tersebut lebih kecil daripada X^2 tabel sebesar 79,10, sehingga data hasil belajar pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai F hitung sebesar 1,47 yang lebih kecil daripada F tabel sebesar 1,53, sehingga varians data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, data hasil belajar memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam pengujian hipotesis dengan statistik parametrik.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media peta dan globe dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut. Data yang dianalisis berupa skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi dan sejarah. Pengujian dilakukan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Mata Pelajaran	t hitung	t tabel	Keterangan
Geografi	12,59	1,981	Signifikan
Sejarah	8,29	1,981	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4, nilai t hitung pada mata pelajaran geografi sebesar 12,59 dan pada mata pelajaran sejarah sebesar 8,29. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada t tabel sebesar 1,981 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media peta dan globe dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media peta dan globe memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada materi geografi dan sejarah. Selanjutnya, analisis dilakukan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Data yang dianalisis berupa skor motivasi belajar pada kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan media peta dan globe. Pengujian dilakukan

menggunakan korelasi product moment untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Mata Pelajaran	r hitung	r tabel	Keterangan
Geografi	0,708	0,254	Signifikan
Sejarah	0,797	0,254	Signifikan

Berdasarkan Tabel 5, koefisien korelasi penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar sebesar 0,708 pada mata pelajaran geografi dan 0,797 pada mata pelajaran sejarah. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada r tabel sebesar 0,254 pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Nilai korelasi yang diperoleh juga menunjukkan hubungan yang relatif kuat pada kedua mata pelajaran. Adapun pengujian mengenai keterkaitan motivasi belajar dengan hasil belajar menghasilkan nilai R sebesar 0,36 dan F hitung sebesar 161,5, sedangkan F tabel sebesar 19,47 pada taraf signifikansi 5%. Data tersebut digunakan untuk melihat keterkaitan variabel motivasi belajar dengan hasil belajar dalam penelitian. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian	Nilai Hitung	Nilai Tabel	Keterangan
Uji-t Geografi	$t = 12,59$	$t = 1,981$	Signifikan
Uji-t Sejarah	$t = 8,29$	$t = 1,981$	Signifikan
Korelasi Geografi	$r = 0,708$	$r = 0,254$	Signifikan
Korelasi Sejarah	$r = 0,797$	$r = 0,254$	Signifikan
Korelasi ganda	$F = 161,5$	$F = 19,47$	Signifikan

Berdasarkan Tabel 6, seluruh pengujian menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf 5%. Penggunaan media peta dan globe menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada mata pelajaran geografi dan sejarah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar siswa. Hasil pengujian korelasi ganda juga menunjukkan nilai F hitung yang lebih besar daripada F tabel, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara variabel yang dianalisis dalam model penelitian.

Pembahasan

Penggunaan Media Pembelajaran Peta dan Globe terhadap Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta dan globe berkaitan dengan pencapaian hasil belajar IPS yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa kedua media tersebut. Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, baik pada materi geografi maupun sejarah. Perbedaan ini diperkuat oleh hasil uji- t dengan nilai t hitung sebesar 12,59 pada geografi dan 8,29 pada sejarah, lebih besar daripada t tabel sebesar 1,981 pada taraf signifikansi 5%. Jasrial et al. Copyright (c) 2025 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

(2023) menjelaskan bahwa uji-*t* dapat digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar antarkelompok, sedangkan Muslim et al. (2023) menekankan pentingnya analisis tersebut dalam penelitian pendidikan serta pelengkap berupa ukuran efek agar interpretasi hasil tidak hanya didasarkan pada signifikansi statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan peta dan globe memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS yang diteliti.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dipahami dari karakteristik peta dan globe sebagai media visual yang memberikan representasi konkret terhadap objek dan fenomena yang dipelajari. Peta membantu siswa memahami lokasi, arah, jarak, persebaran, dan karakteristik wilayah, sedangkan globe memberikan gambaran tiga dimensi mengenai bentuk bumi dan posisi berbagai wilayah. Kedua media tersebut memungkinkan siswa menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual sehingga materi abstrak lebih mudah diamati dan dipahami. Hal ini sejalan dengan pandangan Sadiman et al. mengenai fungsi media sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran, serta pandangan Gagné tentang peran kondisi eksternal pembelajaran dalam memberikan rangsangan bagi terbentuknya kemampuan baru. Perspektif tersebut juga diperkuat oleh teori pembelajaran multimedia yang menempatkan penyajian kata dan gambar sebagai bagian dari proses memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi untuk membangun pemahaman yang bermakna (Mayer, 2021). Guo et al. (2022) turut menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran interaktif dapat mendukung interaksi, komunikasi, dan pemaknaan siswa. Dengan demikian, efektivitas peta dan globe tidak hanya terletak pada penggunaan media itu sendiri, tetapi juga pada kesesuaiannya dengan karakteristik materi IPS yang membutuhkan visualisasi wilayah, ruang, dan fenomena geografis.

Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Peta dan Globe dengan Motivasi Belajar

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,708 pada materi geografi dan 0,797 pada materi sejarah, lebih besar daripada nilai *r* tabel sebesar 0,254 pada taraf signifikansi 5%. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin sesuai penggunaan media dengan karakteristik pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Wong dan Hughes (2023) yang menunjukkan bahwa desain pengalaman belajar berbasis media dapat memengaruhi karakteristik motivasional yang mendukung perilaku belajar, serta Yusa et al. (2023) yang menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pemanfaatan peta dan globe tidak hanya berkaitan dengan pencapaian aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap aspek afektif siswa selama mengikuti pembelajaran.

Hubungan tersebut dapat dijelaskan oleh karakteristik peta dan globe yang memberikan stimulus visual serta pengalaman belajar yang lebih konkret. Melalui kedua media tersebut, siswa dapat mengamati bentuk wilayah, posisi suatu tempat, arah, dan hubungan antarruang secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata. Kondisi ini dapat meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu

siswa terhadap materi yang dipelajari, sebagaimana dikemukakan oleh Brown (1997, dalam Sadiman dkk., 1986) mengenai peran visual dalam merangsang minat dan perhatian belajar. Pandangan Schramm juga menegaskan bahwa efektivitas media berkaitan dengan kesesuaiannya terhadap kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Hal ini didukung oleh Dumont dan Ready (2023) yang menekankan pentingnya penyesuaian pengalaman belajar dengan karakteristik individu siswa. Selain itu, Herianto dan Wilujeng (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan aspek *attention*, sedangkan Genc Aksaray dan Ozcelik (2023) menemukan bahwa elemen multimedia yang menarik mampu mengarahkan fokus siswa dan mendukung proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keterkaitan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar

Analisis hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar menunjukkan nilai R sebesar 0,36 dengan F hitung sebesar 161,5, lebih besar daripada F tabel sebesar 19,47 pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki keterkaitan yang signifikan dengan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan Sari et al. (2023) yang menemukan hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar IPS, serta Sulaksana et al. (2023) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar IPS. Secara pedagogis, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, dan keterlibatan yang lebih besar dalam pembelajaran, termasuk dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas. Dalam perspektif Gagné, motivasi menjadi salah satu tahap penting dalam peristiwa pembelajaran karena memberikan kesiapan bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sedangkan Martin (2023) menegaskan bahwa motivasi berkaitan erat dengan keterlibatan siswa dalam mengarahkan, mengelola, dan mempertahankan proses belajarnya.

Keterkaitan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh stimulus pembelajaran melalui media, tetapi juga oleh kondisi motivasional siswa. Karena itu, media pembelajaran perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi yang mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Peta dan globe dapat memberikan stimulus visual yang menarik, tetapi manfaatnya akan lebih optimal apabila diintegrasikan dengan aktivitas yang mendorong siswa mengamati, bertanya, menemukan informasi, dan menghubungkan materi dengan pengalaman belajar. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar perlu didukung oleh pemilihan media yang sesuai sekaligus penciptaan kondisi pembelajaran yang mampu mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa.

Implikasi Temuan terhadap Pembelajaran IPS

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media peta dan globe relevan dalam mendukung pembelajaran IPS pada jenjang SMP, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mengenai ruang, wilayah, lokasi, dan fenomena geografis. Perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa media

konkret dan visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendukung dibandingkan pembelajaran tanpa media. Selain itu, hubungan positif antara penggunaan media dan motivasi menunjukkan bahwa peta dan globe tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Doherty et al. (2022) menunjukkan bahwa desain multimedia berkaitan dengan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan Wang et al. (2023) melalui meta-analisis menemukan bahwa penggunaan *affective pedagogical agents* dalam lingkungan multimedia dapat meningkatkan emosi positif dan motivasi intrinsik siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru IPS dapat mempertimbangkan peta dan globe sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik.

Efektivitas peta dan globe juga tidak terlepas dari cara guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Kedua media akan lebih bermakna apabila digunakan melalui kegiatan eksploratif, diskusi, pengamatan, dan pemecahan masalah, sehingga siswa tidak hanya melihat representasi visual, tetapi juga menghubungkannya dengan konsep, objek, dan fenomena yang dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran perlu diposisikan sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang dirancang secara terpadu dengan tujuan, materi, metode, dan karakteristik siswa. Penggunaan peta dan globe yang diikuti aktivitas belajar yang aktif dan kontekstual dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik sekaligus mendukung keterlibatan dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta dan globe memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Pengetahuan Sosial pada siswa sekolah menengah pertama. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media peta dan globe dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut, baik pada materi geografi maupun sejarah. Selain itu, penggunaan media peta dan globe memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dan konkret dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil analisis juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga pencapaian belajar siswa tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, tetapi juga dengan kondisi motivasi yang menyertai proses belajar. Temuan ini mengimplikasikan bahwa peta dan globe dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran IPS yang relevan, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman mengenai ruang, wilayah, lokasi, dan fenomena geografis.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek yang hanya melibatkan siswa kelas VIII dari dua sekolah serta fokus materi pada geografi dan sejarah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh jenjang dan konteks pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian masih berfokus pada media peta dan globe sehingga belum membandingkan efektivitasnya dengan berbagai jenis media pembelajaran lainnya, terutama media digital yang semakin banyak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu,

penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sekolah dan subjek yang lebih beragam, memperluas cakupan materi IPS, serta membandingkan media peta dan globe dengan media visual atau digital lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dan analisis faktorial yang secara eksplisit menguji interaksi antara jenis media dan tingkat motivasi terhadap hasil belajar, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kondisi pembelajaran yang paling efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Issa, A. A., Butmeh, H., & Tumar, I. (2024). Modeling students' preferences and knowledge for improving educational achievements. *Frontiers in Computer Science*, 6, 1359770. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2024.1359770>
- Al-Khiami, M. I., Jaeger, M., Soleimani, S. M., & Kazem, A. (2024). Enhancing concrete structures education: Impact of virtual reality on motivation, performance and usability for undergraduate engineering students. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(1), 306–325. <https://doi.org/10.1111/jcal.12881>
- Andini, P., Wijayanto, B., Suasti, Y., & Rahmi, L. (2025). Pengaruh media MapTiler terhadap hasil belajar dan kreativitas berdasarkan motivasi belajar geografi materi peta kelas X.E1 di SMAN 2 Batang Anai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/31280>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, Article 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Doherty, C., McSweeney, J., & Bowers, A. (2022). An investigation into the relationship between multimedia lecture design and learners' engagement behaviours using web log analysis. *PLOS ONE*, 17(8), e0273007. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0273007>
- Dumont, H., & Ready, D. D. (2023). On the promise of personalized learning for educational equity. *npj Science of Learning*, 8, Article 26. <https://doi.org/10.1038/s41539-023-00174-x>
- du Plooy, E., Casteleijn, D., & Franzsen, D. (2024). Personalized adaptive learning in higher education: A scoping review of key characteristics and impact on academic performance and engagement. *Heliyon*, 10(21), e39630. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39630>
- Genc Aksaraya, S., & Ozcelik, E. (2023). Attention mediates the effect of emotional arousal on learning outcomes in multimedia learning: An eye-tracking study. *Educational Psychology*, 43(1), 38–56. <https://doi.org/10.1080/01443410.2022.2154317>
- Guo, L., Jafri, M., Williams, P. J., & Wang, C. (2022). Students' sense-making in technology-enhanced interactive environments. *Educational Media International*, 59(4), 267–287. <https://doi.org/10.1080/09523987.2022.2153991>
- Heidari, N., Schwippert, K., & Sprenger, S. (2024). Thinking. Speaking. Producing. Maps: Linking cartographic concepts and cartography-specific language use. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 34(3), 353–375. <https://doi.org/10.1080/10382046.2024.2363633>

- Jasrial, J., Saputra, A., & Rifma, R. (2023). Improving learning outcomes: The effectiveness of e-book reading literacy based in learning management psychology. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(3), 631–641. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.53033>
- Joa, I., & Hong-Dwyer, J. J. (2024). GIS learning and college students' acquisition and understanding of spatial concepts. *Journal of Geography in Higher Education*, 48(5), 763–774. <https://doi.org/10.1080/03098265.2023.2263748>
- Martin, A. J. (2023). Integrating motivation and instruction: Towards a unified approach in educational psychology. *Educational Psychology Review*, 35, Article 54. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09774-w>
- Mayer, R. E. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed., pp. 57–72). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>
- Muslim, M., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Usmeldi, U., & Arif, A. (2023). The impact of problem-based learning on learning outcomes using the effect size calculator for *t*-test. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(3), 618–633. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i3.59293>
- Nurrahmah, N., Turmuzi, A., Deni, S., Yakin, N., & Anam, M. C. (2024). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa bidang studi IPS. *TAMADDUN: Jurnal Ilmu Sosial, Seni, dan Humaniora*, 2(3), 146–152. <https://doi.org/10.70115/tamaddun.v2i3.313>
- Sari, A. A., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi. (2023). Hubungan kontribusi edukatif orang tua dan motivasi belajar dengan hasil belajar kognitif IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.72199>
- Sulaksana, S., Sudrajat, A., & Maksum, A. (2023). The relationship between learning independence and learning motivation with IPS learning outcomes. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(2), 205–213. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7457>
- Wang, Y., Gong, S., Cao, Y., Lang, Y., & Xu, X. (2023). The effects of affective pedagogical agent in multimedia learning environments: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 38, 100506. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100506>
- Wong, J. T., & Hughes, B. S. (2023). Leveraging learning experience design: Digital media approaches to influence motivational traits that support student learning behaviors in undergraduate online courses. *Journal of Computing in Higher Education*, 35, 595–632. <https://doi.org/10.1007/s12528-022-09342-1>
- Yang, D., Wang, C., & Qian, L. (2024). Does the use of GIS in geographical education yield better learning outcomes? Evidence from a quasi-experimental study on air pollution teaching. *Transactions in GIS*, 28, 433–454. <https://doi.org/10.1111/tgis.13142>
- Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2023). Development of augmented reality (AR) learning media to increase student motivation and learning outcomes in science. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127–145. <https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208>

Zahrawati B, F., Andriani, A., Asrikayana, A., Darma, D., Agustina, A., & Purwanto, A. R. (2023). Constraints in the utilization of map and globe media in geography learning. *MANDALIKA: Journal of Social Science*, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.56566/mandalika.v1i1.53>