



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 KABILA

Marni Adam¹, Radia Hafid², Sudirman³, Ardiansyah⁴, Risca Marsanti Halid⁵
Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}
e-mail: marniadam@gmail.com

Diterima: 21/04/2026; Direvisi: 16/05/2026; Diterbitkan: 5/6/2026

ABSTRAK


Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, yang terlihat dari kurangnya fokus, antusiasme, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Selain itu, kajian tentang penggunaan kombinasi PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis edukatif berbasis Educaplay dalam pembelajaran IPS kelas VII masih terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*, sehingga hubungan yang dikaji bersifat statistik/asosiatif, bukan hubungan kausal eksperimental. Populasi penelitian berjumlah 200 siswa kelas VII, dengan sampel 67 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linear sederhana, uji t, korelasi, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berhubungan positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $\hat{Y} = 27,233 + 0,698X$, dengan nilai t hitung $10,095 > t$ tabel $1,997$ dan $p < 0,001$. Nilai koefisien korelasi sebesar $0,781$ menunjukkan hubungan yang kuat, sedangkan koefisien determinasi sebesar $0,611$ menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi sebesar $61,1\%$ terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, IPS, Siswa SMP.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the contribution of interactive learning media to seventh-grade students' learning motivation in social studies at SMP Negeri 1 Kabila, Bone Bolango Regency. The study was motivated by students' low learning motivation in social studies, as indicated by limited focus, enthusiasm, and active participation during classroom learning. In addition, studies examining the combined use of interactive PowerPoint, instructional videos, and Educaplay-based educational quizzes in seventh-grade social studies learning remain limited. This research employed a quantitative approach with an *ex post facto* design; therefore, the relationship examined in this study is statistical or associative rather than experimental causal. The population consisted of 200 seventh-grade students, and 67 respondents were selected using the Slovin formula and *simple random sampling* technique. Data were collected through questionnaires, observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using validity and reliability tests, normality test, simple linear regression, t-test, correlation analysis, and coefficient of determination. The results show that interactive learning media had a positive and significant relationship with students' learning motivation. The regression equation was $\hat{Y} = 27,233 + 0,698X$, with a calculated t value $10,095 > t$ table $1,997$ and $p < 0,001$. The correlation coefficient of $0,781$ indicates a strong relationship, while the coefficient of determination of $0,611$ indicates that interactive learning media provides a $61,1\%$ contribution to students' learning motivation. Therefore, interactive learning media positively contributes to students' learning motivation in social studies learning.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

 <https://doi.org/10.51878/social.v6i1>



= 27.233 + 0.698X, with a t-value of 10.095 > t-table value of 1.997 and $p < 0.001$. The correlation coefficient of 0.781 indicates a strong relationship, while the coefficient of determination of 0.611 shows that interactive learning media contributed 61.1% to students' learning motivation. Therefore, interactive learning media contributed positively to students' learning motivation in social studies learning.

Keywords: *Interactive Learning Materials, Motivation to Learn, Social Studies, Secondary School Pupils.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan potensi, wawasan, dan keterampilan peserta didik. Dalam proses pendidikan, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan sarana prasarana, tetapi juga oleh faktor internal siswa, terutama motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), motivasi belajar memiliki peran strategis karena siswa tidak hanya diminta mengingat konsep, tetapi juga memahami fenomena sosial, menganalisis masalah, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih fokus, tekun, aktif bertanya, dan menunjukkan minat terhadap pembelajaran. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat terlihat dari perilaku pasif, mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelas (Sardiman, 2018; Rahman, 2021; Ardiansyah, 2022; Dedeo et al., 2023).

Motivasi belajar juga menjadi dasar penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membangkitkan dorongan internal maupun eksternal siswa agar mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks ini, guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memotivasi. Berbagai penelitian dalam daftar pustaka skripsi ini juga menegaskan bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan hasil belajar, kemandirian, dan partisipasi siswa dalam kelas (Anwar, 2021; Ningsih et al., 2024; Pakana et al., 2024; Makalalag et al., 2023; Hadji et al., 2026).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), motivasi belajar memiliki posisi yang sangat penting karena siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal materi, tetapi juga memahami fenomena sosial, menganalisis masalah, dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih sering menjadi persoalan. Di SMP Negeri 1 Kabila, siswa kelas VII masih menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah, yang terlihat dari kurangnya fokus, minimnya partisipasi, dan kecenderungan cepat jenuh ketika pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang searah. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang kurang variatif dapat berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar siswa (Sadirman, 2018; Tanib et al., 2022; Fernando et al., 2024).

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan media digital yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, video, serta aktivitas interaktif sehingga memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Media semacam ini dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Dalam kajian teoritis pada skripsi ini, media



interaktif dijelaskan sebagai media yang efektif ketika mampu menghadirkan kejelasan materi, interaktivitas, umpan balik langsung, keterlibatan emosional, dan kemudahan penggunaan (Mayer, 2020; Yanto, 2019; Sanusi et al., 2024; Sudirman, 2019).

Dalam pembelajaran IPS, penggunaan media interaktif sangat relevan karena dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Media seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan platform kuis edukatif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, serta membantu siswa merespons materi secara aktif. Selain itu, media interaktif berbasis internet dan game edukatif juga memperluas kemungkinan pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif sekaligus mempermudah proses penyerapan dan pemahaman siswa terhadap pelajaran (Nisa et al., 2024; Gulo & Harefa, 2022; Tarigan & Siagian, 2015; Muhamad et al., 2023).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memadukan teks, gambar, suara, animasi, video, dan aktivitas responsif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses belajar. Dalam pembelajaran IPS, media interaktif dapat membantu memperjelas konsep, menghadirkan contoh konkret, dan membuat aktivitas belajar lebih menarik. PowerPoint interaktif dapat membantu penyajian materi secara sistematis, video pembelajaran dapat memperjelas fenomena sosial melalui visualisasi, sedangkan kuis berbasis Educaplay dapat mendorong respons langsung dan suasana belajar yang lebih partisipatif (Yanto, 2019; Gulo & Harefa, 2022; Tarigan & Siagian, 2015).

Secara teoretis, penggunaan media interaktif sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran multimedia lebih efektif apabila dirancang sesuai cara kerja kognitif siswa, yaitu melalui penyajian kata dan gambar yang terorganisasi, tidak membebani memori kerja, serta memberi ruang bagi pemrosesan aktif. Media yang dilengkapi unsur interaktivitas, umpan balik, kontrol belajar, dan aktivitas reflektif dapat membantu siswa membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Moreno & Mayer, 2007; Mayer, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang diuraikan dalam skripsi, ditemukan adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif dan siswa yang lebih banyak mengikuti pembelajaran konvensional. Siswa yang terbiasa menggunakan media interaktif cenderung menunjukkan perhatian, antusiasme, dan keaktifan yang lebih tinggi. Sebaliknya, pembelajaran yang pasif dan monoton membuat siswa lebih mudah kehilangan fokus dan minat belajar. Temuan awal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keterkaitan yang kuat dengan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP.

Meskipun penelitian tentang media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus menelaah kombinasi PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis edukatif berbasis Educaplay dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP masih relatif terbatas. Penelitian sebelumnya umumnya lebih banyak membahas penggunaan satu jenis media, konteks mata pelajaran tertentu, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian penggunaan kombinasi beberapa media interaktif dalam konteks pembelajaran IPS kelas VII, dengan meninjau indikator



kejelasan materi, interaktivitas, umpan balik langsung, keterlibatan emosional, dan kemudahan penggunaan, serta hubungannya dengan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kabila. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa. Karena penelitian ini menggunakan desain *ex post facto*, istilah “pengaruh” dalam penelitian ini dimaknai sebagai pengaruh statistik/asosiatif, bukan hubungan kausal eksperimental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*, yaitu penelitian yang mengkaji hubungan sebab akibat berdasarkan peristiwa yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan langsung terhadap variabel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti tidak memanipulasi penggunaan media pembelajaran interaktif, tetapi menelaah pengaruh media yang telah digunakan dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kabila. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kabila, Kabupaten Bone Bolango, pada periode Desember 2025 sampai Februari 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kabila Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 200 siswa dan tersebar dalam tujuh kelas. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan margin of error 10%, sehingga diperoleh 67 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*, karena anggota populasi dianggap relatif homogen. Prosedur pemilihan sampel dilakukan secara objektif dengan bantuan fungsi acak pada Microsoft Excel untuk menetapkan responden yang terpilih.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas media pembelajaran interaktif sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Variabel motivasi belajar siswa diukur melalui indikator semangat belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan minat terhadap pelajaran. Sementara itu, variabel media pembelajaran interaktif diukur melalui indikator kejelasan penyajian materi, interaktivitas, umpan balik langsung, keterlibatan emosional, dan kemudahan penggunaan. Kedua variabel diukur menggunakan angket skala Likert dengan lima alternatif jawaban.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk melihat perilaku siswa, seperti perhatian, keaktifan, antusiasme, dan interaksi siswa dengan media pembelajaran interaktif. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai tingkat motivasi belajar siswa dan persepsi terhadap media pembelajaran interaktif. Wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk menggali informasi lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian dari sumber-sumber tertulis yang relevan.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan korelasi *product moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach’s Alpha. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, regresi linear sederhana, uji t, analisis korelasi, dan koefisien determinasi. Teknik analisis tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kabila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis deskriptif, variabel media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kabila berada pada kategori baik. Secara umum, data ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan telah mampu mendukung proses belajar secara lebih menarik, jelas, dan membantu keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kategorisasi skor dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan dua dasar interpretasi. Untuk skor total angket, kategori ditentukan berdasarkan interval skor ideal sesuai jumlah item dan skala Likert yang digunakan. Untuk skor rata-rata indikator, interpretasi menggunakan interval 1,00–1,80 = sangat tidak baik, 1,81–2,60 = tidak baik, 2,61–3,40 = cukup, 3,41–4,20 = baik, dan 4,21–5,00 = sangat baik. Dengan dasar ini, interpretasi kategori menjadi lebih jelas dan konsisten.

Tabel 1. Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Interaktif (X)

Statistik	Nilai
N	67
Mean	83,8358
Median	85,0000
Mode	85,00
Std. Deviation	5,87134
Variance	34,473
Range	28,00
Minimum	67,00
Maximum	95,00
Sum	5617,00

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 1, analisis deskriptif, variabel media pembelajaran interaktif memperoleh nilai rata-rata 83,83 dengan standar deviasi 5,87. Nilai ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap media pembelajaran interaktif berada pada kategori baik dan mendekati kategori sangat baik. Sebaran skor yang relatif terkonsentrasi pada interval menengah ke atas menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai media pembelajaran interaktif membantu pembelajaran IPS menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah diikuti.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Media Pembelajaran Interaktif

Interval skor	Frekuensi	Persentase
67–72	4	6,0%
73–78	4	6,0%
79–84	24	35,8%
85–90	29	43,3%
91–95	6	9,0%
Total	67	100%

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada interval skor 85–90 sebanyak 29 siswa atau 43,3%, diikuti interval 79–84 sebanyak 24 siswa atau 35,8%. Artinya, sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Temuan ini memperlihatkan bahwa media yang digunakan guru telah diterima cukup baik oleh siswa, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang memberikan penilaian lebih rendah.

Tabel 3. Deskripsi Per Indikator Variabel Media Pembelajaran Interaktif

Indikator	Rata-rata	Interpretasi
Kejelasan penyajian materi	4,27	Sangat baik
Interaktivitas	4,18	Baik
Umpan balik langsung	4,23	Sangat baik
Keterlibatan emosional	4,22	Sangat baik
Kemudahan penggunaan	4,15	Baik
Total rata-rata	4,21	Baik

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 3, deskripsi per indikator, media pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata keseluruhan 4,21 dengan predikat baik. Indikator dengan nilai tertinggi adalah kejelasan penyajian materi dengan rata-rata 4,27 dan predikat sangat baik, sedangkan indikator terendah adalah kemudahan penggunaan dengan rata-rata 4,15 dan predikat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa kekuatan utama media interaktif dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami siswa, meskipun sebagian siswa masih memerlukan penyesuaian dalam penggunaan media.

Tabel 4. Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y)

Statistik	Nilai
N	67
Mean	85,7612
Median	86,0000
Mode	82,00
Std. Deviation	5,24575
Variance	27,518
Range	26,00
Minimum	70,00
Maximum	96,00
Sum	5746,00

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 4, Variabel motivasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 85,76 dengan standar deviasi 5,24. Nilai ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS berada pada kategori baik hingga sangat baik. Sebaran skor yang dominan pada interval atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki dorongan belajar

yang cukup kuat, khususnya dalam mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam kelas.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar Siswa

Interval skor	Frekuensi	Persentase
70–75	3	4,5%
76–80	8	11,9%
81–85	20	29,9%
86–90	25	37,3%
91–96	11	16,4%
Total	67	100%

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 5, Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada interval skor 86–90 sebanyak 25 siswa atau 37,3%, diikuti interval 81–85 sebanyak 20 siswa atau 29,9%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa relatif tinggi, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang berada pada interval skor lebih rendah. Dengan demikian, pembelajaran IPS masih memerlukan strategi yang dapat menjaga konsistensi motivasi, terutama pada siswa yang belum menunjukkan minat dan partisipasi optimal.

Tabel 6. Deskripsi Per Indikator Variabel Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Rata-rata	Interpretasi
Semangat belajar	4,21	Sangat baik
Ketekunan dalam menyelesaikan tugas	4,22	Sangat baik
Partisipasi aktif dalam pembelajaran	4,21	Sangat baik
Minat terhadap pelajaran	4,14	Baik
Total rata-rata	4,20	Baik

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 6, Deskripsi per indikator menunjukkan bahwa ketekunan dalam menyelesaikan tugas memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 4,22. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa cenderung terdorong untuk menyelesaikan tugas ketika pembelajaran disajikan dengan media yang lebih jelas, menarik, dan memberi kesempatan berpartisipasi. Indikator minat terhadap pelajaran memperoleh rata-rata terendah, yaitu 4,14, meskipun tetap berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media, tetapi juga oleh karakteristik materi IPS, gaya mengajar guru, pengalaman belajar sebelumnya, lingkungan kelas, dan kondisi pribadi siswa.

Tabel 7. Ringkasan Uji Validitas, Reliabilitas, dan Normalitas

Uji	Hasil	Keterangan
Validitas variabel X	Seluruh item r hitung $> 0,240$	Valid
Validitas variabel Y	Seluruh item r hitung $> 0,240$	Valid
Reliabilitas variabel X	Cronbach's Alpha = 0,760	Reliabel
Reliabilitas variabel Y	Cronbach's Alpha = 0,778	Reliabel
Normalitas residual	Sig. = 0,404	Normal

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 7, Instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan. Seluruh item pada variabel media pembelajaran interaktif maupun motivasi belajar siswa memiliki nilai r hitung $>$ r tabel (0,240) sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha 0,760 untuk variabel media pembelajaran interaktif dan 0,778 untuk variabel motivasi belajar siswa, yang berarti kedua instrumen reliabel. Selain itu, hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,404 $>$ 0,05, sehingga data residual dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Analisis Regresi dan Uji t

Komponen	Nilai
Konstanta	27,233
Koefisien regresi X	0,698
t hitung	10,095
t tabel	1,997
Signifikansi	0,000
Kesimpulan	Signifikan

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 8, Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan $\hat{Y} = 27,233 + 0,698X$. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa setiap peningkatan pada penggunaan media pembelajaran interaktif diikuti peningkatan motivasi belajar siswa. Nilai t hitung = 10,095 lebih besar daripada t tabel = 1,997 dengan signifikansi 0,000, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kabila.

Tabel 9. Korelasi dan Koefisien Determinasi

Komponen	Nilai	Interpretasi
Koefisien korelasi (R)	0,781	Hubungan kuat
Koefisien determinasi (R Square)	0,611	61,1%
Faktor lain	0,389	38,9%

Sumber: Data Penelitian SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel 9, Analisis korelasi menunjukkan nilai $r = 0,781$, yang berada pada kategori hubungan kuat. Sementara itu, koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square = 0,611, yang berarti 61,1% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh media pembelajaran interaktif, sedangkan 38,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan, hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran IPS. Dalam skripsi disebutkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif yang memuat animasi,



gambar, dan tombol navigasi membantu siswa memahami materi dengan lebih sistematis. Video pembelajaran memberi gambaran konkret atas materi yang dipelajari, sedangkan kuis berbasis Educaplay memberi pengalaman belajar yang bersifat permainan sehingga siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan. Kombinasi ketiga media ini membuat pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut terlibat langsung dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin positif persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif, semakin tinggi pula motivasi belajar yang mereka tunjukkan. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *ex post facto*, hubungan tersebut perlu dipahami sebagai hubungan asosiatif, bukan sebagai bukti bahwa media pembelajaran interaktif secara langsung menyebabkan peningkatan motivasi belajar (Cahyaningtias & Ridwan, 2021; Surbakti & Chantrin, 2025).

Pada variabel media pembelajaran interaktif, indikator dengan rata-rata tertinggi adalah kejelasan penyajian materi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa paling merasakan manfaat media interaktif pada aspek penyampaian materi yang lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran IPS, materi yang berkaitan dengan fenomena sosial, aktivitas ekonomi, lingkungan, dan kehidupan masyarakat dapat lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui gambar, video, animasi, atau contoh visual. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa penyajian materi melalui kata dan gambar dapat membantu siswa membangun pemahaman apabila dirancang sesuai prinsip pemrosesan kognitif.

Indikator interaktivitas, umpan balik langsung, dan keterlibatan emosional juga memperoleh penilaian baik. Hal ini menunjukkan bahwa media seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis berbasis Educaplay dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Kuis interaktif, misalnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons materi secara langsung dan memperoleh umpan balik atas jawaban mereka. Aktivitas seperti ini dapat mengurangi pembelajaran yang bersifat satu arah dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.

Indikator interaktivitas, umpan balik langsung, dan keterlibatan emosional juga memperoleh penilaian baik. Hal ini menunjukkan bahwa media seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis berbasis Educaplay dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Kuis interaktif, misalnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons materi secara langsung dan memperoleh umpan balik atas jawaban mereka. Aktivitas seperti ini dapat mengurangi pembelajaran yang bersifat satu arah dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar (Nurholifah et al., 2023).

Pada variabel motivasi belajar, indikator ketekunan dalam menyelesaikan tugas memperoleh rata-rata tertinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mempertahankan perhatian dan menyelesaikan aktivitas belajar dengan lebih baik. Penyajian materi yang menarik dan adanya aktivitas interaktif dapat membuat tugas terasa lebih jelas dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikannya. Sementara itu, indikator minat terhadap pelajaran memperoleh rata-rata terendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat terhadap IPS tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap materi IPS, pengalaman belajar sebelumnya, gaya mengajar guru, dukungan teman sebaya, dan lingkungan belajar (Ilmi & Ismaya, 2024; Rahmani et al., 2021).



Nilai koefisien determinasi sebesar 61,1% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi statistik yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa. Namun, terdapat 38,9% variasi motivasi belajar yang dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat meliputi dukungan keluarga, gaya mengajar guru, suasana kelas, kemampuan awal siswa, ketersediaan perangkat teknologi, akses internet, kebiasaan belajar, serta kondisi psikologis siswa. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar tidak dapat hanya bergantung pada media pembelajaran, tetapi perlu didukung oleh strategi pembelajaran, komunikasi guru-siswa, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, kontribusi khusus penelitian ini terletak pada konteks pembelajaran IPS kelas VII SMP dengan kombinasi PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis edukatif berbasis Educaplay. Kombinasi tersebut memberi variasi pengalaman belajar karena siswa tidak hanya melihat materi, tetapi juga merespons, berlatih, dan memperoleh umpan balik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru IPS dapat mengintegrasikan beberapa bentuk media interaktif secara terencana untuk mendukung motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain *ex post facto* tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel luar atau menyimpulkan hubungan kausal secara kuat. Kedua, data utama dikumpulkan melalui angket, sehingga hasil penelitian berpotensi dipengaruhi oleh bias persepsi responden. Ketiga, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dan satu jenjang kelas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen atau quasi experiment agar efektivitas media pembelajaran interaktif dapat diuji secara lebih kuat. Selain itu, penelitian berikutnya dapat melibatkan data observasi yang lebih terstruktur, wawancara mendalam, atau pengukuran hasil belajar untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kabila. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel dengan tingkat signifikansi yang memenuhi syarat, sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang kuat, sedangkan koefisien determinasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi sebesar 61,1% terhadap motivasi belajar siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Berdasarkan analisis per indikator, pada variabel media pembelajaran interaktif, indikator yang paling dominan adalah kejelasan penyajian materi, sedangkan indikator terendah adalah kemudahan penggunaan, meskipun keduanya tetap berada pada kategori baik. Sementara itu, pada variabel motivasi belajar siswa, indikator yang paling dominan adalah ketekunan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan indikator terendah adalah minat terhadap pelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas sekaligus mendorong ketekunan mereka dalam belajar dan menyelesaikan tugas.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif melalui PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis berbasis Educaplay terbukti mampu menciptakan



suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat dijadikan salah satu strategi yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPS di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Ardiansyah, A. (2022). Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar. *Educatio*, 16(2), 80–87. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.3959>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Dedeo, R. K., Ilato, R., Hasiru, R., Moonti, U., & Hafid, R. (2023). Pengaruh pemanfaatan sumber belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 1(3). <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i3.20000>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hadji, S., Hafid, R., Sudirman, Panigoro, M., ardiansyah, & Kasim, M. (2026). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Satap Kabila Bone. *Journal of Economic and Business Education*, 4(1). <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/article/view/36325>
- Ilmi, A. K., & Ismaya, E. A. (2024). Minat belajar dengan penggunaan media audio visual pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Gunungmulyo Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 4(2), 103–112. <https://doi.org/10.54373/ijset.v4i2.2473>
- Makalalag, D., Arham, M. A., Saleh, S. E., & Sudirman. (2023). Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga dan Motivasi Belajar Terhadap Minat Melanjutkan Studi Mahasiswa Angkatan 2022. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 211–224. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.19770>
- Mayer, R. E. (2022). 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>
- Muhamad, R., Mahmud, M., Bahsoan, A., & Sudirman, S. (2023). The use of learning media on students' learning outcomes. *Journal of Economic and Business Education*, 1(1). <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i1.16925>
- Ningsih, A., Mahmud, M., Bahsoan, A., Hasiru, R., Koniyo, R., Polamolo, C., & Halid, R. M. (2024). Pengaruh motivasi belajar dan pemanfaatan sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 7 Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 2(2), 120–130. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/article/view/25147>
- Nisa, S. H., Prasetyo, T., & Febriani, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-learning



- untuk anak sekolah dasar: Analisis studi literatur. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 73–86.
<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/130>
- Nurholifah, L., Zakia, N., Nurmuzayanah, N., & Syarifuddin, S. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2).
<https://doi.org/10.65317/an-nashr.v1i2.18>
- Pakana, A., Hasiru, R., Maruwae, A., Hafid, R., Sudirman, S., Polamolo, C., & Damiti, F. (2024). Pengaruh pendidikan karakter terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Journal of Economic and Business Education*, 2(2).
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/article/view/25669>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpsd/article/view/1076>
- Rahmani, A., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2021). Penerapan media audio visual untuk menumbuhkan minat belajar IPS. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 112–118.
<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.112-118>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar-mengajar*. Rajawali Pers.
- Sanusi, E., Mahmud, M., Panigoro, M., Hafid, R., & Hasiru, R. (2024). Pengaruh media interaktif Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 4596–4602.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15548>
- Sanusi, E., Mahmud, M., Panigoro, M., Hafid, R., & Hasiru, R. (2024). Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4, 4596–4602.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2).
<https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Sudirman, S. (2019). *Pengembangan media interaktif dengan animasi dalam pembelajaran bangun ruang di kelas IX SMPN 1 Mallusetasi* [Skripsi, Universitas Negeri Makassar]. EPrints Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/13010/>
- Tanib, R. A., Ardiansyah, A., Popoi, I., Panigoro, M., & Sudirman, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu di kelas VIII. *Research Review: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2).
<https://doi.org/10.54923/researchreview.v1i2.20>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>