

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA DI SMP

Deyski Hamsa¹, Radia Hafid², Abdulrahim Maruwae³, Roy Hasiru⁴, Ardiansyah⁵

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo¹²³⁴⁵

e-mail: deyskihamsa307@gmail.com

Diterima: 12/1/2026; Direvisi: 5/2/2026; Diterbitkan: 16/2/2026

ABSTRAK

Rendahnya tingkat keterlibatan dan pasifnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Bongomeme melatarbelakangi urgensi penerapan inovasi pedagogis melalui media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis besarnya pengaruh penggunaan media interaktif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa sebagai solusi atas dominasi metode konvensional. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal dan analisis regresi linier sederhana, penelitian ini melibatkan populasi 145 siswa dengan sampel sebanyak 36 responden yang dijaring melalui instrumen angket. Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan, yang dibuktikan secara statistik melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 44,172 + 0,583X$. Signifikansi ini dikonfirmasi oleh uji hipotesis di mana nilai t-hitung sebesar 4,488 jauh melampaui nilai t-tabel sebesar 1,690, serta didukung oleh koefisien determinasi sebesar 37,2% yang mengindikasikan kontribusi efektif media terhadap variabilitas aktivitas belajar siswa. Simpulan utama penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menstimulasi siswa untuk lebih aktif secara visual, oral, maupun emosional. Oleh karena itu, integrasi teknologi media interaktif sangat direkomendasikan bagi pendidik guna menciptakan atmosfer kelas yang dinamis, mengatasi kepasifan siswa, dan meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Aktivitas Belajar Siswa*

ABSTRACT

The low level of student engagement and passive enthusiasm in the learning process at SMP Negeri 2 Bongomeme underlies the urgency of implementing pedagogical innovation through interactive learning media. This study aims to analyze the magnitude of the influence of the use of interactive media on increasing student learning activities as a solution to the dominance of conventional methods. Using a quantitative approach with a causal design and simple linear regression analysis, this study involved a population of 145 students with a sample of 36 respondents collected through a questionnaire instrument. The research findings indicate a positive and significant influence, which is statistically proven through the regression equation $\hat{Y} = 44.172 + 0.583X$. This significance is confirmed by the hypothesis test where the t-count value of 4.488 far exceeds the t-table value of 1.690, and is supported by a coefficient of determination of 37.2% which indicates the effective contribution of media to the variability of student learning activities. The main conclusion of this study confirms that the application of interactive learning media is proven to be effective in stimulating students to be more active visually, orally, and emotionally. Therefore, the integration of interactive media technology is highly recommended for educators to create a dynamic classroom atmosphere, overcome student passivity, and improve the quality of learning interactions as a whole.

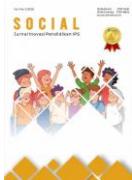
Keywords: *Interactive Learning Media, Students Learning Activities*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam mencetak kualitas sumber daya manusia yang unggul, di mana peserta didik difasilitasi untuk mengembangkan potensi diri secara optimal melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap. Proses pendidikan modern tidak lagi sekadar dimaknai sebagai *transfer of knowledge* semata, melainkan sebuah transformasi holistik yang menuntut terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah. Tujuan akhirnya adalah membentuk karakter siswa yang kuat serta kemampuan berpikir kritis yang adaptif terhadap tantangan zaman (Hidayat, 2020). Dalam ekosistem pendidikan, keberhasilan pencapaian tujuan ini sangat bergantung pada dinamika yang terjadi di dalam kelas. Salah satu indikator utama keberhasilan tersebut adalah aktivitas belajar siswa. Aktivitas ini mencerminkan sejauh mana intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang mencakup dimensi fisik, mental, emosional, hingga sosial. Sejalan dengan pandangan Sari et al. (2024), efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari sekadar capaian nilai akademis, melainkan juga dari kualitas partisipasi siswa, di mana tingginya aktivitas belajar akan menciptakan peluang pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Secara ideal, aktivitas belajar siswa seharusnya berlangsung dalam atmosfer yang dinamis dan partisipatif. Mengacu pada klasifikasi indikator aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich, aktivitas siswa dapat dipetakan ke dalam berbagai dimensi, meliputi aktivitas visual seperti membaca dan memperhatikan, aktivitas oral seperti bertanya dan beropini, serta aktivitas mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, terdapat pula aktivitas menulis seperti mencatat, aktivitas motorik melalui percobaan, aktivitas mental dalam memecahkan masalah, hingga aktivitas emosional yang tercermin dari antusiasme dan kepercayaan diri (Arista et al., 2024). Pembelajaran yang berkualitas bukan sekadar memastikan kehadiran fisik siswa di dalam kelas, tetapi harus mampu mendorong keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Cahyani (2023) juga menegaskan bahwa indikator krusial yang perlu dinilai meliputi kemampuan mendengar, mencatat, membaca, meringkas, dan melakukan praktik langsung. Dengan terpenuhinya indikator-indikator tersebut, proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan efektif, di mana siswa bertindak sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar objek pasif yang menerima informasi.

Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan ideal dengan kondisi faktual. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Bongomeme, ditemukan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar yang diharapkan. Fenomena yang terlihat adalah dominasi pasivitas siswa dalam proses pembelajaran; mereka cenderung enggan untuk bertanya, jarang merespons pertanyaan stimulus dari guru, dan kurang antusias saat dilibatkan dalam diskusi kelompok. Sebagian besar siswa memosisikan diri hanya sebagai pendengar setia ketika guru menyampaikan materi, tanpa adanya keberanian atau inisiatif untuk mengemukakan pendapat. Kondisi ini diperparah dengan metode pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan penggunaan media yang terbatas pada buku teks serta metode ceramah satu arah. Padahal, siswa saat ini merupakan generasi *digital native* yang membutuhkan pendekatan yang lebih relevan dan stimulatif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Ketidaksesuaian metode ini menyebabkan hilangnya konsentrasi, kurangnya fokus, dan munculnya perilaku yang tidak relevan dengan pembelajaran di kelas.



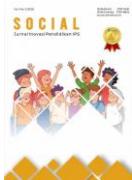
Dampak dari rendahnya aktivitas belajar ini berimplikasi langsung dan signifikan terhadap penurunan hasil belajar siswa. Siswa yang pasif cenderung mengalami kesulitan dalam memproses informasi dan memahami materi secara mendalam, yang pada akhirnya bermuara pada prestasi akademik yang tidak memuaskan. Hal ini tecermin dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan rendahnya daya serap pelajaran akibat minimnya keterlibatan aktif secara fisik, mental, maupun emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Jika kondisi ini dibiarkan berlarut-larut tanpa intervensi yang tepat, tujuan pendidikan untuk membentuk siswa yang kompeten dan kritis akan sulit tercapai. Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan atau inovasi dalam strategi pembelajaran untuk memecahkan kebekuan di dalam kelas. Salah satu strategi yang potensial untuk diimplementasikan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk memancing partisipasi siswa, memberikan umpan balik yang cepat, serta memungkinkan eksplorasi materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif hadir sebagai solusi yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital, seperti animasi, video pembelajaran, simulasi, maupun aplikasi berbasis statistik dan gamifikasi. Dengan mengintegrasikan media ini, pembelajaran bertransformasi dari yang semula monoton menjadi lebih dinamis melalui perpaduan elemen audio, visual, dan interaktivitas yang tinggi. Siswa didorong untuk belajar secara lebih mandiri, terlibat aktif dalam eksplorasi materi, dan mendapatkan pengalaman belajar yang imersif. Menurut Pratama et al. (2025), efektivitas media pembelajaran interaktif terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan attensi siswa, memotivasi partisipasi aktif, serta memperkaya pengalaman belajar secara menyeluruh. Penerapan media ini diharapkan mampu menstimulasi berbagai jenis aktivitas belajar sekaligus, mulai dari visual, oral, mental, hingga emosional. Sebagai contoh, penggunaan kuis interaktif dapat memicu siswa untuk berkompetisi secara sehat, berdiskusi dengan rekan sejawat, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai katalisator untuk meningkatkan kualitas interaksi di dalam kelas.

Berdasarkan analisis kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di SMP Negeri 2 Bongomeme, penelitian ini menawarkan nilai kebaruan (*novelty*) melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform *game-based learning* yang memungkinkan guru menciptakan kuis, survei, dan diskusi secara daring (*online*) dengan tampilan visual yang atraktif dan elemen kompetisi yang seru. Keunggulan utama *Kahoot* terletak pada fitur umpan balik langsung secara *real-time*, yang membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka seketika. Suasana pembelajaran yang didukung oleh audio latar yang menyenangkan dan visual yang berwarna diharapkan dapat memecah kejemuhan dan menghidupkan suasana kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media ini terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam perbaikan kualitas pembelajaran serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih media yang tepat. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar



siswa (Puspaningrum, 2024). Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 2 Bongomeme, Kabupaten Gorontalo, dengan fokus pada siswa kelas VIII yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi digital. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa yang berjumlah 145 orang, dan sampel ditentukan menggunakan rumus *Slovín* dengan batas toleransi kesalahan sebesar 10%. Berdasarkan perhitungan tersebut, ditetapkan sebanyak 36 siswa sebagai responden utama yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel acak sederhana atau *simple random sampling* untuk memastikan keterwakilan data. Pendekatan ini dipilih agar hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi yang lebih luas serta memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas (Rahman et al., 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi instrumen berupa kuesioner tertutup dan observasi langsung. Kuesioner dirancang menggunakan skala *Likert* lima poin, mulai dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju, untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media interaktif dan dampaknya terhadap aktivitas belajar mereka. Sebelum digunakan di lapangan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk menjamin keakuratan dan konsistensi data. Selain itu, observasi partisipan dilakukan untuk memantau secara langsung dinamika interaksi di kelas, mencatat frekuensi bertanya, menjawab, serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok saat media interaktif diterapkan. Data sekunder berupa dokumentasi nilai dan catatan aktivitas harian juga dikumpulkan sebagai pendukung analisis.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Langkah analisis dimulai dengan uji prasyarat asumsi klasik, yang meliputi uji normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan uji linearitas untuk memastikan kelayakan model regresi. Setelah asumsi terpenuhi, dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen (media pembelajaran) terhadap variabel dependen (aktivitas belajar). Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-t parsial untuk melihat signifikansi pengaruh pada taraf kepercayaan 95%, serta analisis koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur seberapa besar kontribusi media interaktif dalam menjelaskan variabilitas aktivitas belajar siswa. Hasil analisis ini kemudian diinterpretasikan untuk menarik simpulan mengenai efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran (Tabina, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

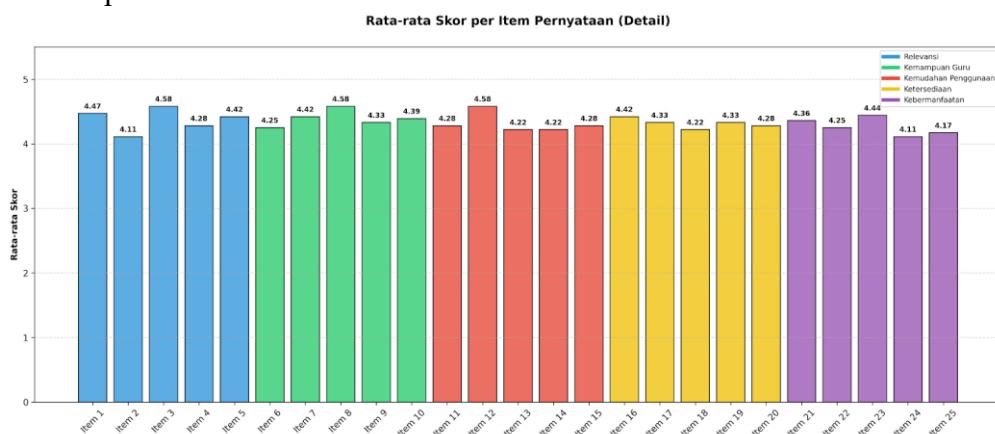
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Melalui analisis ini dapat diperoleh gambaran kondisi variabel media pembelajaran interaktif dan aktivitas belajar. Hasil pengukuran tanggapan responden akan menunjukkan apakah variabel yang diukur berada pada kriteria tinggi, sedang, rendah dengan pengukuran dengan mengacu pada kriteria, skala berikut:

Tabel 1. Rentang Skala

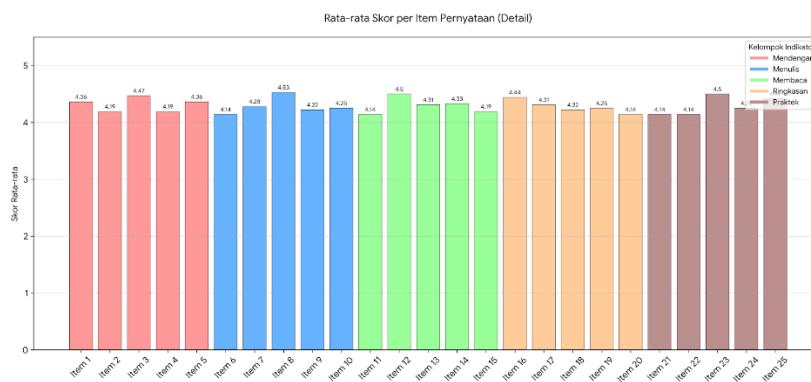
No	Rata-Rata Skor	Presentase Skor	Kriteria
1	1 – 1,99	20,00% - 40,00%	Rendah
2	2 – 2,99	40,01% - 60,00%	Sedang
3	3 – 3,99	60,01% - 80,00%	Cukup Tinggi
4	4 – 4,99	80,01% - 100%	Tinggi

Variabel media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini diukur melalui lima indikator utama, dengan penilaian responden yang diperoleh dari data penelitian disajikan dalam tabel 1. Penilaian tersebut mencerminkan persepsi siswa SMP Negeri 2 Bongomeme terhadap karakteristik media pembelajaran interaktif yang digunakan, yang kemudian menjadi dasar analisis pengaruh terhadap aktivitas belajar. Data karakteristik jawaban responden pada variabel ini memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas masing-masing indikator dalam konteks penelitian.



Gambar 1. Grafik Jawaban responden terhadap variabel media pembelajaran interaktif

Pada gambar 1 hasil perhitungan grand mean skor tanggapan responden mengenai media pembelajaran interaktif pada tabel di atas sebesar 4,33 yang masuk dalam kategori tinggi. Besaran 4,33 yang diperoleh ini ekuivalen dengan 86,6% ($4,33/5 \times 100\%$). Besaran skor yang diperoleh belum mencapai 100% yang diharapkan, tingkat ideal yang diharapkan dengan kondisi aktual terdapat gap sebesar 13,4%. Dari total sebaran jawaban perindikator, diketahui bahwa indikator kebermanfaatan memiliki sebaran jawaban yang paling rendah dibandingkan dengan empat indikator lainnya, sementara untuk indikator dengan jumlah sebaran jawaban paling tinggi ditunjukkan oleh indikator kemampuan guru. Tetapi, secara keseluruhan tanggapan dari responden terhadap media pembelajaran interaktif sudah berada dalam kategori tinggi. Variabel aktivitas belajar diukur dengan lima indikator, dengan penilaian responden dari data penelitian.



Gambar 2. Grafik Jawaban Responden pada Variabel Aktivitas Belajar

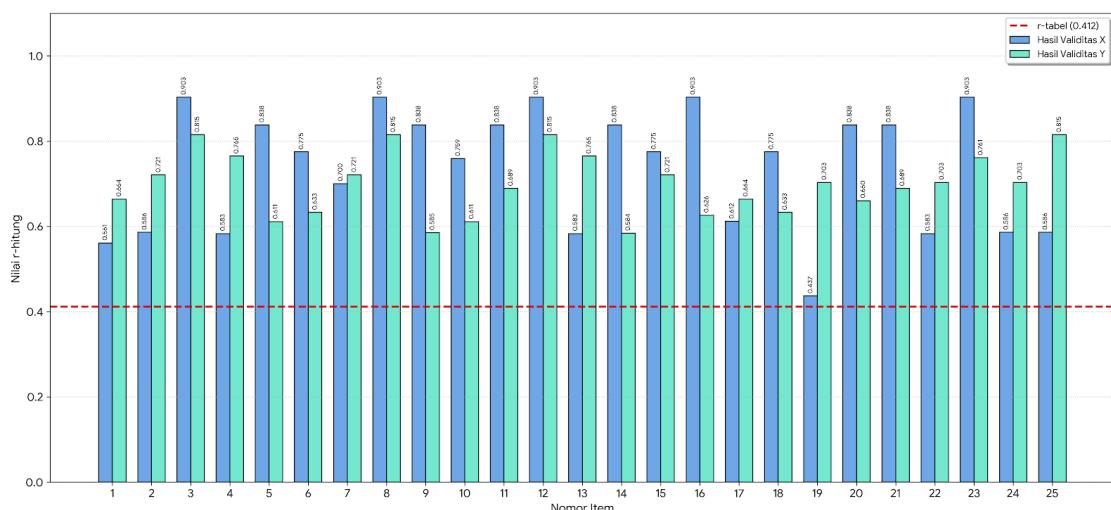
Berdasarkan gambar 2 hasil perhitungan grand mean skor tanggapan responden mengenai aktivitas belajar pada tabel di atas sebesar 4,29 yang masuk dalam kategori tinggi. Besaran 4,29 yang diperoleh ini ekuivalen dengan 85,8% ($4,29/5 \times 100\%$). Besaran skor yang

diperoleh belum mencapai 100% yang diharapkan, tingkat ideal yang diharapkan dengan kondisi aktual terdapat gap sebesar 14,2%. Dari total sebaran jawaban perindikator, diketahui bahwa indikator membuat ringkasan memiliki sebaran jawaban yang paling rendah dibandingkan dengan empat indikator lainnya, sementara untuk indikator dengan jumlah sebaran jawaban paling tinggi terdapat pada indikator mendengar. Tetapi, secara keseluruhan tanggapan dari responden terhadap aktivitas belajar sudah berada dalam kategori tinggi.

2. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Teknik yang digunakan untuk uji validitas dilakukan dengan korelasi Product-Moment dengan bantuan komputer SPSS for Windows 20.0. Pelaksanaan uji coba dilakukan terhadap 15 responden. Untuk uji validitas ini digunakan bantuan software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20.0. Valid atau tidaknya pernyataan yang diuji dapat dilihat dari Corrected Item–Total Correlation, jika nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dan bernilai positif maka butir pertanyaan atau instrumen tersebut dinyatakan valid, sedangkan apabila nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka instrumen dikatakan tidak valid. Untuk interpretasi terhadap koefisien, apabila diperoleh $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ dapat disimpulkan bahwa butir angket termasuk dalam kategori valid. Untuk $n = 15$, r tabel sebesar 0,412, dan hasil output komputer program SPSS secara lengkap ada pada lampiran. Hasil uji validitas instrumen secara ringkas disajikan pada gambar 3 di bawah ini:

Grafik Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y



Gambar 3. Grafik Hasil Uji Validitas Instrumen

Hasil pengujian Pearson Correlation menunjukkan bahwa masing-masing item pernyataan yang terdapat dalam kuisioner baik variabel menunjukkan nilai lebih besar dari 0,412 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisioner yang digunakan adalah valid.

3. Hasil Uji Reliabilitas

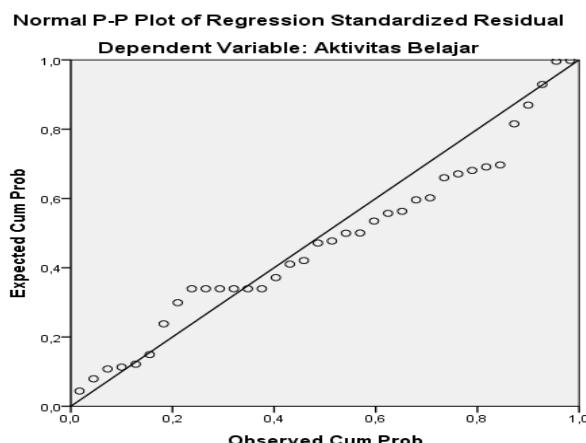
Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan apakah suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan, apabila suatu alat dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten maka alat ukur tersebut realibel. Koefisien reliabilitas diperoleh dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan komputer SPSS 20.0. Apabila nilai Alpha Cronbach $> 0,6$ maka dinyatakan tidak realibel dan sebaliknya dikatakan realibel. Hasil reliabilitas instrumen secara rinci ada pada lampiran dan hasil uji reliabilitas instrumen secara ringkas disajikan pada tabel. 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach Alpha	r tabel	Kriteria
Media Pembelajaran Interaktif	0,963		
Aktivitas Belajar	0,954	0,6	Reliabel

4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Persyaratan utama sebelum analisis regresi adalah normalitas data pada variabel dependen, sehingga uji normalitas menjadi langkah awal yang harus dipenuhi; jika sebaran data tidak normal, analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Dalam penelitian ini, aktivitas belajar sebagai variabel endogen memerlukan residu yang berdistribusi normal, yang diuji menggunakan software SPSS release 20.0 dengan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Berdasarkan Tabel 4.6, hasil uji menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 1,043 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0,227, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa residu persamaan regresi aktivitas belajar berdistribusi normal, sehingga uji asumsi normalitas terpenuhi dan teknik analisis regresi dapat digunakan secara sah.



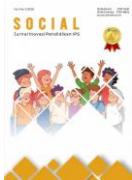
Gambar 4. Hasil Uji Normalitas dengan P-P Plot

5. Hasil Analisis Regresi

Setelah memastikan data memenuhi asumsi normalitas, analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif (variabel independen, X) terhadap aktivitas belajar (variabel dependen, \hat{Y}). Model regresi yang digunakan adalah $\hat{Y} = a + bX$ (Sugiyono, 2018), dengan hasil estimasi menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 44,172 + 0,583X$. Koefisien regresi sebesar 0,583 yang positif menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada media pembelajaran interaktif diprediksi meningkatkan aktivitas belajar sebesar 0,583 unit, mengindikasikan pengaruh positif secara keseluruhan.

Selanjutnya, pengujian signifikansi dilakukan melalui uji t dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan tingkat kepercayaan 95%. Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan adanya pengaruh positif tersebut. Nilai t-hitung diperoleh sebesar 4,488, sementara nilai t-tabel adalah 1,690. Karena t-hitung > t-tabel (dan nilai signifikansi < α), H_0 ditolak, sehingga terbukti adanya pengaruh positif dan signifikan dari media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar.

Untuk mengukur besarnya dampak, koefisien determinasi (R^2) dianalisis, yang menunjukkan proporsi variasi variabel dependen yang dijelaskan oleh variabel independen.



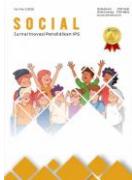
Hasil analisis regresi memperlihatkan R^2 sebesar 0,372 atau 37,2%, artinya 37,2% variasi aktivitas belajar dapat dijelaskan oleh media pembelajaran interaktif—semakin baik media tersebut, semakin tinggi aktivitas belajar. Sisanya, 62,8%, dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap dinamika pembelajaran di SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo menyoroti peran krusial media pembelajaran interaktif dalam menstimulasi aktivitas belajar siswa. Variabel aktivitas belajar dalam penelitian ini dikonstruksi berdasarkan indikator teoritis dari Cahyani (2023) yang meliputi aspek mendengar, menulis, membaca, membuat ringkasan, serta latihan dan praktik, sementara media interaktif diukur melalui relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Operasionalisasi konsep ini diwujudkan melalui penggunaan platform *Kahoot*, sebuah media berbasis gim yang memungkinkan umpan balik secara *real-time* dan kompetisi sehat melalui fitur *leaderboard*. Pendekatan ini terbukti relevan dengan temuan Masardi (2025) serta Muslimah et al. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan siswa. Dalam konteks metodologi, penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling* terhadap 36 siswa dari total populasi 145 siswa untuk memastikan representasi data yang akurat sesuai karakteristik akademik yang setara. Penggunaan sampel bertujuan ini memfasilitasi generalisasi hasil analisis yang lebih presisi mengenai efektivitas media digital dalam ekosistem pendidikan lokal (Azizah et al., 2024; Prastyono & Al-Khowarizmi, 2026).

Sebelum melangkah pada analisis dampak, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian telah dipastikan melalui serangkaian pengujian statistik yang ketat terhadap 50 butir soal, yang terbagi rata untuk kedua variabel. Seluruh item dinyatakan valid karena nilai r-hitung melampaui r-tabel, serta reliabel dengan koefisien di atas 0,6, yang menegaskan konsistensi alat ukur yang digunakan. Selain itu, prasyarat analisis regresi telah terpenuhi melalui uji asumsi klasik, di mana uji normalitas menggunakan *software SPSS 20.0* menunjukkan distribusi data residual yang normal, dan uji homogenitas mengonfirmasi keseragaman varians antar kelompok data. Pemenuhan asumsi ini sangat vital untuk menjamin bahwa model statistik yang digunakan bebas dari bias dan mampu menghasilkan estimasi yang akurat (Djafar et al., 2025; Sifa & Witanto, 2025). Dengan landasan data yang kokoh, analisis selanjutnya dapat difokuskan pada pengukuran besaran pengaruh media interaktif terhadap fluktuasi aktivitas belajar siswa tanpa kekhawatiran akan distorsi metodologis yang dapat memengaruhi interpretasi hasil akhir penelitian.

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan model persamaan matematis $Y = 44,172 + 0,583X$, yang mengindikasikan adanya korelasi linear positif antara variabel independen dan dependen. Koefisien regresi sebesar 0,583 bermakna bahwa setiap peningkatan satu satuan kualitas atau intensitas penggunaan media pembelajaran interaktif diprediksi akan meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 0,583 satuan. Signifikansi pengaruh ini telah teruji secara statistik melalui uji t, di mana nilai t-hitung melampaui t-tabel dengan nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah ambang batas probabilitas 0,05. Temuan ini secara tegas menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, yang berarti media pembelajaran interaktif memiliki dampak nyata dan signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa di kelas (Pratandawati & Sari, 2025; Saputra et al., 2025; Susanti, 2025). Hasil ini memperkuat argumen bahwa intervensi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan faktor determinan yang mampu mengubah pasifitas menjadi partisipasi aktif, menciptakan lingkungan



belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan pedagogis siswa SMP Negeri 2 Bongomeme.

Lebih lanjut, koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,372 mengungkap bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi sebesar 37,2% terhadap variasi aktivitas belajar siswa, sementara sisanya sebesar 62,8% dipengaruhi oleh faktor eksternal lain yang tidak diteliti dalam studi ini, seperti motivasi intrinsik, lingkungan keluarga, atau fasilitas sekolah (Biantong et al., 2023; Nita et al., 2023; Puluhulawa et al., 2025). Meskipun persentase pengaruh tampak moderat, analisis deskriptif menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap kedua variabel berada pada kategori tinggi. *Grand mean* untuk media pembelajaran interaktif mencapai 4,33, dengan indikator kemampuan guru memperoleh respon tertinggi, sedangkan aspek kebermanfaatan mendapat respon terendah namun tetap dalam kategori baik. Di sisi lain, aktivitas belajar siswa memiliki *grand mean* 4,29, di mana indikator aktivitas mendengar menjadi yang paling dominan, berbanding terbalik dengan aktivitas membuat ringkasan yang paling rendah. Data ini menyiratkan bahwa meskipun teknologi telah diadopsi, pola pembelajaran siswa masih cenderung reseptif (mendengar) dibandingkan produktif (meringkas), yang menjadi catatan penting bagi pengembangan strategi pengajaran di masa depan (Tobing et al., 2025; Ummat et al., 2024).

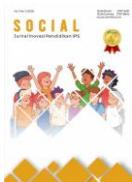
Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media interaktif seperti *Kahoot* adalah langkah strategis yang efektif untuk mendongkrak aktivitas belajar, sejalan dengan temuan Nesti et al. (2021) mengenai pengaruh positif penggunaan gawai dalam pembelajaran. Tingginya skor pada indikator kemampuan guru menunjukkan bahwa kompetensi pendidik dalam mengoperasikan teknologi menjadi kunci keberhasilan implementasi media ini. Namun, adanya 62,8% faktor residu mengingatkan bahwa media interaktif bukanlah satu-satunya solusi tunggal; diperlukan pendekatan holistik yang juga menyentuh aspek motivasi dan lingkungan belajar untuk mencapai hasil optimal (Andini et al., 2024; Muslimah et al., 2025). Keterbatasan penelitian ini terletak pada lingkup variabel yang terbatas dan sampel yang spesifik pada satu sekolah, sehingga generalisasi harus dilakukan dengan hati-hati. Ke depan, disarankan bagi para pendidik untuk tidak hanya fokus pada kecanggihan fitur media, tetapi juga pada desain instruksional yang mendorong siswa untuk lebih banyak melakukan aktivitas produktif seperti merangkum dan berdiskusi, guna menyeimbangkan tingginya aktivitas reseptif yang ditemukan dalam studi ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan teoritis empiris dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo, tanda positif mempunyai makna bahwa semakin baik nilai variabel media pembelajaran interaktif, maka akan semakin meningkat pula aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo, jika terjadi perubahan pada media pembelajaran interaktif maka akan terjadi perubahan aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo pada arah yang sama. Nilai koefisien determinasi juga menunjukkan bahwa variasi aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo mampu dijelaskan oleh media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M. S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2024). Pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe course review horay berbantuan media video terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PPKn di SMPN 01 Taliwang. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 244. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2859>
- Arista, T. V., Sari, R. P., Nugraha, A. F., & Pratama, E. S. (2024). Peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran biologi dengan model problem based learning. *Bioedupatika: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/10.37058/bioedupatika.v7i1.12299>
- Azizah, S. S., Syahidin, S., & Anwar, S. (2024). Implementasi model gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa pada pelajaran PAI di SMAN 13 Bandung. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1221. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3823>
- Biantong, P. T., Arsyad, N., & Suroyo, S. (2023). The effect of puzzle media on learning motivation and mathematics learning outcomes in elementary school students. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1509>
- Cahyani, V. D., & Pranata, O. D. (2023). Studi aktivitas belajar sains siswa di SMA Negeri 7 Kerinci. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 137–148. <https://jurnallensa.web.id/index.php/lensa>
- Djafar, D. P. D., Panai, A. H., Kudus, K., Nurfadiah, N., & Arif, R. M. (2025). Pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan media flipbook terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS di kelas III SDN 4 Tomilito. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 1024. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6444>
- Firdaus, A. T. B., Widodo, R., & Sari, D. P. (2025). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan: Meningkatkan interaktivitas pembelajaran. *Pragmatik*, 3(1), 256–270. <https://doi.org/10.12345/pragmatik.2025.1347>
- Hidayat, R. (2020). Pengaruh tingkat pendidikan, pelatihan kerja, dan pengalaman kerja terhadap kualitas sumber daya manusia di BLK Technopark Ganesha Sukowati Sragen. *Edunomika: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.31000/edunomika.v4i1.857>
- Masardi, D. A. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Gogodalem 1. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 941. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6865>
- Muslimah, H., Istiningsih, S., & Saputra, H. H. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 857. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>
- Nesti, U., Salem, Y. M., & Fahmi, R. (2021). Pengaruh penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar PPKn siswa SMA Negeri 1 Teupah Selatan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 1–12. <https://doi.org/10.248415/jpk.v11i2.29749>
- Nita, W., Meilisa, R., Imamudin, I., Pebrianti, R., & Nandar, H. S. (2023). The effect of articulate storyline-based interactive learning media to facilitate student learning



independence. *Journal of Computer-Based Instructional Media*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.58712/jcim.v1i1.18>

Pratama, A., Sari, D. P., Nugroho, E. S., & Widodo, R. (2025). Strategi penggunaan media interaktif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.31004/jbasic.v12i1.9504>

Pratandawati, A. P., & Sari, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM) terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII pada materi cahaya dan alat optik di MTsN 3 Blitar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1620. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7548>

Prastyono, R., & Al-Khowarizmi, A. K. (2026). Pengaruh gamifikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Inggris dengan metode k-means clustering. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 324. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8398>

Puluhulawa, K. H., Hasiru, R., Toralawe, Y., Panigoro, M., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh program literasi terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Batudaa. *Ta Rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(3), 75. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i3.2800>

Puspaningrum, V. A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal PTIK UB*, 8(13), 14064. <https://doi.org/10.17977/um032v8i13p14064>

Rahman, A., Daud, B., & Ismail, M. (2022). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi bola di kelas IX SMP Negeri 2 Gorontalo [Skripsi/Karya Ilmiah]. Repository Universitas Negeri Gorontalo. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/11177>

Saputra, A., Syamsuri, S., Utami, T., Bistari, B., & Purnama, S. (2025). Pengaruh motivasi belajar intrinsik terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas VIII SMP Negeri 29 Pontianak. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1409. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7978>

Sari, N. P., Pratama, R. A., & Widjaya, E. S. (2024). Penggunaan media pembelajaran dan implikasinya terhadap aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.5555/jurpendigu.v3i1.734>

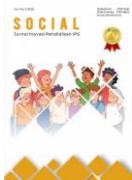
Sifa, N. L., & Witanto, Y. (2025). Keefektifan model pembelajaran two stay two stray berbantuan media geoboard terhadap aktivitas dan hasil belajar luas daerah bangun datar kelas V SD.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanti, A. (2025). Pengaruh keaktifan mengikuti kegiatan IPNU IPPNU terhadap motivasi belajar PAI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 695. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5084>

Tabina, M. H. C. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa sekolah dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4219>

Tobing, S., Dharmo, S., Mikael, S., Panjaitan, H., & Pakpahan, R. (2025). Pengaruh penggunaan video animasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tarutung. *SOCIAL*:



Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(3), 1133.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6907>

Ummat, L. S., Fahriza, F., & Munir, M. (2024). Pengaruh motivasi intrinsik, kedisiplinan belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa di SMA Al Islam Krian. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis (JIMBis)*, 3(3), 188. <https://doi.org/10.24034/jimbis.v3i3.6689>

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS. *AIN Journal*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.12345/ainj.v5i1.459>