

PENGUATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *GEN-SMART*

Achmad Dhohirrobbi^{1*}, Luthfiya Fathi Pusposari²

SMAIT Al Uswah Bangil, Kab. Pasuruan¹

Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang²

Email: achmadhohirrobbi@gmail.com*

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di jenjang MTs masih menjadi tantangan yang dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran dan dominasi metode konvensional. Meskipun media digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, pengembangan media IPS yang dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa MTs masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *Gen-Smart* yang diintegrasikan dalam model *blended-based experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas VIII di MTsN 7 Malang yang masing-masing berjumlah 30 siswa, terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui kombinasi aktivitas daring dan luring berbasis tahapan *experiential learning Kolb*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar skala Likert pada tahap *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *Gen-Smart* dalam pembelajaran *blended-based* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media digital interaktif yang selaras dengan kebutuhan siswa MTs.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital; *Gen-Smart*; Motivasi Belajar IPS

Abstract

Students' low motivation in Social Studies (IPS) at the MTs level remains a challenge due to limited instructional media and the dominance of conventional teaching methods. Although digital media have been shown to enhance learning motivation, systematically developed IPS media tailored to MTs students' needs are still limited. This study aims to examine the effect of Gen-Smart digital learning media integrated into a blended-based experiential learning model on students' motivation. Using a quantitative quasi-experimental design, the study involved two eighth-grade classes at MTsN 7 Malang, each consisting of 30 students assigned to experimental and control groups. The experimental class engaged in online and offline activities based on Kolb's experiential learning stages, while the control class received conventional instruction. Data were collected through a Likert-scale motivation questionnaire administered during pretest and posttest and analyzed using normality, homogeneity, and independent samples t-tests. The findings revealed a significant difference between groups ($p = 0.000 < 0.05$), with the experimental class showing greater improvement in motivation. These results indicate that integrating Gen-Smart into blended learning effectively enhances students' motivation in Social Studies.

Key Words : Digital Learning Media, *Gen-Smart*, Learning Motivation in Social Studies

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab besar dalam membekali siswa dengan

pemahaman dan kepekaan terhadap kehidupan sosial. Pendidikan IPS menjadi mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kepekaan siswa terhadap

kehidupan sosial di sekitarnya ([1], [2], [3]. Mata pelajaran ini memuat konsep, fakta, dan peristiwa yang berkaitan dengan sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi [4]. Beragamnya materi IPS menuntut kreativitas guru sekaligus motivasi belajar siswa yang tinggi, supaya pembelajaran berlangsung dengan optimal dan bermakna [5], [6].

Faktanya pembelajaran IPS masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar siswa di berbagai sekolah [7]. Siswa menganggap materi IPS kurang menarik karena penyajiannya masih didominasi metode ceramah, sehingga membuat mereka kesulitan dalam mencerna materi pembelajaran ([8], [9], [10]. Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga dapat menurunkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi dengan baik. Adanya permasalahan tersebut menunjukkan bahwa, inovasi melalui pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan motivasi belajar ([11], [12], [13].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media pembelajaran digital terbukti memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS [14]. Media game edukatif seperti Quizizz juga mampu meningkatkan motivasi siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan kompetitif [15]. Media digital yang dirancang secara visual dan komunikatif juga terbukti meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa melalui penyajian materi yang sederhana dan menarik [16]. Platform digital interaktif juga dapat memperkuat keterlibatan siswa, mempermudah akses materi, dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui penggunaan unsur multimedia yang efektif [17]. Selain itu, media digital yang

mengombinasikan beberapa platform mampu mempertahankan perhatian dan minat siswa secara konsisten selama proses pembelajaran [18].

Berdasarkan penelitian empiris tersebut dapat membuktikan, bahwa peran media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Akan tetapi, media pembelajaran digital sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media umum yang bersifat siap pakai. Media tersebut antara lain berupa video pembelajaran, permainan edukatif, serta platform kuis berbasis daring dan lain-lain. Selain itu, penelitian pada jenjang SMP/MTs masih didominasi oleh uji efektivitas media yang sudah ada, dan relatif sedikit yang mengkaji media hasil pengembangan sendiri yang dirancang secara sistematis dan diuji secara empiris. Padahal, siswa SMP/MTs yang berada pada fase transisi perkembangan memerlukan media yang interaktif, kontekstual, dan mampu membangun keterlibatan belajar berkelanjutan, sehingga diperlukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran IPS berbasis kebutuhan siswa SMP/MTs untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hasil wawancara dan observasi di MTsN 7 Malang, menunjukkan adanya tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Keterbatasan media dan kurangnya variasi metode pembelajaran menghambat guru dalam menyampaikan materi dengan menarik. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan tidak menunjukkan partisipasi yang optimal dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa [19].

Aplikasi *Gen-Smart* hadir sebagai upaya untuk menyediakan media pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Proses

pengembangan *Gen-Smart* diawali dengan tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran [20]. Selanjutnya, proses perancangannya disusun secara sistematis mengikuti tahapan dalam model ADDIE ([21], [22]).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi penggunaan *Gen-Smart* dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa pada kelas eksperimen akan mengikuti tes sebelum dan sesudah penggunaan media

untuk melihat perubahan motivasi belajar, sedangkan kelas kontrol mengikuti tes yang sama tanpa menggunakan media, sehingga perbandingan hasil kedua kelas dapat menunjukkan pengaruh *Gen-Smart* secara lebih akurat. Berdasarkan latar belakang dan tantangan yang telah diidentifikasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tabel 1 Sintaks *Blended-Based* Pembelajaran IPS Menggunakan *Gen-Smart*

Langkah	Prosedur <i>Experiential Learning</i> oleh Kolb	Kegiatan Siswa dan Peneliti	Jenis Pembelajaran
Langkah ke-1	<i>Concrete Experience</i>	1. Siswa dibagi dalam kelompok dan menggunakan media <i>Gen-Smart</i> untuk mengeksplorasi materi IPS yang mempelajari tentang proses geografis terhadap aktivitas ekonomi, pemanfaatan lingkungan sekitar dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi dan proses perdagangan antar pulau. Kegiatan meliputi mengamati konten interaktif, video kontekstual, peta digital, dan studi kasus lokal yang tersedia dalam <i>Gen-Smart</i>. 2. Peneliti memfasilitasi, memberi arahan, dan memotivasi siswa.	<i>Online synchronous</i> (penggunaan <i>Gen-Smart</i>) dan <i>offline</i> terbimbing (diskusi awal)
Langkah ke-2	<i>Reflective Observation</i>	1. Siswa mendiskusikan pengalaman belajar yang diperoleh dari penggunaan <i>Gen-Smart</i>, mengemukakan temuan, kesulitan, dan hal menarik yang dipelajari. 2. Peneliti mengamati proses diskusi dan memberikan pertanyaan pemantik refleksi.	<i>Online asynchronous</i> (forum/refleksi digital) atau diskusi kelompok
Langkah ke-3	<i>Abstract Conceptualization</i>	1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menyusun kesimpulan konsep IPS berdasarkan aktivitas pada <i>Gen-Smart</i> 2. Guru memberikan penguatan konsep, klarifikasi materi, serta mengaitkan dengan teori atau capaian pembelajaran IPS.	<i>Offline</i> (tatap muka/presentasi kelas)

Langkah ke-4 *Active Experimentation*

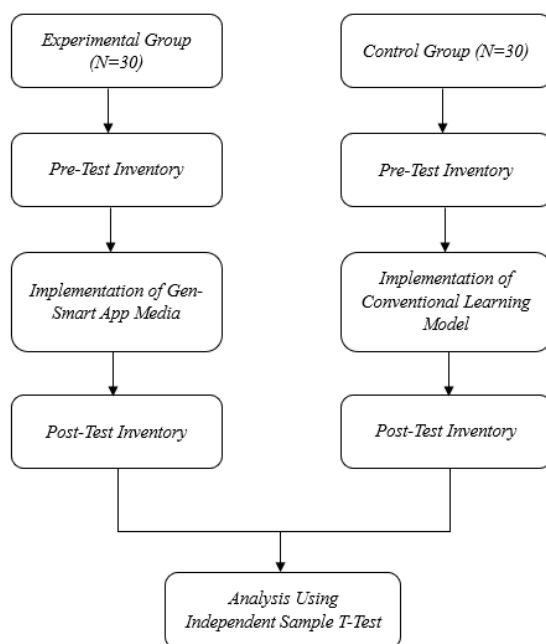
1. Siswa mengerjakan proyek/tugas yang tersedia pada aplikasi Gen-Smart, seperti melakukan refleksi, review, mengerjakan kuis dan mengumpulkan tugas.
2. Guru menilai hasil proyek dan memberikan umpan balik.

Project-based learning dan online synchronous

Sumber: Dimodifikasi oleh peneliti berdasarkan Kolb [23]

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi-eksperimental [24]. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Pengukuran pra-inventarisasi dilakukan untuk menilai efektivitas rancangan penelitian, melalui beberapa perlakuan yang diterapkan setelah inventarisasi [25]. Bagan alur desain penelitian dapat diamati pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Bagan Alur Desain Penelitian

Bagan alur penelitian ini menunjukkan bahwa subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri atas 30 siswa. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan *pre-test* inventori

untuk mengetahui kondisi awal atau tingkat motivasi yang diteliti sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan media aplikasi *Gen-Smart* dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi *Gen-Smart*. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok kemudian diberikan *post-test* inventori untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok selanjutnya dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner pernyataan dengan jawaban berbentuk skala likert 1-4 [26]. Kuisioner tersebut terdiri dari pretest dan posttest yang masing-masing berjumlah 15 butir. Adapun indikator motivasi belajar yang digunakan didalam instrumen, yaitu: (1) Minat dan perhatian siswa dalam belajar; (2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajar; (3) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajar; (4) Respon yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru; dan (5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru [27].

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS IBM 25. Suatu butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, dengan nilai r tabel untuk 15 butir kuisioner pretest dan posttest sebesar 0,349 [28]. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua butir soal valid karena nilai r hitung melebihi batas tersebut. Hasil uji realibilitas instrumen pretest memperoleh nilai 0,820, sedangkan instrumen posttest memperoleh nilai 0,834, sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian [28].

Analisis data dalam penelitian ini meliputi Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan *Independent Sample t-Test*. Hasil dari uji T digunakan untuk membandingkan dua sampel yang melibatkan subjek yang sama namun mendapatkan perlakuan berbeda [29]. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H^0 : Penerapan *Gen-Smart* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

H^a : Penerapan *Gen-Smart* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur motivasi belajar awal siswa. Setelah itu, proses pembelajaran dilaksanakan, siswa pada kedua kelas kembali diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar. Berikut Tabel 1 merupakan hasil dari rekapitulasi data kuisioner pernyataan yang sudah diberikan.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Kuisioner

No.	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Hasil Pre-Motivasi Belajar	Hasil Pos-Motivasi Belajar	Hasil Pre-Motivasi Belajar	Hasil Pos-Motivasi Belajar
1.	44	56	40	50
2.	42	53	38	40
3.	39	51	35	43
4.	41	52	37	44
5.	45	59	34	43
6.	36	49	39	42
7.	43	57	33	44
8.	37	54	36	43
9.	45	59	38	42
10.	40	52	35	41
11.	41	54	37	45
12.	39	52	34	40
13.	42	55	39	43
14.	35	50	36	41
15.	44	58	33	37
16.	38	53	40	44
17.	37	55	35	39
18.	41	53	38	41
19.	39	53	36	40
20.	43	56	37	42
21.	36	51	34	38
22.	40	55	39	43

23.	44	56	36	40
24.	38	54	38	41
25.	42	54	35	39
26.	39	54	37	42
27.	35	50	33	38
28.	43	56	39	43
29.	40	53	34	39
30.	37	52	36	45
Jumlah	1205	1616	1091	1252
Rata-Rata	40,17	53,87	36,37	41,73
Presentase	67%	90%	61%	70%

Sumber: Data diolah 2025

Berdasarkan Tabel 1 di atas, menunjukkan adanya perbedaan skor motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor pretest sebesar 40,17 (67%) meningkat menjadi 53,87 (90%) pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 36,37 (61%) dan meningkat menjadi 41,73 (70%) pada posttest. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media

pembelajaran *Gen-Smart* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa IPS. Namun, untuk memastikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik dan bukan terjadi secara kebetulan, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji prasyarat dan uji hipotesis [30].

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, penelitian ini melalui dua uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut Tabel 2 menyajikan hasil uji normalitas, sedangkan Tabel 3 menampilkan hasil uji homogenitas:

Tabel 2. Uji Normalitas

Perlakuan	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	0,957	30	0,266
PostTest Kelas Eksperimen	0,973	30	0,636
Pretest Kelas Kontrol	0,948	30	0,146
PostTest Kelas Kontrol	0,944	30	0,115

Sumber: Data diolah 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada seluruh kelompok data lebih besar dari 0,05. Data pretest di kelas eksperimen memiliki nilai Sig. sebesar 0,266, sedangkan pada posttest kelas eksperimen sebesar 0,636 serta data pretest di kelas kontrol menunjukkan nilai

Sig. sebesar 0,146 dan posttest kelas kontrol sebesar 0,115. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh data baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sebelum maupun sesudah perlakuan, berdistribusi normal [31]. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,271	3	116	0,288
Based on Median	1,237	3	116	0,300

Based on Median and with adjusted df	1,237	3	109,934	0,300
Based on trimmed mean	1,277	3	116	0,286

Sumber: Data diolah 2025

Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean sebesar 0,288. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen [31]. Langkah selanjutnya dalam analisis data adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut. Uji sampel independen diterapkan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran Gen-Smart dengan membandingkan hasil motivasi belajar siswa seperti yang ada pada Tabel 4.

Tabel 4. Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,0	0,9	18,09	58	0,000	12,133	0,671	10,791	13,476

Sumber: Data diolah 2025

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Oleh karena itu, H^0 ditolak dan H^a diterima [32]. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media pembelajaran Gen-Smart berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Media Gen-Smart terbukti memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut, serta antara kelas yang menggunakan Gen-

Smart dan kelas yang tidak menggunakannya.

Penerapan media ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga dapat mendorong peningkatan minat, perhatian, dan partisipasi belajar. Secara pedagogis, efektivitas Gen-Smart dapat dijelaskan melalui peran interaktivitas, visualisasi materi, serta keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran [33]. Media pembelajaran Gen-Smart juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi, merespons stimulus pembelajaran, serta memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran IPS.

Temuan ini juga sudah sesuai dengan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini [27]. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari: (1) minat dan perhatian siswa dalam belajar; (2) semangat siswa dalam melakukan tugas-tugas belajar; (3) tanggung jawab dalam mengerjakan tugas; (4) respon siswa terhadap stimulus yang diberikan guru; serta (5) rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas. Penggunaan media *Gen-Smart* berpotensi meningkatkan minat dan perhatian melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif; menumbuhkan semangat belajar melalui penyajian materi yang variatif dan menantang; meningkatkan tanggung jawab melalui tugas dan latihan yang harus diselesaikan secara mandiri; memperkuat respon terhadap stimulus melalui fitur interaktif dan umpan balik langsung; serta menciptakan rasa senang dan puas melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan temuan Nurdin dkk. tentang adanya hubungan antara penggunaan media pembelajaran, motivasi belajar IPS [34]. Hasil penelitian menunjukkan adanya interaksi signifikan antara jenis media pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis komputer terbukti lebih efektif bagi siswa dengan motivasi belajar tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik motivasi siswa, sehingga pemilihan media perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Gen-Smart dirancang tidak hanya untuk siswa dengan motivasi tinggi, tetapi juga untuk membantu meningkatkan motivasi siswa yang sebelumnya rendah. Penyajian materi sebelumnya telah didesain dengan variatif dan interaktif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa desain media yang tepat dapat berfungsi sebagai *motivational scaffold* yang membantu siswa membangun motivasi belajar IPS [35].

Penelitian Kartini dan Sriyanto mengenai penggunaan media game edukatif *Quizizz* dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis permainan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMP [36]. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang menandakan adanya perbedaan yang bermakna antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesamaan temuan ini menegaskan bahwa karakteristik utama media digital seperti interaktivitas, visualisasi, dan pemberian umpan balik merupakan faktor kunci yang memengaruhi motivasi belajar. Oleh karena itu, *Gen-Smart* dirancang untuk memadukan dalam bentuk materi visual, latihan interaktif, dan aktivitas eksploratif yang mendorong siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahamannya secara aktif.

Adapun temuan lain yang dilakukan oleh Romualdi dan Sudrajat tentang pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPS [37]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis multimedia dinyatakan layak dan efektif berdasarkan validasi ahli serta uji efektivitas. Penggunaan multimedia yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan konsep *experiential learning*, *Gen-Smart*

memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi materi, serta interaksi dengan konten digital. Pengalaman belajar semacam ini memungkinkan siswa mengaitkan materi IPS dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif dan memotivasi.

Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian terdahulu telah memperkuat temuan penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital, termasuk media *Gen-Smart*, memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa IPS. Akan tetapi, efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif perlu dilakukan secara berkelanjutan guna mendukung pembelajaran IPS yang lebih efektif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian media *Gen-Smart* yang secara khusus dirancang berdasarkan kebutuhan siswa MTs serta karakteristik materi IPS. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian tentang hubungan antara media digital interaktif dan motivasi belajar dengan menekankan peran desain media dalam memfasilitasi kebutuhan motivasional siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru IPS dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang aplikatif, interaktif, dan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat MTs/SMP.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah penelitian hanya difokuskan pada pengukuran motivasi belajar tanpa mengkaji secara mendalam dampaknya

terhadap aspek lain, seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan berpikir kritis siswa. Kemudian, cakupan subjek penelitian terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih mendalam bagaimana masing-masing fitur *Gen-Smart* berkontribusi terhadap aspek motivasi tertentu, serta mengintegrasikan pendekatan *blended learning* atau kolaboratif guna memperkuat peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media secara pedagogis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Gen-Smart* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata skor motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan *Gen-Smart* mengalami peningkatan motivasi yang lebih tinggi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Gen-Smart* efektif dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPS yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu belum mengkaji secara spesifik kontribusi masing-masing fitur *Gen-Smart* terhadap aspek-aspek motivasi belajar tertentu, serta belum mengintegrasikan pendekatan *blended learning* atau kolaboratif secara optimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya

disarankan untuk menganalisis lebih mendalam peran setiap fitur *Gen-Smart* terhadap dimensi motivasi belajar, serta mengombinasikan penggunaan media ini dengan pendekatan blended learning atau pembelajaran kolaboratif guna memperkuat peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media secara pedagogi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. J. Singer, *Social Studies for Secondary Schools: Teaching to Learn, Learning to Teach*, 5 ed. New York: Routledge, 2024.
- [2] R. M. AlAli dan A. A. Al-Barakat, "Assessing the Role of Social Studies Curricula in Enhancing Tourism Awareness among High School Students: A Student Perspective," *Int. J. Learn. Teach. Educ. Res.*, vol. 23, no. 10, hal. 318–338, 2024.
- [3] L. Firmantika, W. N. Shobah, A. Dhohirrobbi, dan B. I. Nafsi, "Pengembangan Media Criganewu Pada Mata Kuliah Geografi Regional Untuk Meningkatkan Pola Berpikir Kritis Maha," *Din. Sos. J. Pendidik. Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 4, no. 2, hal. 233–244, 2025.
- [4] P. J. Farris, *Elementary and Middle School Social Studies: An Interdisciplinary, Multicultural Approach*, 7 ed. Illinois: Waveland Press, Inc., 2007.
- [5] W. Phinla, W. Phinla, dan N. Mahapoonyanont, "How to Promote 21st-Century Skills through Community-Driven Social Studies Education," *SEEJPH*, vol. XXV, no. 2011, hal. 1082–1097, 2024.
- [6] O. Yetişensoy dan H. Karaduman, "The Effect of AI-Powered Chatbots in Social Studies Education," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 29, hal. 17035–17069, 2024, doi: 10.1007/s10639-024-12485-6.
- [7] S. G. Grant, B. A. VanSledright, dan A.-L. Halvorsen, *Elementary Social Studies Constructing a Powerful Approach to Teaching and Learning*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2025.
- [8] C. P. P. Riyanto dan D. Hendriani, "Penerapan Metode Pembelajaran Ceramah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Al Huda Bandung Kabupaten Tulungagung keterampilan dasar yang telah dibahas di atas, yaitu mampu," *CENDEKIA J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 2, hal. 123–135, 2024.
- [9] Iksal, R. A. Hayani, dan Aslan, "Strengthening Character Education as a Response to the Challenges of the Times," *Indones. J. Educ.*, vol. 4, no. 3, hal. 761–774, 2024.
- [10] A. Dhohirrobbi dan L. F. Pusposari, "Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Game Turnament Berbantuan Educaplay sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 3, hal. 63–79, 2025.
- [11] T. Heafner, "Using Technology to Motivate Students to Learn Social Studies," *Contemp. Issues Technol. Teach. Educ.*, vol. 4, no. 1, hal. 42–53, 2004.
- [12] K. Børhaug dan S. Borgund, "Student Motivation for Social Studies – Existential Exploration or Critical Engagement," *J. Soc. Sci. Educ.*, vol. 17, no. 4, hal. 102–115, 2018, doi: 10.4119/UNIBI/jsse-v17-i4-902.
- [13] İ. İlter, "A Study on The Efficacy of Project-based Learning Approach on Social Studies Education : Conceptual Achievement and Academic Motivation," *Educ. Res. Rev.*, vol. 9, no. 15, hal. 487–497,

- 2014, doi: 10.5897/ERR2014.1777.
- [14] Nasaruddin, A. Pada, dan Elpisah, "The Effect of Using Quizizz Educational Game Media for Increasing Class IV Students ' Learning Motivation in Social Science," in *ICHELSS The 3rd International Conference on Humanities Education, Law and Social Sciences*, 2024, hal. 95–102. doi: 10.18502/kss.v9i2.14838.
- [15] N. P. A. D. Lestari, Sukadi, dan T. Maryat, "Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 6, no. 1, hal. 165–175, 2023.
- [16] A. Dhohirrobbi, B. I. Nafsi, dan W. N. Shobah, "The Impact of Mobile Learning Utilization on Students ' Critical Thinking Skills in the Regional Geography Course," in *Proceeding International Conference on Islamic Education*, 2024, hal. 458–463.
- [17] P. Sumantri, S. A. Nababan, S. T. Sumanti, Y. Tanjung, F. F. Mulyani, dan J. M. Jali, "Effectiveness Of Use of Interactive E-Poster History Learning Media in Increasing History Awareness," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 30, no. 1, hal. 41–48, 2024.
- [18] B. Bunari, J. Setiawan, M. A. Ma'arif, R. Purnamasari, H. Hadisaputra, dan S. Sudirman, "The Influence of Flipbook Learning Media, Learning Interest, and Learning Motivation on Learning Outcomes," *J. Educ. Learn.*, vol. 18, no. 2, hal. 313–321, 2024, doi: 10.11591/edulearn.v18i2.21059.
- [19] L. Li, K. F. Hew, dan J. Du, *Gamification Enhances Student Intrinsic Motivation, Perceptions of Autonomy and Relatedness, but Minimal Impact on Competency: a Meta-Analysis and Systematic Review*, vol. 72, no. 2. Springer US, 2024. doi: 10.1007/s11423-023-10337-7.
- [20] A. Dhohirrobbi dan L. F. Pusposari, "Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Aplikasi Gen- Smart untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS dalam Prespektif Siswa," in *International Conference on Islamic Education (ICIED)*, 2025, hal. 827–836.
- [21] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London, 2009. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- [22] A. Dhohirrobbi dan L. F. Pusposari, "Gen-Smart Digital Media: An ADDIE-Based Development to Improve Learning Motivation in Social Studies," *Sosioedukasi J. Ilm. Ilmu Pendidik. dan Sos.*, vol. 14, no. 4, hal. 4017–4032, 2025.
- [23] D. A. Kolb, *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*, 2nd ed. New Jersey: Upper Saddle River, 2015.
- [24] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [25] L. F. Pusposari, S. U. Mintarti, H. Wahyono, P. Handayati, U. A. Sari, dan R. R. Prasad, "Blended-Based Experiential Learning Model as A Strategy to Improve Entrepreneurship Skills of Social Science Education Students," *Int. J. Soc. Learn.*, vol. 5, no. 1, hal. 90–105, 2024.
- [26] J. A. Krosnick, "Response Strategies for Coping with the Cognitive Demands of Attitude Measures in Surveys," *Appl. Cogn. Psychology*, vol. 5, hal. 213–236, 1991.
- [27] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT

- Remaja Rosdakarya, 1995.
- [28] J. F. Hair, C. M. Ringle, dan M. Sarstedt, "PLS-SEM : Indeed a Silver Bullet," *J. Mark. Theory Pract.*, vol. 19, no. 2, hal. 139–151, 2011, doi: 10.2753/MTP1069-6679190202.
- [29] N. L. M. Idhaufi dan Z. M. Ashari, "Relationship Between Motivation and Teachers' Teaching Style Among Secondary Shool Students' in Kulai," *Man India*, vol. 97, no. 12, hal. 299–307, 2001.
- [30] I. P. A. A. Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- [31] D. A. Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Kab Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- [32] S. Raharjo, "Cara Uji Independent Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS." *www.spssindonesia.com*, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>
- [33] I. Mukarromah, Faradila, A. Rodiyah, dan B. Umam, "Optimalisasi Visualisasi Digital: Peran Grafika Komputer dalam Menjawab Tantangan Interaktivitas di Era Modern," *J. Adv. Informatics Sustain. Intell. Syst. Optim.*, vol. 1, no. 1, hal. 47–54, 2025.
- [34] Nurdin, R. Rais, B. Sumadyo, dan D. Diharjo, "The Influence of the Use of Learning Media and Learning Motivation on Social Science Learning Outcomes," *J. Educ. Res. Eval. Vol.*, vol. 7, no. 4, hal. 629–635, 2023.
- [35] B. R. Belland *et al.*, "A Framework for Designing Scaffolds That Improve Motivation and Cognition a Framework for Designing Scaffolds That Improve Motivation and Cognition," *Educ. Psychol.*, vol. 48, no. 4, hal. 243–270, 2013, doi: 10.1080/00461520.2013.838920.
- [36] A. Kartini dan Sriyanto, "The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at The Junior High School," *Scaffolding J. Pendidik. Islam dan Multikulturalisme requires*, vol. 5, no. 3, hal. 246–262, 2023, doi: 10.37680/scaffolding.v5i3.3442.
- [37] K. B. Romualdi dan A. Sudrajat, "Development of Multimedia-Based Learning Videos to Increase Learning Lotivation in Listory for Grade XI Social Science Students in Senior High School," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 10, no. 1, hal. 80–97, 2024, doi: 10.22219/jinop.v1i1.2441.