

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi

Siti Eliza¹⁾, Chientya Annisa Rahman Putri²⁾, & Agung Widodo³⁾

^{1,2,3} Universitas Panca Sakti Bekasi, Kota Bekasi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 12 September 2025

Revised: 25 November 2025

Accepted: 22 Desember 2025

Keywords:

Media Pembelajaran Interaktif;

Motivasi Belajar;

Mata Pelajaran Ekonomi.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive learning media on student learning motivation in Economics subjects at PGRI 1 Bekasi High School. The research method used is associative quantitative method. The sampling technique used a saturated sample with a sample size of 69 students at PGRI 1 Bekasi High School. The data used is simple linear regression analysis. Based on the research results, the hypothesis test calculation obtained a t_{count} of 3.841 and a t_{table} value of 1.996. So it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$, namely $3.841 > 1.996$, then H_0 is rejected H_a is accepted, meaning that Interactive Learning Media has a significant effect on the Learning Motivation of XI Social Studies Class Students in Economics Subjects. Then based on the results of the determination coefficient test, it can be seen that the coefficient of determination obtained is 0.180. So it can be concluded that the effect of interactive learning media (X) on Learning Motivation (Y) is 18%. while the remaining 82% is influenced by other variables not explained in this study. The results of this study provide important things for the development of education policy, especially related to learning media used by teachers in the learning process.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1 Bekasi. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif asosiatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dengan jumlah sampel 69 siswa di SMA PGRI 1 Bekasi. Data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian perhitungan uji hipotesis di peroleh thitung sebesar 3,841 dan nilai ttabel sebesar 1,996. Sehingga dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel yakni $3,841 > 1,996$ maka H_0 ditolak H_a diterima, artinya Media Pembelajaran Interaktif berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Kemudian berdasarkan hasil uji koefisiensi determinasi dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang di peroleh sebesar sebesar 0,180. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) adalah 18%. sedangkan sisanya 82 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini memberikan hal yang penting untuk pengembangan kebijakan Pendidikan, khususnya terkait dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran



© 2025 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

Siti Eliza,

Email: 59sitieliza@gmail.com

How to Cite: Eliza S, Putri C.A.R, Widodo A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi. *Sosio e-Kons*, 17 (3). 208-221

PENDAHULUAN

Dalam konteks perkembangan teknologi dan globalisasi yang sangat cepat saat ini, sektor pendidikan harus beradaptasi dengan berbagai perubahan. Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan adalah penguatan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran berlangsung efisien dan optimal. Pesatnya perkembangan TI (Teknologi Informasi) dalam beberapa tahun terakhir ini berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Salah satu langkah penting yang terus digencarkan adalah Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Materi-materi tersebut, yang meliputi aplikasi pendidikan, platform pembelajaran daring, video pembelajaran, permainan edukatif, dan simulasi komputer, telah menjadi solusi inovatif yang lebih menarik dalam mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman, aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, materi pembelajaran harus dirancang agar menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dan mengembangkan potensinya. Siswa yang memiliki Motivasi yang tinggi untuk belajar akan menghasilkan hasil akademik yang baik, yang dapat dicapai melalui komitmen semua pemangku kepentingan di dunia pendidikan, termasuk siswa itu sendiri. Prestasi akademik siswa yang rendah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk antusiasme siswa dalam belajar. (Saputri et al., 2024)

Sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan kata lain, semakin tinggi motivasinya, semakin kuat usaha yang dilakukan, yang berarti prestasi belajar meningkat. Akibatnya, motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar. Karena pentingnya motivasi dalam belajar, guru harus berusaha sebaik mungkin untuk menumbuhkan semangat belajar siswa mereka. Motivasi belajar harus ditanamkan pada siswa agar mereka merasa termotivasi untuk belajar secara aktif.

Menurut (Natasya Nurul Lathifa et al., 2024) Dasar dari aktivitas belajar seseorang adalah motivasi. Motivasi untuk belajar merupakan aspek psikologis yang penting dalam kesuksesan siswa dalam mencapai hasil yang baik mendorong mereka untuk memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) Motivasi belajar siswa selama setiap kegiatan belajar memiliki dampak besar terhadap seberapa baik mereka mempelajari mata pelajaran tertentu. Dengan kemajuan teknologi informasi, menggunakan berbagai gadget memiliki kemampuan untuk sangat meningkatkan semangat belajar siswa seperti media pembelajaran interaktif. Salah satunya Di SMA PGRI 1 Bekasi memiliki siswa yang paham akan teknologi sehingga saat proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran interaktif siswa terdorong lebih aktif dan efektif. Dengan demikian penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, Termasuk penggunaan materi pendidikan yang penting untuk penelitian di masa depan. Dalam konteks ini, materi pendidikan interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong motivasi internal dan eksternal siswa pada mata pelajaran ilmu ekonomi.

Menurut Dewi, dkk (2018:30) dalam (Amatullah et al., 2022) Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan baik pengirim maupun penerima pesan untuk berkomunikasi satu sama lain selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi dalam pendidikan yang menawarkan pendekatan lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, pada umumnya menggunakan teknologi digital seperti komputer dan internet, serta perangkat lunak edukatif yang memungkinkan interaksi langsung dengan materi. Contoh dari media ini termasuk aplikasi pembelajaran berbasis video, simulasi ekonomi, kuis interaktif, dan e-learning yang dapat diakses melalui gadget siswa. Di SMA PGRI 1 Bekasi guru mata pelajaran ekonomi cenderung tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berbeda dengan cara pengajaran konvensional, penggunaan media interaktif mengharuskan peserta didik untuk terlibat secara langsung (klik, menjawab, menjelajahi) yang menjadikan mereka sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pendengar. Hal ini meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap pendidikan. Media interaktif umumnya menyediakan opsi untuk

mendapatkan Umpan balik langsung agar siswa dapat melihat hasil belajar mereka mereka secara instan. Situasi ini bisa meningkatkan kepercayaan diri dan dorongan untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Menurut (Rofiqoh & Khairani, 2024) Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat menambah energi tambahan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa diharuskan untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pelajaran.

Menurut (Ananda et al., 2025) Media interaktif berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih rileks saat berinteraksi dengan guru dan teman sekelas. Lingkungan belajar yang baik ini pada akhirnya mendukung kesuksesan dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut (Prasetyo et al., 2023) Penggunaan alat belajar yang interaktif bisa menjadi pilihan yang baik untuk meningkatkan semangat belajar siswa, terutama Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan merangsang. Dengan demikian, sangat dianjurkan agar media interaktif digunakan lebih sering dalam proses pembelajaran untuk mendorong siswa agar lebih terlibat secara aktif. Menurut (Raztiani & Permana, 2019) Media interaktif dapat menghasilkan proses belajar yang baik dan memungkinkan interaksi antara siswa dan guru. Secara tidak langsung, ini akan menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan motivasi siswa agar tertarik pada mata Pelajaran. Media pembelajaran interaktif juga memberikan umpan balik secara langsung, yang dapat memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Berdasarkan temuan awal di SMA PGRI 1 Bekasi, motivasi belajar siswa kelas XI IPS dalam mata pelajaran Ekonomi masih relatif rendah. Banyak siswa yang pasif dan tidak ikut serta dalam diskusi kelas selama proses pembelajaran. Akibatnya, berdampak pada pemahaman materi dan menurunkan hasil belajar siswa yang ada di Kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bekasi. Beberapa siswa mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan masih tergolong kurang memanfaatkan media interaktif seperti teknologi, aplikasi pembelajaran berbasis video, simulasi ekonomi, kuis interaktif, dan e-learning yang dapat diakses melalui gadget siswa. mereka lebih mudah memahami ketika guru menjelaskan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti memanfaatkan teknologi yang tersedia di SMA PGRI 1 Bekasi termasuk aplikasi pembelajaran berbasis video, simulasi ekonomi, kuis interaktif, dan e-learning yang dapat diakses melalui gadget. Ini memerlukan usaha yang besar. Pendekatan pengajaran yang baik diperlukan, dengan penekanan yang kuat pada motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan deskripsi yang telah dijelaskan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi."

METODE

Dalam penelitian, metode sangat penting. Metode yang dipilih akan berhubungan dengan metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

Para peneliti merumuskan masalah secara asosiatif dan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Studi kuantitatif menurut (Candra Susanto et al., 2024) Penelitian yang menguji hipotesis, membuat kesimpulan, dan memahami interaksi antara variabel yang diteliti dikenal sebagai penelitian kuantitatif. Struktur masalah asosiatif menurut (Akbar et al., 2024) adalah rumusan masalah penelitian yang menanyakan bagaimana satu atau lebih variabel berhubungan satu sama lain. Hipotesis asosiatif adalah solusi untuk hipotesis asosiatif.

Metodologi penelitian analisis regresi linier yang sederhana digunakan dalam studi ini. Menurut M. I. A. Imran (2018) dalam (Rahmawati et al., 2022) Menentukan arah dan kekuatan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen merupakan tujuan dari analisis regresi linier sederhana. Menurut A. Hijriani dkk (2016) dalam (Rahmawati et al., 2022) Tujuan analisis regresi adalah untuk memberikan prediksi nilai Y untuk nilai X.

Tujuan analisis regresi linier sederhana adalah untuk menentukan arah dan besarnya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Metode penulisan, bagaimanapun, didasarkan pada

edisi 2025 dari pedoman penulisan tesis dan publikasi ilmiah Fakultas Pendidikan Universitas Panca Sakti Bekasi.

Partisipan

Populasi

Menurut (Subhaktiyasa, 2024) Semua entitas yang menjadi fokus penelitian, baik untuk generalisasi maupun pemahaman mendalam, dapat disebut sebagai populasi.

Semua siswa kelas XI jurusan Ilmu Sosial (IPS) di SMA PGRI 1 Bekasi menjadi populasi studi ini. Lihat tabel berikut untuk informasi lebih lanjut:

Tabel 1
Jumlah Siswa Kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	34 Siswa
2	XI IPS 2	35 Siswa
Total		69 Siswa

Sumber: Staff Tata Usaha SMA PGRI 1 Bekasi (2025)

Sampel

Menurut Creswell (2014) dalam (Subhaktiyasa, 2024) Sebuah subset dari suatu populasi yang dipilih menggunakan suatu metode disebut sampel. tertentu untuk memastikan representativitasnya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan Teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017:85) dalam (Hendra Putra Lado et al., 2022) Sampling jenuh adalah metode untuk mengambil sampel dari semua orang

Instrumentasi

Motivasi Belajar

Menurut (Khabibah & Wathon, 2019) dalam (Raehang & Karim, 2024) siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran interaktif, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan rasa memiliki mereka. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar adalah kerangka kerja yang dirancang untuk mengukur berbagai elemen motivasi yang dapat mendorong siswa saat mereka belajar. Kisi-kisi ini mencakup berbagai metrik untuk mengidentifikasi faktor, salah satunya adalah faktor motivasi belajar. Menurut Sardiman (2018:83) dalam (Fauziah et al., 2021) menyatakan bahwa terdapat 8 indikator motivasi belajar yaitu :

1. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas (kemampuan untuk bekerja secara konsisten dalam jangka waktu yang lama)
2. Ketahanan dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah menyerah) dan kemampuan untuk mencapai hasil terbaik tanpa dukungan eksternal (tidak puas dengan kesuksesan yang sudah diraih)
3. Menunjukkan minat pada berbagai topik
4. Merasa lebih nyaman bekerja sendiri
5. Mudah kehilangan minat pada tugas-tugas yang monoton, berulang, dan tidak efisien
6. Mampu mempertahankan keyakinannya (setelah yakin)
7. Kesulitan melepaskan hal-hal yang dianggap penting.
8. Menikmati proses mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah.

Tabel 2
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Soal	
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	Ketekunan dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	1,2,3	
	Ulet Menghadapi Kesulitan	Keberanian menghadapi tantangan	4	
		Inisiatif memperbaiki diri dan kemandirian dalam belajar	5,6	
	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah	Sikap antusiasme dan keaktifan dalam pemecahan masalah	7,8,9,10	
		Inisiatif dalam mencari materi dan terlibat dalam diskusi	11,12	
	Lebih senang bekerja sendiri	Kemandirian menentukan cara belajar	13	
	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis	Antusias siswa mengerjakan soal menantang	14	
	Dapat mempertahankan pendapatnya	Kepercayaan diri dan konsistensi dalam menyampaikan pendapat	15,16	
	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Keyakinan diri terhadap pendapatnya	17,18	
	Senang Mencari dan memecahkan masalah soal - soal	Menunjukkan antusiatisme saat diberi soal yang menantang atau bersifat problem solving	19,20	
	Jumlah			20

Media Pembelajaran Interaktif

Kisi-kisi pertanyaan kuesioner media pembelajaran interaktif adalah panduan terstruktur yang digunakan untuk menilai dan mengukur penggunaan serta dampak media pembelajaran interaktif dalam berbagai konteks motivasi belajar siswa. Kisi-kisi ini mencakup berbagai indikator. Menurut (Priyonggo & Qosyim, 2018) terdapat 5 indikator media pembelajaran interaktif yaitu:

1. Inovatif
2. Mekanik
3. Komunikatif
4. Menambah wawasan siswa
5. Dapat memotivasi siswa

Tabel 3.
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Soal	
Media Pembelajaran Interaktif	Inovatif	Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Siswa	1,2,3	
		Mekanik	Kenyamanan dan Kemandirian Siswa	4,5,6
	Komunikatif	Aktivitas interaktif dan keterlibatan siswa dalam berdiskusi	7,8,9	
		Keaktifan dan daya paham siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif	10,11,12	
	Menambah Wawasan Siswa	Pemahaman siswa melalui kehidupan sehari - hari	13,14,15	
		Peningkatan minat, pehaman dan wawasan siswa	16,17,18	
	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Antusiasme dan kepuasan siswa dalam pembelajaran dengan media interaktif	19,20,21,22	
		Motivasi dan kemandirian siswa untuk meraih hasil yang diinginkan	23,24,25	
	Jumlah			25

Analisis Data

Analisis data adalah proses penting yang mengubah data mentah menjadi informasi yang akurat dan berguna menggunakan metode statistik atau kualitatif (Candra Susanto et al., 2024) Analisis data adalah proses pengumpulan dan penilaian informasi berdasarkan variabel masing-masing responden, menganalisis setiap variabel yang diteliti, serta melakukan penelitian untuk menyelesaikan masalah dan mengevaluasi teori. Dalam studi ini, teknik-teknik analisis data berikut ini digunakan:

1. Statistik Deskriptif

a. Mean

Rumus mean (rata – rata) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Me = \frac{\sum fi \cdot Xi}{fi}$$

Keterangan :

Me : Mean (Rata – rata) untuk data terdistribusi

fi : Jumlah data / sampel

menurut (Sugiyono, 2015) $fiXi$: Produk perkalian antara fi dan tanda kelas (Xi) pada setiap interval data. Tanda kelas (Xi) adalah rata-rata dari nilai tertinggi dan terendah untuk setiap interval data. Rata-rata digunakan untuk menghitung rata-rata dari total jawaban kuesioner yang diberikan oleh responden, dan termasuk dalam distribusi data.

b. Median

Nilai yang membuat histogram frekuensi tampak memiliki bagian yang jauh lebih besar disebut median. Berikut adalah rumus median untuk data penelitian ini:

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md : Median

b : Batas bawah, dimana median akan terletak

p : Panjang kelas interval

n : Banyaknya data / jumlah sampel

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : Frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2010)

Median, yang disusun dalam distribusi data, digunakan untuk menentukan nilai tengah dari jumlah semua tanggapan yang diberikan oleh responden.

c. Modus

Sebuah kata atau nilai yang paling sering muncul dalam distribusi data disebut mode. Berikut adalah rumus untuk mode data yang diklasifikasikan:

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

Mo : Modus

b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : Panjang kelas interval

b₁ : frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat

sebelumnya.

b_2 : frekuensi pada kelas modus dikurangi frekuensi interval terdekat berikutnya (Sugiyono, 2010)
Metode ini digunakan dalam studi ini untuk mengidentifikasi respons atau nilai yang paling sering diberikan oleh peserta ketika mereka diminta untuk memberikan informasi.

2. Uji Normalitas

Menurut (Maulana Aziz, 2024) Untuk menentukan apakah model regresi dalam penelitian ini memiliki residu yang terdistribusi secara normal, uji normalitas digunakan. Nilai residu diasumsikan memiliki distribusi normal berdasarkan uji normalitas. Saat membandingkan hasil regresi antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), baik yang memiliki distribusi normal maupun yang tidak, uji normalitas digunakan. Untuk menentukan apakah distribusi setiap variabel dalam model regresi linier normal, uji normalitas digunakan. asumsi ini didasarkan pada distribusi normal dari kesalahan. Tujuan uji normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi setiap variabel terikat untuk setiap variabel yang bersangkutan, atau apakah distribusinya tidak normal. Normalisasi data menggunakan Uji Normalitas *Kolmogorov*.

Dalam mengambil keputusan:

- Nilai residu terdistribusi secara normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.
- Nilai residu tidak terdistribusi secara normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

3. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi, yang bertujuan untuk menganalisis persentase perubahan pada variabel Media Pembelajaran Interaktif terhadap variabel Motivasi Belajar, diperoleh dari analisis korelasi.

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

R = Koefisien Korelasi

Derajat pengaruh variabel independen yang diteliti terhadap variabel dependen ditentukan menggunakan koefisien korelasi determinasi (R^2). Oleh karena itu, para peneliti menggunakan R-squared.

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi sederhana adalah analisis regresi di mana variabel yang terlibat dalam analisis hanya dua yaitu variabel terikat Y dan satu variabel bebas X serta berpangkat satu (Maulana Aziz, 2024)

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek variabel terikat yang diproyeksikan.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan.

α = Nilai konstanta harga Y jika X = 0.

b = Koefisien arah regresi linier.

5. Hipotesis Statistika Uji T

Uji t untuk menentukan apakah siswa kelas XI di SMA PGRI 1 Bekasi lebih termotivasi untuk belajar ekonomi ketika menggunakan bahan ajar interaktif. Kriteria untuk mengevaluasi hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Hipotesis

H_0 : $\beta = 0$; Siswa di kelas XI IPS mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Kota Bekasi tidak mengalami dampak/pengaruh dari media pembelajaran interaktif terhadap Motivasi belajar siswa.

$H_a : \beta \neq 0$; Siswa di kelas XI IPS mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Kota Bekasi mengalami dampak/pengaruh dari media pembelajaran interaktif terhadap Motivasi belajar siswa.

- b. Menentukan nilai t_{tabel} sebagai batas wilayah di mana hipotesis diterima atau ditolak. Tabel uji-t berdasarkan uji dua pihak dengan $\alpha = 5\%$ (0,05) dan derajat kebebasan (df) = $n - k$, di mana n adalah jumlah sampel atau pengukuran, dan k adalah banyaknya variabel, termasuk variabel terikat dan variabel bebas.
- c. Kriteria pengujian nilai t hitung dan t_{tabel} .
 - 1) Apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, H_a ditolak.
 - 2) Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Deskriptif

Salah satu jenis analisis yang digunakan untuk menggambarkan variabel motivasi belajar (Y) dan media belajar interaktif (X) adalah analisis deskriptif. Hal ini memudahkan pemahaman. Perangkat lunak SPSS versi 23 untuk Windows mengandung teknik statistik deskriptif yang digunakan untuk memproses data mentah yang digunakan dalam studi ini. Histogram, rata-rata (nilai rata-rata), median (nilai tengah), modus (nilai modus), dan simpangan baku semuanya tersedia. Dua kuesioner yang diberikan kepada 69 individu menyediakan data; pengujian awal menunjukkan bahwa keduanya valid dan reliabel.

Data dapat dibagi menjadi dua bagian: (1) media pembelajaran interaktif; dan (2) motivasi belajar. Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif untuk masing-masing variabel, tabel berikut ini akan memberikan gambaran singkat tentang hasil perhitungan statistik deskriptif tersebut:

Tabel 4
Statistics

		INTERAKTIF	MOTIVASI
N	Valid	69	69
	Missing	0	0
	Mean	77.62	67.87
	Median	77.00	69.00
	Mode	75	85
	Std. Deviation	10.721	12.578
	Minimum	50	42
	Maximum	97	85

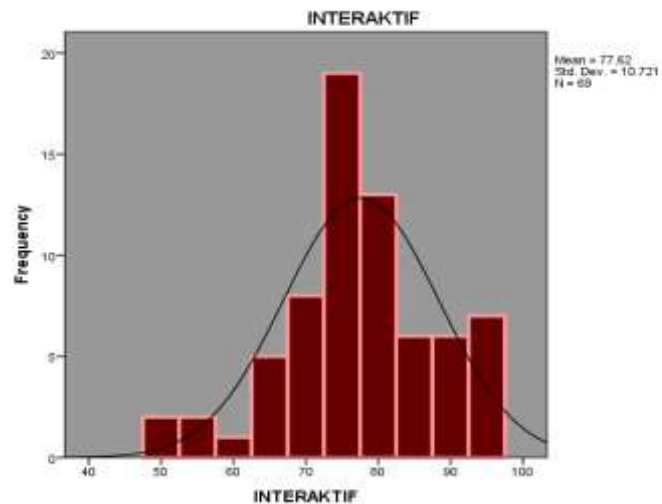
Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: SPSS versi 23

Deskripsi Variabel Media Pembelajaran Interaktif

69 siswa dalam sampel penelitian diberikan kuesioner untuk diisi guna mengumpulkan data penelitian menggunakan bahan pembelajaran interaktif. Kuesioner tersebut dibagikan oleh peneliti menggunakan skala Likert. Pilihan yang tersedia bagi siswa adalah Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), atau Sangat Setuju (SS). Skor untuk pernyataan adalah SS = 5, S = 4, N = 3, TS = 2, dan STS = 1.

Berdasarkan tabel 2 di atas, perhitungan telah dilakukan untuk variabel media pembelajaran interaktif (X), yang memperoleh skor tertinggi 97 dan skor terendah 50. Siswa menggunakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Rata-rata mereka adalah 77,62, dengan standar deviasi 10,721, median 77, dan modus masing-masing 75. Gambar berikut menunjukkan bagaimana media pembelajaran interaktif tersebar:



Sumber: SPSS Statistics 23

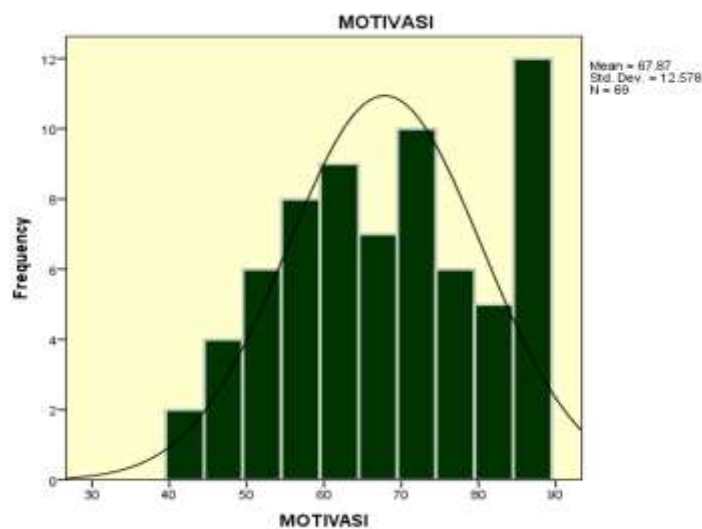
Gambar 1 Grafik Histogram Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan grafik 2 di atas, karena tingkat distribusi sangat dekat dengan kurva normal, dapat dikatakan bahwa data dari media pembelajaran interaktif memiliki tingkat distribusi yang relatif normal. Hanya sedikit data yang menyimpang dari kurva normal yang biasa.

Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Data tentang motivasi belajar diperoleh dari angket yang dibagikan kepada 69 siswa sampel penelitian. Peneliti menyebarkan angket menggunakan skala Likert. Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), atau Sangat Setuju (SS) adalah pilihan yang dapat dipilih siswa. Pernyataan ini memiliki skor SS = 5, S = 4, N = 3, TS = 2, dan STS = 1.

Seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4 sebelumnya, Variabel Motivasi Belajar (Y) menerima skor maksimum 85 dan skor minimum 42. Seberapa banyak siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif bervariasi. Rata-rata 67,87, dengan deviasi standar 12,578, median 69, dan modus 85, masing-masing. Di bawah ini adalah grafik yang menunjukkan bagaimana skor motivasi belajar didistribusikan antara siswa:



Sumber: SPSS Statistics 23

Gambar 2. Grafik Histogram Motivasi Belajar

Berdasarkan grafik 2 di atas Karena sebagian besar data tentang motivasi belajar mengikuti kurva normal, distribusinya relatif normal. Hanya sedikit data yang menyimpang dari kurva normal yang biasa.

Pengujian Persyaratan Analisis Data
Uji Normalitas

Tabel 5
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		69
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.38642648
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.053
	Negative	-.081
Test Statistic		.081
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan data pada Tabel 5 Dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, nilai pada kolom Sig adalah 0,200, yang menunjukkan bahwa Setiap nilai p (Sig) melebihi 0,05. Akibatnya, H0 diterima sedangkan H1 ditolak secara langsung. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa data dari setiap sampel penelitian memiliki distribusi normal.

Uji Koefisien Determinasi

Tabel 6
Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.425 ^a	.180	.168	11.471

- a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Interaktif
 - b. Dependent Variable: Motivasi Belajar
- Sumber: SPSS Statistics 23

Berdasarkan tabel 6 telah dilakukan perhitungan dengan SPSS 23 dan ditemukan bahwa koefisien determinasi (*R Square*) yang diperoleh adalah 0,180. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif (X) memiliki pengaruh sebesar 18% terhadap variabel Motibasi Belajar (Y). Sebaliknya, variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini memengaruhi 82% dari total.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 7
Hasil Regresi
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1941.578	1	1941.578	14.755	.000 ^b
Residual	8816.248	67	131.586		
Total	10757.826	68			

- a. Dependent Variable: MOTIVASI
- b. Predictors: (Constant), INTERAKTIF

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel media pembelajaran interaktif (X) memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar (Y). tabel Anova yang diuji menggunakan program SPSS 23 yang digunakan untuk menentukan linieritas dan signifikansi persamaan regresi. Dapat diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $14,755 > 3,980$ dengan tingkat signifikansi senilai $0,00 < 0,05$, maka dengan itu regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel media pembelajaran interaktif (X) atau dengan hal lain bahwa terdapat pengaruh variabel media pembelajaran interaktif (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y).

Penguji Hipotesis Uji T

Tabel 8
Hasil Uji T
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	29.182	10.166		2.871	.005
INTERAKTIF	.498	.130	.425	3.841	.000

a. Dependent Variable: MOTIVASI
Sumber: SPSS versi 23

Berdasarkan tabel 6 diperoleh thitung sebesar 3,841. hal ini berarti thitung > ttabel yaitu $3,841 > 1,996$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media pembelajaran interaktif berpengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian analisis kualitatif asosiatif pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab rumusan masalah awal penelitian ini mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS pada mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1 Bekasi.

Variabel media pembelajaran interaktif (X) mengacu pada teori menurut (Priyonggo & Qosyim, 2018) yang mencakup lima indikator : (1) Inovatif, (2) Mekanik, (3) Komunikatif, (4) Menambah wawasan siswa, dan (5) Dapat memberikan inspirasi kepada siswa. Menurut pendapat tersebut, media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam materi yang inovatif. Kelima metrik tersebut menekankan seberapa efektif pembelajaran interaktif.

Adapun variabel motivasi belajar (Y) merujuk pada teori menurut Sardiman (2018:83) dalam (Fauziah et al., 2021) yang mencakup delapan indikator berikut: (1) konsisten dalam menyelesaikan tugas, (2) mengatasi hambatan, (3) menunjukkan minat pada topik yang beragam, (4) lebih suka bekerja sendiri, (5) mudah bosan dengan tugas rutin, (6) mampu mempertahankan pendapatnya, (7) sulit melepaskan sesuatu yang dianggap benar, dan (8) menikmati mencari dan menyelesaikan masalah. Berdasarkan delapan indikator ini, motivasi merupakan kualitas umum seorang siswa yang memengaruhi sikap dan aktivitas belajar, sehingga membuat proses belajar lebih efisien dan mencapai tujuannya.

Menggunakan teknik analisis regresi linier dasar, penelitian kualitatif asosiatif digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dua faktor independen dan satu variabel dependen. Sebanyak 69 siswa laki-laki dan perempuan dari kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bekasi berpartisipasi dalam penelitian ini. Total ada 69 siswa, semuanya berasal dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.

Fokus utama penelitian ini adalah menentukan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner untuk kedua variabel tersebut diuji untuk memastikan hal ini. Ada 45 item dalam kuesioner, 20 di antaranya untuk variabel (Y) dan 25 di antaranya untuk variabel X. Berdasarkan hasil uji validitas, tiga item dianggap tidak valid karena nilai r yang diperkirakan lebih kecil dari nilai r pada tabel. Akibatnya,

terdapat 42 item secara keseluruhan dalam pertanyaan penelitian. Alat ukur dianggap sesuai untuk kedua variabel berdasarkan hasil uji reliabilitas.

Dengan nilai tertinggi untuk variabel media pembelajaran interaktif (X) sebesar 97 dan nilai terendah sebesar 50, rata-rata keseluruhan berdasarkan hasil analisis deskriptif adalah 77,62. Dengan nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 42, analisis deskriptif terhadap variabel motivasi belajar (Y) menunjukkan rata-rata total sebesar 67,87.

Berdasarkan analisis perhitungan SPSS menunjukkan bahwa terdapat nilai Fhitung sebesar 14,755 terhadap linearitas dan signifikansi regresi berdasarkan tabel anova yang dievaluasi dengan menggunakan program SPSS. Dengan demikian, apabila hasil nilai signifikasinya $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan untuk menilai pengaruh media pembelajaran interaktif (X) terhadap motivasi belajar (Y) adalah signifikan.

Hipotesisnya adalah bahwa motivasi siswa kelas XI IPS di mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Bekasi dipengaruhi secara signifikan oleh media pembelajaran interaktif. Mengingat nilai t adalah 3.841 dan nilai t pada tabel adalah 1.996 dengan tingkat signifikansi 0.000, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Hipotesis diterima karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05..

Nilai R kuadrat adalah 0,180, berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang dilakukan dengan SPSS versi 23. Hal ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif memiliki dampak sebesar 18% terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahan pembelajaran interaktif (X) berkontribusi sebesar 18% terhadap motivasi belajar (Y). Sisanya sebesar 82% dapat dikaitkan dengan faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam studi ini.

Temuan ini sama dengan temuan (Kardina Usman et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Sudah terbukti bahwa motivasi siswa untuk belajar meningkat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang tepat dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik data tangkap siswa tentang materi, proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Siswa menjadi lebih fokus, lebih kritis, lebih antusias, dan lebih kritis selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumber daya pembelajaran interaktif memiliki dampak yang signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar. Pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi, terbukti bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran memengaruhi motivasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat menentukan bahwa nilai signifikansi kurang dari $\alpha = 5\%$ dan bahwa nilai t lebih besar dari nilai tabel, yaitu 3.841 lebih besar dari 1.996, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan SPSS Statistics 23. Akibatnya, H_0 diterima sementara H_a ditolak. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi. Sementara itu, nilai R-squared adalah 0,180 berdasarkan perhitungan statistik yang dilakukan dengan SPSS 23. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaktif memiliki dampak sebesar 18% terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa 82% motivasi belajar (Y) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diketahui dan tidak diteliti pada penelitian ini, sementara 18% dipengaruhi oleh materi pembelajaran interaktif (X).

Sebagai guru, kita harus selalu mendukung, mendukung, dan mengawasi siswa dan siswi selama proses pembelajaran agar siswa tetap semangat. Diharapkan siswa tetap bersemangat untuk belajar dan berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran dengan menggunakan alat pembelajaran interaktif yang disediakan oleh guru di sekolah. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang tua karena mereka dapat membantu anak mereka belajar secara mandiri di rumah. Hasil penelitian ini harus menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam dan komprehensif, terutama karena mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian harus diperhatikan dari berbagai aspek.

ACKNOWLEDGEMENT

Peneliti berterimakasih kepada semua pihak yang membantu penulisan artikel ini.

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 15, Issue 1).
- Ananda, C., Atiya Zalaf, Y., & Gustina Sari, S. (2025). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Disekolah Dasar. In *Jurnal Studi Multidisipliner* (Vol. 9, Issue 1).
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., & Panatap Soehaditama, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Fauziah, L. K., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2021). *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta 2021 Tersedia daring pada: <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk> Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Tematik Menggunakan Strategi Crossword Puzzle. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>*
- Kardina Usman, Roy Hasiru, Abdulrahim Maruwae, Meyko Panigoro, & Yulianti Toralawe. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Maulana Aziz, N. (2024). Pengaruh Harga Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Apotek Kurnia Jaya di Jakarta Barat. *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, 2(4).
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). *Central Publisher Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. <http://centralpublisher.co.id>
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII*.
- Raehang, & Karim. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336>
- Rahmawati, D., Kristanto, T., Setya Pratama, B. F., & Abiansa, D. B. (2022). Prediksi Pelaku Perjalanan Luar Negeri Di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 338–343. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1507>
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa* |, 433.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Saputri, R. E., Sapitri, E., Kartika, I., & Putri, N. S. (2024). Analisis Karakter Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.909>

- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (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>