



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo

Kardina Usman^{1*}, Roy Hasiru², Abdulrahim Maruwae³, Meyko Panigoro⁴,
Yulianti Toralawe⁵

¹⁻⁵Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis,
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jl. Jend. Sudirman No.6 Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo 96128

Korespondensi penulis: kardinausman120302@gmail.com*

Abstract. *This study aims to examine the effect of using interactive learning media on students' learning motivation in Economics subjects for Grade X at SMA Negeri 1 Telaga, Gorontalo Regency. The study employs a descriptive quantitative approach, with a study population comprising Grade X students. A sample of 72 respondents was selected randomly using the cluster sampling technique, and an instrument test was conducted on 30 participants. The data analysis method applied is simple regression analysis, with validity tested using Pearson correlation to determine whether the instrument is valid. The hypothesis was tested using the t-test. The findings of the study indicate that the use of interactive learning media significantly affect students' learning motivation in Economics subjects for Grade X at SMA Negeri 1 Telaga, Gorontalo Regency. The study reveals that interactive learning media contributes 43.8% to students' learning motivation while the remaining 56.2% is influenced by other variables not examined in this study.*

Keywords: *Learning Motivation, Economic Subject, Students.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, populasi penelitian ini peserta didik kelas X, dengan sampel 72 responden yang dipilih secara acak menggunakan teknik cluster sampling. Metode analisis yang digunakan analisis regresi sederhana, validitas yang digunakan adalah korelasi person yang menunjukkan instrumen apakah valid atau tidak valid, dan yang terakhir hasil uji yang dilakukan dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X Di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Besaran Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa 43,8% sedangkan sisanya sebesar 56,2% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

Kata kunci : Motivasi Belajar, Mata Pelajaran Ekonomi, Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk masa depan suatu bangsa. Keberhasilan suatu sistem pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta menjadi penentu dalam pencapaian hasil akademik yang optimal. Motivasi belajar yang tinggi tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga membentuk sikap positif dan minat belajar yang berkelanjutan. Seperti yang dikemukakan oleh Bajuri (2022), motivasi harus dapat diberikan kepada individu agar mereka mampu menjalankan tugasnya dengan baik.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode dan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sahno, 2022). Media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, video, serta elemen interaktif lainnya, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Munir, 2012; Arsyad, 2017).

Dalam konteks pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo, masih ditemukan berbagai tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi, terutama ketika guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat dalam diskusi kelas. Hal ini berimplikasi pada rendahnya partisipasi siswa serta rendahnya kemampuan mereka dalam menyerap dan menerapkan konsep-konsep ekonomi yang diajarkan.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa guru telah mulai mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan PowerPoint berbasis animasi, video pembelajaran dari YouTube, serta kuis interaktif berbasis Quizziz dan Google Forms. Media-media ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memberikan stimulus visual dan audio yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, interaktivitas yang dihadirkan dalam media tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan mendapatkan umpan balik secara langsung, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Heinich et al., 2005; Sardiman, 2018).

Meskipun penerapan media pembelajaran interaktif mulai dilakukan, masih diperlukan kajian empiris untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo.

2. KAJIAN TEORITIS

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, mencapai tujuan, serta mempertahankan keberlanjutan belajar. Motivasi ini sangat berpengaruh terhadap intensitas, ketekunan, dan arah belajar siswa. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut.

Motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu (Maladjai et al, 2024) :

- a. Motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri individu tanpa pengaruh dari luar, seperti rasa ingin tahu, minat, dan kebutuhan akan pencapaian.
- b. Motivasi ekstrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari luar individu, seperti hadiah, pujian, atau hukuman.

Beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar antara lain (Kurniadi et al, 2020) :

- a) Minat dan perhatian siswa terhadap materi.
- b) Tujuan yang ingin dicapai oleh siswa.
- c) Lingkungan belajar yang kondusif.
- d) Peran guru dalam memberikan dukungan dan umpan balik.
- e) Media dan metode pembelajaran yang digunakan.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar yang efektif (Sadiman et al, 2010).

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mengacu pada alat atau perangkat yang memungkinkan adanya dua arah interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Menurut Heinich et al. (2005), media interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong eksplorasi dan kemandirian belajar.

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif antara lain:

- 1) Multimedia interaktif berbasis komputer: program atau software yang dirancang khusus untuk pembelajaran (Munir, 2012).
- 2) Presentasi interaktif: menggunakan aplikasi seperti PowerPoint dengan fitur interaktif (kuis, animasi, hyperlink).
- 3) Aplikasi mobile edukatif: aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone.
- 4) Video pembelajaran interaktif: video yang disertai dengan pertanyaan atau aktivitas di tengah penayangan.
- 5) E-learning berbasis Learning Management System (LMS) seperti Moodle atau Google Classroom yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan guru.

Prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif menurut Arsyad (2017) meliputi:

- Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- Interaktivitas yang tinggi: siswa harus dapat berinteraksi langsung dengan media.
- Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- Umpan balik langsung untuk setiap aktivitas siswa.
- Keterpaduan unsur visual, audio, dan kinestetik.

Kelebihan media pembelajaran interaktif ialah :

- Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
- Memfasilitasi gaya belajar yang berbeda.
- Memberikan kesempatan belajar mandiri.
- Mempermudah penyampaian materi yang kompleks (Sudjana & Rivai, 2010).

Kekurangan media pembelajaran interaktif :

- Membutuhkan perangkat dan infrastruktur teknologi yang memadai.
- Memerlukan pelatihan bagi guru untuk menggunakannya secara efektif.
- Bisa menyebabkan distraksi bila tidak dikendalikan dengan baik.

Manfaat Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar

Penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena :

- a. Menyediakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.
- b. Memberikan kontrol kepada siswa atas kecepatan dan urutan belajar.
- c. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

d. Memberikan penghargaan langsung seperti skor atau umpan balik (Arsyad, 2017).

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2021). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengukur hubungan antar variabel secara objektif dan sistematis. Data diperoleh melalui penyebaran angket tertutup kepada responden yang telah ditentukan. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner berskala Likert yang disusun berdasarkan indikator pada masing-masing variabel (Arikunto, 2019).

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden melalui pengisian angket. Dalam penelitian ini, Media Pembelajaran Interaktif ditetapkan sebagai variabel bebas (X) dan Motivasi Belajar Siswa sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo yang berjumlah 360 siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak 72 siswa dengan menggunakan teknik proportional random sampling, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak yang proporsional terhadap jumlah siswa pada setiap tingkatan kelas (Creswell, 2015).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a) Uji Validitas

Menghitung korelasi antara data pada setiap pernyataan dan skor keseluruhan menggunakan korelasi momen produk adalah metode yang digunakan untuk menilai validitas kuesioner. Jika r yang dihitung lebih tinggi dari r tabel, item pernyataan kuesioner dianggap sah.

Tabel 1. Hasil uji validitas variabel (X) Media Pembelajaran Interaktif

No.	Item Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria
1.	Item1	0.269	0.231	Valid
2.	Item2	0.607	0.231	Valid
3.	Item3	0.490	0.231	Valid

4.	Item4	0.423	0.231	Valid
5.	Item5	0.592	0.231	Valid
6.	Item6	0.566	0.231	Valid
7.	Item7	0.454	0.231	Valid
8.	Item8	0.421	0.231	Valid
9.	Item9	0.486	0.231	Valid
10.	Item10	0.624	0.231	Valid
11.	Item11	0.451	0.231	Valid
12.	Item12	0.546	0.231	Valid
13.	Item13	0.558	0.231	Valid
14.	Item14	0.557	0.231	Valid
15.	Item15	0.557	0.231	Valid
16.	Item16	0.614	0.231	Valid
17.	Item17	0.744	0.231	Valid
18.	Item18	0.471	0.231	Valid
19.	Item19	0.633	0.231	Valid
20.	Item20	0.695	0.231	Valid
21.	Item21	0.608	0.231	Valid

Berdasarkan data hasil pengujian validitas instrumen model *pearson product moment* pada tabel diatas dapat dilihat bahwa 21 butir soal instrumen pada variabel X (Media Pembelajaran Interaktif), mempunyai nilai ***R_{hitung}*** > ***R_{tabel}*** sehingga keseluruhan instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen (Y) Motivasi Belajar

No.	Item Pertanyaan	<i>R_{hitung}</i>	<i>R_{table}</i>	Kriteria
1.	Item1	0.559	0.231	Valid
2.	Item2	0.595	0.231	Valid
3.	Item3	0.324	0.231	Valid
4.	Item4	0.671	0.231	Valid
5.	Item5	0.660	0.231	Valid
6.	Item6	0.579	0.231	Valid
7.	Item7	0.273	0.231	Valid
8.	Item8	0.611	0.231	Valid
9.	Item9	0.500	0.231	Valid
10.	Item10	0.314	0.231	Valid
11.	Item11	0.406	0.231	Valid
12.	Item12	0.558	0.231	Valid
13.	Item13	0.764	0.231	Valid
14.	Item14	0.790	0.231	Valid
15.	Item15	0.768	0.231	Valid
16.	Item16	0.688	0.231	Valid
17.	Item17	0.378	0.231	Valid
18.	Item18	0.631	0.231	Valid

19.	Item19	0.639	0.231	Valid
20.	Item20	0.761	0.231	Valid
21.	Item13	0.347	0.231	Valid
22.	Item14	0.292	0.231	Valid
23.	Item15	0.672	0.231	Valid
24.	Item16	0.346	0.231	Valid
25.	Item17	0.333	0.231	Valid
26.	Item18	0.510	0.231	Valid
27.	Item19	0.584	0.231	Valid
28.	Item20	0.367	0.231	Valid
29.	Item19	0.667	0.231	Valid
30.	Item20	0.446	0.231	Valid

Berdasarkan data hasil pengujian validitas instrumen model *pearson product moment* pada tabel diatas dapat dilihat bahwa 30 butir soal instrumen pada variabel X (Motivasi Belajar Siswa), mempunyai nilai ***Rhitung*** > ***Rtabel*** sehingga keseluruhan instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

b) Uji Reliabilitas

Tujuan uji reliabilitas ini adalah untuk menilai konsistensi dan ketergantungan hasil pengukuran, jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6, maka kuisisioner tersebut dianggap reliabel; jika kurang dari 0,6, maka kuisisioner tersebut dianggap tidak reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	<i>R tabel</i>	Ket
1.	Media Pembelajaran Interaktif (X)	0.880	0,600	<i>Reliabel</i>
2.	Motivasi Belajar (Y)	0.913	0,600	<i>Reliabel</i>

Berdasarkan data hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan uji *Cronbach Alpha* pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kedua variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) dan Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa), memiliki nilai *Cronbach Alpha* diantaranya masing – masing sebesar **0,880** dan **0,913** dengan interpretasi nilai reliabilitas Sangat Tinggi.

c) Uji Normalitas Data

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *kolmogorov smirnov* adalah jika nilai siginifikansi > 0.05, maka nilai residual berdistribusi normal,

sebaliknya jika nilai signifikansi < 0.05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *kolmogorov-Smirnov* test memiliki nilai signifikansi sebesar **0,052** dimana nilai ini lebih besar dari *alpha* 5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,05672044
	Absolute	,159
Most Extreme Differences	Positive	,089
	Negative	-,159
Kolmogorov-Smirnov Z		1,352
Asymp. Sig. (2-tailed)		,052

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Analisis Regresi Linear

Berdasarkan hasil data yang diolah menggunakan software SPSS diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,988	12,373	2,828	,006
	Media_Interaktif	1,061	,144	,662	,000

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Berdasarkan hasil analisis di atas, model regresi linier sederhana yang dibangun adalah:

$$\hat{Y} = 34,988 + 1,061X$$

Dari model tersebut diinterpretasikan hal – hal sebagai berikut:

- a. Nilai variabel Y (Motivasi Belajar) akan sebesar 34,988 apabila variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) bernilai 0 atau tidak ada.
- b. Setiap peningkatan satu satuan variabel X (Media Pembelajaran Interaktif), maka jumlah variabel Y (Motivasi Belajar) akan meningkat sebesar 1,061.

- c. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif dan signifikan antara variabel Y (Motivasi Belajar) dan Variabel X (Media Pembelajaran Interaktif), semakin naik nilai Variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) maka akan semakin meningkat nilai Variabel Y (Motivasi Belajar).

Uji Parsial (T)

Setelah diperoleh model persamaan regresi taksiran maka langkah selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji t. Hipotesis statistik yang akan diuji sebagai berikut:

- 1) $H_0 : \beta = 0$ artinya tidak terdapat pengaruh variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).
- 2) $H_1 : \beta \neq 0$ artinya terdapat pengaruh variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).

Kriteria pengujian yaitu jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya signifikan. Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak signifikan. Dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics SPSS versi 21.0* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a		
Model	T	Sig.
1 (Constant)	2,828	,006
Media_Interaktif	7,380	,000

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Dari hasil di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar **7,380** dan tingkat signifikan sebesar 0,000. Dengan demikian diperoleh hasil uji signifikan sebagai berikut:

Tabel 7. Perbandingan Uji Signifikan

Taraf Signifikansi α	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel}	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
5%	7,380	1,993	0,000	<i>Signifikan</i>

Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni **7,380 > 1,993** pada taraf signifikansi α yakni sebesar 5%, maka H_0 ditolak H_1 diterima, dengan kesimpulan signifikan. Hal ini memberikan indikasi bahwa Media Pembelajaran Interaktif

berpengaruh terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Tabel 8. Hasil Koefisien Korelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,662 ^a	,438	,430	10,12830

a. Predictors: (Constant), Media_Interaktif

b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Berdasarkan hasil analisis di atas diperoleh nilai *koefisien korelasi pearson* sebesar **0,662**. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang **Kuat** antara Media Pembelajaran Interaktif (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) Siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel independen dalam menjalankan perubahan pada variabel dependen secara bersama – sama, dengan tujuan untuk mengukur kebenaran dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Besarnya nilai r^2 berkisar antara $0 < r^2 < 1$.

Jika nilai r^2 semakin mendekati satu maka model yang diusulkan dikatakan baik karena semakin tinggi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Berdasarkan hasil estimasi model persamaan regresi yang telah dilakukan di atas diperoleh nilai koefisien determinan r^2 sebagai berikut:

Tabel 9. Koefisien Determinasi X terhadap Y

R	R Square	Kontribusi Faktor Lain
0.662	0.438	0.562

Berdasarkan hasil di atas diperoleh *RSquare* sebesar **0.438**. Nilai ini berarti bahwa sebesar **43,8%** variabilitas mengenai variabel Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo, dapat diterangkan oleh variabel Media Pembelajaran Interaktif, sedangkan sisanya sebesar 56,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini berfokus pada dua variabel utama, yaitu media pembelajaran interaktif (X) dan motivasi belajar siswa (Y).

Variabel media pembelajaran interaktif (X) mengacu pada teori Richard E. Mayer (2021), yang mencakup tiga indikator: (1) media pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) media mengaitkan materi baru dengan yang sudah dipelajari, dan (3) media memberikan kesempatan untuk latihan dan umpan balik langsung. Operasionalisasi dari teori Mayer mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar melalui interaksi aktif antara siswa dan konten pembelajaran. Indikator pertama mencerminkan kehadiran konten menarik seperti animasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Indikator kedua menunjukkan keterkaitan antara materi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, misalnya melalui studi kasus atau contoh konkret. Indikator ketiga menekankan pentingnya latihan soal otomatis yang memberikan umpan balik instan.

Adapun variabel motivasi belajar (Y) merujuk pada teori Sardiman (2016:83), yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses belajar, dan memberikan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lima indikator yang digunakan adalah: (1) ketekunan dalam belajar, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) minat terhadap pelajaran, (4) keinginan dalam belajar, dan (5) mandiri dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo dengan jumlah populasi sebanyak 360 siswa. Sampel yang diambil sebanyak 72 siswa dari kelas X-6 dan X-7 dengan konsentrasi ekonomi, masing-masing 36 siswa per kelas.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Untuk menjawab hal tersebut, dilakukan tahapan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen terhadap kedua variabel. Total item instrumen sebanyak 51 butir soal, terdiri dari 21 butir untuk variabel X dan 30 butir untuk variabel Y. Hasil uji validitas

menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen kedua variabel berada pada kategori sangat tinggi dan reliabel.

Hasil analisis deskriptif pada variabel media pembelajaran interaktif (X) menunjukkan rata-rata total 4,08 yang berada pada kategori interpretasi "baik". Di antara ketiga indikator, indikator media pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,15, sedangkan indikator media memberikan kesempatan untuk latihan dan umpan balik langsung memiliki nilai terendah sebesar 4,04, keduanya tetap dalam kategori baik.

Sementara itu, pada variabel motivasi belajar siswa (Y), nilai rata-rata total sebesar 4,17 yang juga berada pada kategori "baik". Dari kelima indikator, indikator keinginan dalam belajar memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 4,39 dengan interpretasi "sangat baik", sedangkan indikator mandiri dalam belajar mendapat nilai rata-rata terendah yaitu 3,93, dengan interpretasi "baik".

Temuan ini sejalan dengan pendapat Anggraini (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik karena guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, melainkan mengembangkan ide kreatifnya ke dalam media interaktif, seperti video, presentasi PowerPoint, dan alat peraga yang menarik. Media interaktif dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman konsep.

Penelitian ini juga didukung oleh temuan Harsiwi dan Arini (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa dan berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar. Respons siswa terhadap implementasi model pembelajaran ini sangat positif. Selanjutnya, penelitian oleh Saida et al. (2019) juga memperlihatkan adanya pengaruh positif penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar. Demikian pula dengan hasil penelitian Solikah (2020) yang menemukan bahwa sebelum diberi perlakuan, motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berada dalam kondisi seimbang, namun setelah perlakuan, terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar pada kelompok eksperimen.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dan menarik dalam proses pembelajaran terbukti meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, menjadikan mereka lebih fokus, antusias, dan kritis dalam mengikuti

pelajaran. Elemen visual dan fitur interaktif dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Penggunaan teknologi pendidikan yang tepat diyakini mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Tariah (2022) dan Jasmiati (2018) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif secara signifikan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo.

Adapun kategori Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo, dapat dilihat dari Pengujian hipotesis penelitian yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.” dapat diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) dengan interpretasi pengaruh yang Kuat. Nilai koefisien determinasi (Rsquare) menunjukkan besarnya persentase pengaruh variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 43,8%. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo :

- 1) Bagi Siswa diharapkan agar tetap bersama-sama dengan guru dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif di sekolah.

- 2) Bagi Lembaga dan Guru diharapkan untuk selalu mensupport dan selalu mendukung serta mengawasi siswa-siswanya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- 3) Bagi peneliti lain hendaknya hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya yang berkenaan.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Aurora, A., & Effendi, H. (n.d.). Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Bajuri. (2022). *Motivasi dan prestasi belajar*. Literasi Nusantara.
- Creswell, J. W. (2015). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (5th ed.). Pearson Education.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 10(1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Kurniadi, A., Popoi, I., & Mahmud, M. (2020). Pengaruh kompetensi profesional guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i1.4425>
- Maladjai, H., Saleh, S. E., Mahmud, M., Hafid, R., & Bahsoan, A. (2024). Pengaruh penerapan Kurikulum Merdeka terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP Negeri 1 Pagimana. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 4811–4822. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., Lis, D. R., & Sari, P. (n.d.). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, X(X), xx–xx. (Lengkapi volume, isu, dan halaman jika tersedia)
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.

- Sahno, Y. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 55–63. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.2345>
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, 3(9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tariah. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN 2 Purwakarta (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/82446/>