

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP  
MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**Falentina siku openg<sup>\*1)</sup>**

**Alfonsus Mudi Aran<sup>2)</sup>**

**Krisantus Minggu Kwen<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka-Flores Timur-NTT, Indonesia

Email\*: [falentinaopeng@gmail.com](mailto:falentinaopeng@gmail.com)

---

**Artikel Info**

**Abstrak**

**Kata Kunci:**

Kata Kunci 1; Multimedia Pembelajaran  
Kata Kunci 2; Motivasi Belajar  
Kata Kunci 3; Keaktifan Siswa.

Rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAK menjadi masalah utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur serta menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas XI IPS di SMA PGRI Gelekat Lewo Boru. Pendekatan kuantitatif dengan metode analisis linear sederhana digunakan dalam penelitian ini, yang melibatkan uji t, uji F, dan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi (Y1) dengan nilai thitung 10,278 yang lebih besar dari ttabel 2,0106. Pada keaktifan belajar (Y2), thitung mencapai 4,6604 yang juga lebih besar dari ttabel. Uji F menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap kedua variabel dependen dengan nilai signifikansi  $F 0,002 < 0,05$ . Nilai  $R^2$  untuk pengaruh X terhadap Y1 adalah 68,76%, menunjukkan bahwa X menjelaskan 68,76% variasi Y1. Sedangkan untuk Y2, nilai  $R^2$  sebesar 31,15%, yang berarti bahwa X mempengaruhi Y2 sebesar 31,15%. Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa PAK di kelas XI IPS SMA PGRI Gelekat Lewo Boru. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

**Info Article****Keywords:***Keyword 1; Multimedia Learning**Keyword 2; Learning Motivation**Keyword 3; Student Activeness***Abstract**

*The low motivation and engagement of students in PAK (Christian Religious Education) learning has become a major issue. This study aims to measure and analyze the impact of using interactive multimedia-based learning media on the motivation and engagement of 11th-grade social science students at SMA PGRI Gelekat Lewo Boru. A quantitative approach with a simple linear analysis method was used in this research, which involved t-tests, F-tests, and the determination coefficient (R<sup>2</sup>). The results of this study show that interactive multimedia-based learning media (X) had a significant effect on motivation (Y1) with a t-value of 10.278, which is greater than the t-table value of 2.0106. For learning engagement (Y2), the t-value reached 4.6604, also greater than the t-table value. The F-test indicated that the X variable had a significant effect on both dependent variables with an F significance value of  $0.002 < 0.05$ . The R<sup>2</sup> value for the effect of X on Y1 was 68.76%, indicating that X explained 68.76% of the variation in Y1. Meanwhile, for Y2, the R<sup>2</sup> value was 31.15%, meaning that X affected Y2 by 31.15%. Based on these results, interactive multimedia-based learning media was proven to be effective in increasing students' motivation and engagement in PAK learning in the 11th-grade social science class at SMA PGRI Gelekat Lewo Boru. This research is expected to contribute to the development of more effective learning media in the future..*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah agar potensi peserta didik dapat dikembangkan sehingga mereka menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berwawasan luas, mandiri, kreatif, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar menjadi fondasi utama dalam mentransfer pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan tersebut, kerjasama antara peserta didik dan pendidik sangat penting. Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari faktor eksternal. Menurut Ngilim Purwanto, motivasi adalah dorongan yang meningkatkan keinginan individu untuk mencapai tujuan tertentu (Abnisi, 2021). Ciri-ciri siswa dengan motivasi belajar tinggi antara lain: 1) Tanggung jawab terhadap tugas, 2) Ketekunan dalam belajar, 3) Niat untuk belajar, dan 4) Disiplin (Gule, 2022). Ketika siswa memiliki ciri-ciri ini, hal tersebut akan sangat mempengaruhi kemampuan mereka dalam belajar. Berbagai aspek yang mempengaruhi motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri siswa, seperti kebutuhan untuk belajar, keinginan untuk berhasil, harapan, dan cita-cita, serta faktor eksternal, seperti penghargaan, kondisi lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Irwan, 2022).

Untuk meningkatkan pemahaman, daya pikir, dan keterampilan siswa, keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting. Dalam konteks ini, keaktifan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk

memastikan keterlibatan siswa secara fisik dan mental selama proses pembelajaran (Sriyono, 2003). Keaktifan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: 1) Faktor Internal (fisiologis dan psikologis), serta 2) Faktor Eksternal (faktor non-sosial dan sosial) (Sriyono, 2003).

Dalam konteks pendidikan Agama Katolik, perhatian terhadap sikap sosial menitikberatkan pada perjalanan iman setiap individu melalui penerapan kasih yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kasih yang ikhlas kepada mereka yang membutuhkan, terutama bagi yang kurang mampu dan menderita, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah, harus mencakup semua elemen di sekolah. Oleh karena itu, peran penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan yang positif kepada para guru dilakukan oleh kepala sekolah dan pengawas. Dalam pendidikan Agama Katolik, kontribusi mereka dalam membantu siswa mengembangkan sikap yang baik, baik dari segi spiritual maupun sosial, juga diharapkan. Semua aspek ini menjadi sumber motivasi bagi guru pendidikan Agama Katolik untuk membentuk generasi yang memahami Pendidikan Agama Katolik dengan baik (Bhoki, 2022).

Menurut Nana Sudjana, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah ukuran keterlibatan mereka terhadap materi (dalam Sinar, 2018). Berbagai aktivitas dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memulihkan kepercayaan diri mereka, termasuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk mencapai target yang ditetapkan (Clark & Mayer, 2016).

Penggunaan media pembelajaran interaktif memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena membantu siswa mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Ali juga menegaskan bahwa kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi siswa,

mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta memberikan dampak positif pada pencapaian hasil belajar, dapat diberikan oleh media pembelajaran (Rulviana, 2022). Perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif kepada siswa dengan metode yang memberikan umpan balik berdasarkan input yang diberikan ke media tersebut (Devega, 2022).

Media pembelajaran dianggap sebagai alat kreatif yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Multimedia interaktif didefinisikan sebagai penggabungan berbagai elemen media, termasuk teks, gambar, audio, video, dan animasi, dalam satu platform digital. Saat ini, multimedia telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita karena berbagai perangkat elektronik, seperti komputer dan laptop, digunakan untuk berinteraksi dengannya (Kurma, 2023). Selain itu, teknologi dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan di SMA PGRI Gelekat Lewo Boru, terdapat beberapa tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Siswa seringkali menunjukkan perilaku malas, merasa jenuh, kurang konsentrasi, dan kadang-kadang meninggalkan kelas selama pelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan, banyak siswa hanya diam dan tidak memberikan jawaban. Situasi ini menyebabkan kurangnya partisipasi siswa serta ketidakmampuan mereka dalam menghadapi masalah yang berkaitan dengan proses belajar. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan alat pengajaran yang interaktif guna mendukung dan mempercepat proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia sangat berperan dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa disajikan dengan media yang memiliki tampilan visual menarik dan interaktif, mereka cenderung lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam memahami materi. Media multimedia meningkatkan motivasi belajar karena informasi disampaikan dengan cara yang dinamis dan menyenangkan, sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini. Oleh karena itu, terdapat hubungan yang erat antara penggunaan media interaktif, motivasi belajar, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan penelitian ini, Ni Putu Novita Wirantini, dkk melakukan sebuah penelitian pada tahun 2022 yang berjudul "*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air*". Media pembelajaran multimedia interaktif untuk pelajaran IPA tentang siklus air telah ditemukan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang melibatkan siswa dan guru dari sekolah dasar di Singaraja (Ni Putu Novita Wirantini, 2022). Pada tahun 2021, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar diselidiki oleh Ayu Putri Febrianti dan rekan-rekannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang*" ini menemukan bahwa baik guru maupun siswa memberikan respons positif, dengan persentase mencapai 86,8%. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan rata-rata yang dicapai sebesar 95,2%. Temuan ini

menunjukkan bahwa media tersebut efektif dan praktis dalam konteks pendidikan (Ayu Putri Febrianti dkk, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Rita Oktavia pada tahun 2020 berjudul "*Pengaruh Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Biologi Jaringan Tumbuhan terhadap Keaktifan Siswa SMAN 6 Darul Makmur*" juga menunjukkan dampak positif dari media pembelajaran interaktif. Salah satu temuan utama dari studi ini adalah penggunaan multimedia interaktif secara signifikan memengaruhi keaktifan dan pemahaman siswa tentang materi jaringan tumbuhan di kelas XI. Hasil uji T-Test menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 0,83 dengan derajat bebas (db) sebesar 40 pada taraf signifikansi 5%, menghasilkan nilai t tabel sebesar 0,005 (Rita Oktavia, 2020).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Efektivitas pembelajaran interaktif yang menggunakan media multimedia diukur dan dianalisis dalam penelitian ini dirancang khusus untuk konteks Pendidikan Agama Katolik dalam meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa, dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional atau media interaktif yang tidak khusus untuk mata pelajaran PAK.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SMA PGRI Gelekat Lewo Boru, yang terletak di Hokeng Jaya, Kecamatan Wulanggitang, dari Januari hingga Juni 2024. Populasi yang diteliti mencakup semua siswa dari kelas X hingga XII di sekolah tersebut, yang jumlahnya mencapai 245 siswa. Peneliti menggunakan teknik sampling jenuh untuk menentukan sampel, dengan memilih semua siswa kelas XI IPS sebanyak 50 orang. Pemilihan ini didasari

oleh permasalahan yang teridentifikasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), sehingga peneliti berusaha untuk mencari solusi terkait masalah tersebut. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang berisi sejumlah pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif berbasis multimedia. Sebelum menggunakan alat pengumpul data, dilakukan uji coba untuk memastikan instrumen tersebut valid dan reliabel. Validitas instrumen dianalisis menggunakan rumus *Korelasi Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitas diukur menggunakan rumus *Alpha Cronbach* melalui *Microsoft Excel*. Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, analisis inferensial diterapkan oleh peneliti, yang mencakup uji asumsi klasik seperti uji normalitas, regresi linear sederhana (baik uji parsial maupun uji simultan), serta koefisien determinasi ( $R^2$ ) dengan bantuan *Microsoft Excel*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Umum Lokasi**

Penelitian dilaksanakan di SMA PGRI Gelekat Lewo Boru, yang berlokasi di desa Wolorona, Hokeng Jaya, Kecamatan Wulanggitang, Kabupaten Flores Timur. Sekolah ini memiliki 27 tenaga pendidik, yang terdiri dari 20 orang berpendidikan strata satu, 2 tenaga administrasi, 2 pustakawan, 1 penjaga sekolah, dan 1 kepala sekolah. Sekolah ini telah memperoleh akreditasi A dan memiliki visi yaitu "Terwujudnya Manusia Indonesia Yang Menguasai Iptek dan Memiliki Wawasan IMTAQ", dengan Misi Mewujudkan SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang menguasai IPTEK dengan baik dan mampu menerapkannya, Mewujudkan etos kerja yang tinggi untuk mencapai kepuasan kerja serta adanya interaksi yang harmonis antara rekan

kerja, Mewujudkan kerja sama yang harmonis dengan lembaga pemerintah dan institusi lainnya, Mewujudkan output yang bermutu dan berdaya saing.

**Uji Instrumen Penelitian**

- Uji Validitas  
Untuk menilai validitas setiap item pada instrumen (kuesioner), dilakukan perbandingan antara nilai Ftabel dan Fhitung dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%). Suatu item dinyatakan valid jika Fhitung lebih besar daripada Ftabel, sedangkan jika Fhitung lebih kecil, item tersebut dianggap tidak valid.

**Tabel 1.1**  
Hasil uji validitas untuk variabel X, Y1, dan Y2.

No	Membandingkan Nilai r		Keterangan
	r hitung	r tabel	
1	0,446	0,279	Valid
2	0,826	0,279	Valid
3	0,550	0,279	Valid
4	0,692	0,279	Valid
5	0,826	0,279	Valid
6	0,447	0,279	Valid
7	0,826	0,279	Valid
8	0,550	0,279	Valid
9	0,692	0,279	Valid
10	0,826	0,279	Valid
11	0,560	0,279	Valid
12	0,488	0,279	Valid
13	0,512	0,279	Valid
14	0,486	0,279	Valid
15	0,415	0,279	Valid
16	0,587	0,279	Valid
17	0,329	0,279	Valid
18	0,535	0,279	Valid
19	0,411	0,279	Valid
20	0,389	0,279	Valid

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan Tabel 1.1, semua pernyataan dari P1-P20 dianggap valid dan layak digunakan. Hal ini sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Arikunto, di mana sebuah data dinyatakan valid apabila r-hitung lebih besar daripada r-tabel pada derajat bebas (db) = n-2 dengan tingkat signifikansi 0,05.

- Uji Reliabilitas  
Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana item yang dirancang oleh peneliti dapat dipercaya dalam mengukur suatu variabel, setelah dinyatakan valid berdasarkan nilai Rhitung. Untuk menguji ini, digunakan metode *Alpha Cronbach*, dengan batas minimal yang ditentukan sebesar 0,60.

a) Reliabilitas Variabel Media pembelajaran Interktif Berbasis Multimedia.  
Diketahui:  
 $r_{11} = \text{koefisien } \alpha \text{ Cronbac ?}$   
 $k = 5 \text{ pernyataan}$   
 $\sum \sigma_b^2 = 3,088$   
 $\sigma_t^2 = 6,008$   
 $r_{11} = \left( \frac{5}{5-1} \right) \left( 1 - \frac{3,088}{6,008} \right)$   
 $= (1,25) (0,486)$   
 $r_{11} = 0,608$

Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah 0,608, melebihi nilai rtabel sebesar 0,279. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner untuk media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat dianggap sebagai alat pengukuran yang memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

b) Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar

Diketahui:

$$r_{11} = \text{koefisien } \textit{Alpha Cronbac} ?$$

$$k = 10 \text{ pernyataan}$$

$$\sum \sigma^2 = 6,742$$

$$\sigma^2 = 15,600$$

$$r_{11} = \left( \frac{10}{10-1} \right) (1 - (6,742/15,600))$$

$$= (1,111) (0,568)$$

$$r_{11} = 0,631$$

Nilai *Cronbach's Alpha* yang mencapai 0,631, yang melebihi nilai *rtabel* 0,279, menunjukkan bahwa kuesioner ini dapat dianggap reliabel.

c) Uji reliabilitas Variabel keaktifan siswa

Diketahui:

$$r_{11} = \text{koefisien } \textit{Alpha Cronbac} ?$$

$$k = 5 \text{ pernyataan}$$

$$\sum \sigma^2 = 3,225$$

$$\sigma^2 = 7,312$$

$$r_{11} = \left( \frac{5}{5-1} \right) (1 - (3,225/7,312))$$

$$= (1,250) (0,559)$$

$$r_{11} = 0,699$$

Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,699, yang kemudian dibandingkan dengan nilai *rtabel* sebesar 0,279. Hasil ini menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan dapat dianggap reliabel.

Berdasarkan analisis validitas dan reliabilitas yang dilakukan, seluruh item dalam kuesioner dinyatakan memenuhi syarat dan dapat dipercaya sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

**Pengujian Hipotesis**

**Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).**

Media Pembelajaran interaktif yang memanfaatkan multimedia, seperti gambar, audio, video, dan animasi, dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Walaupun sebagian besar motivasi berasal dari dalam diri seseorang (internal), namun akan ada dorongan dari faktor eksternal. *Powerpoint* adalah salah satu media pembelajaran Interaktif yang sering digunakan dan ini telah berkembang menjadi lebih dinamis dengan fitur animasi dan evaluasi yang menarik (Faisal Anwar, 2023:45).

**Tabel 1.2**

Hasil Uji t (X terhadap Y1)			
	<i>Coeffocoent</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>
<i>Intercept</i>	13,535	2,421	5,591
<i>X</i>	1,336	0,130	10,27
			8

Sumber: Data diolah menggunakan *Microsoft Excel*.

Hasil uji regresi linear parsial (uji t) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y1) dengan nilai thitung sebesar 10.278% > *rtabel* 0,279 pada tingkat signifikan 0,05 (*rhitung* > *rtabel*).

**Tabel 1.3**

Korelasi Determinasi X terhadap Y <sub>1</sub>	
Regression Statistics	
Multiple R	0,8292
R Square	0,6876
Adjusted R Square	0,6811
Standard Error	2,2531
Observations	50

Sumber: Data diolah menggunakan *Microsoft Excel*.

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan bahwa sebesar 68,76% variabilitas dipengaruhi oleh variabel yang diteliti, sementara 31,24% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Putri Febrianti, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mendapat respon positif dari guru dan siswa, dengan rata-rata penilaian sebesar 86,8%. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan rata-rata 95,2%. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian ini memperkuat hasil yang diperoleh oleh Ayu Putri Febrianti, yang juga mencatat bahwa media interaktif mendapatkan tanggapan positif dari guru dan siswa. Melalui penerapan media ini, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan, mencapai rata-rata 95,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, secara efektif ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

**Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia (X) Terhadap Keaktifan Siswa (Y2).**

Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai format seperti video, audio, animasi, gambar, dan teks, sedangkan keaktifan siswa diukur dari kemampuan dalam memecahkan masalah, berkolaborasi, mengemukakan pendapat, dan menyampaikan gagasan (Erlis Nurhayati, 2020:147). Arrosyida menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang berperan sebagai penghubung dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media ini

juga menerapkan metode pengajaran yang memberikan umpan balik terhadap masukan dari pengguna (Army Trilidia Devega, 2022:6-7). Berbagai faktor yang memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua kategori: faktor internal, seperti kondisi fisik siswa, dan faktor psikologis, yang mencakup perhatian, daya ingat, respons, motivasi, serta minat belajar mereka. (Maradona, 2016: 1623-1627).

**Tabel 1.3**

Hasil Uji t (X terhadap Y2)

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>
<i>Intercept</i>	7,3735	2,4604	2,9904
<i>X</i>	0,6157	0,1321	4,6604

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada uji persial (uji-t) menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa (Y2), dengan thitung sebesar 46,604 > rtabel = 0,279 pada taraf signifikan 0,05% (rhitung > rtabel). Koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan pengaruh sebesar 31,15%, dengan 68,85 % dipengaruhi oleh faktor lain.

**Tabel 1.4**

Korelasi Determinasi X terhadap Y2

<i>Regression Statistics</i>	
<i>Multiple R</i>	0,5581
<i>R Square</i>	0,3115
<i>Adjusted R Square</i>	0,2972
<i>Standard Error</i>	2,2900
<i>Observations</i>	50

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui nilai koefisien determinasi yang dapat dilihat pada kolom R square sebesar 31,15%. Dari hasil perhitungan di atas bahwa, nilai  $R^2$  sebesar 31,15%, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

multimedia mempengaruhi keaktifan siswa sebesar 31,15%, sedangkan 68,85% dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Wahyudi dan M. Daud Yahya, yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Power Point (Macro-Enabled)* dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa kelas X IPA selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa didorong oleh multimedia pembelajaran interaktif, sehingga diskusi lebih terlibat, pertanyaan lebih aktif diajukan, dan jawaban atas pertanyaan lebih sering diberikan selama kegiatan belajar mengajar.

**Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia (X) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa (Y1 dan Y2).**

Media pembelajaran Interaktif berbasis multimedia juga mampu meningkatkan motivasi dan Kekatifan siswa dalam belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memungkinkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran, memudahkan proses pembelajaran bagi guru, meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas belajar siswa serta meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi langsung dengan materi, motivasi belajar mereka cenderung meningkat karena mereka merasa lebih percaya diri dengan kemampuan yang ada.

**Tabel 1.5**  
Hasil Uji F (X terhadap Y1 dan Y2)

ANOVA					
	Df	SS	MS	F <sub>hitung</sub>	Sign F
Regression	2	30,390	15,195	6,860	0,002
Residual	47	104,110	2,215		

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel.

Berdasarkan hasil uji simultan (uji F), nilai sign-F sebesar 0,002 ditemukan lebih kecil dari 5% atau ( $0,002 < 0,05$ ). Sedangkan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terhadap motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa dengan besarnya pengaruh 31,15% dan 68,15% dipengaruhi oleh faktor lain.

**Tabel 1.6**  
Korelasi Determinasi X terhadap Y1 dan Y2

Regression Statistics	
Multiple R	0,8492
Rsquare	0,7212
Adjusted R Square	0,7094
Standard Error	1,3349
Observations	50

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel.

Berdasarkan data yang ditunjukkan, koefisien determinasi terlihat pada kolom R<sup>2</sup> dengan nilai 72,12%. Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki pengaruh sebesar 72,12% terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa, sementara 27,88% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Hasil tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Nia Amanda Putri, yang menggunakan metode analisis deskriptif. Berdasarkan hasil uji simultan (uji F), nilai sign-F sebesar 0,002 ditemukan lebih kecil dari 5% atau ( $0,002 < 0,05$ ).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia turut berperan dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis serta menyenangkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y1) di kelas XI IPS SMA PGRI Gelekat Lewo Boru. Hasil analisis menunjukkan nilai thitung untuk variabel dependen (Y1) sebesar 10,278% yang lebih besar dari rtabel 0,279 pada tingkat signifikansi 0,05 (rhitung > rtabel).

Kedua, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (X) juga secara signifikan mempengaruhi tingkat keaktifan siswa (Y2) di kelas XI IPS SMA PGRI Gelekat Lewo Boru, dengan taraf signifikansi 0,05, nilai thitung untuk variabel dependen (Y2) dicapai sebesar 46,604%, yang lebih tinggi dari rtabel 0,279 (thitung > rtabel).

Ketiga, pengaruh signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (X) terhadap motivasi belajar (Y1) dan keaktifan siswa (Y2) secara bersamaan ditemukan, dengan besarnya pengaruh sebesar 31,15%. Nilai signifikansi F yang diperoleh adalah 0,002, yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,002 < 0,05$ ), sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan adalah: hasil penelitian ini sebaiknya digunakan oleh guru sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif. Disarankan agar media pembelajaran interaktif berbasis multimedia digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Selain itu, dukungan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan diberikan oleh pihak sekolah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

## REFERENSI

- Abnisi, Almaydza Pratama. 2021. *Prinsip-Prinsip Motivasi Dalam Pembelajaran Perspektif Al-Qu'ran*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Bhoki, Hermania. 2022. *Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Agama Katolik Berbasis Ensiklik Laudato Si*. CV Penerbit Qiara Media.
- Devega, Army Trilidia. 2022. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: CV Batam Publisher.
- Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Gule, Yosefo. 2022. *Motivasi Belajar Siswa*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Irwan, Eka. 2022. *Macam Variable yang Mempengaruhi Motivasi Belajar (Kompetensi, Fasilitas, Lingkungan Belajar)*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Kurma, Arief Yanto. 2023. *Dunia Multimedia (Pengenalan Dan Penerapan)*. Jambi: PT Sanpedia Publishing Indonesia.
- Maradona.2016. "Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa kelas IV B SD", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*, Edisi 17, 1623-1627.
- Nurhayati, Erlis. 2020. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada pencegahan Penyebaran Covid-19". *Jurnal Penelitian dan pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Poerdarmainta. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rulviana. Vivi. 2020. *Sway Berbasis Literasi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Proyek Mahasiswa*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sriyono. 2003. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trilidia Devega, Army. 2022. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: CV Batam Publisher.

- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yanto Kurma, Arief. 2023. *Dunia Multimedia (Pengenalannya Dan Penerapannya)*. Jambi: PT Sanpedia Publishing Indonesia.