



## Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX di MTs Prima Bekasi

Raslina Hanin Safitri<sup>1</sup>, Uza Sukmana<sup>2</sup>, Irvia Eriza<sup>3</sup>  
Pendidikan Ekonomi, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

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

Diterima: 25-08-2025 | Disetujui: 02-09-2025 | Diterbitkan: 04-09-2025

### ABSTRACT

*This research aims to determine whether the use of interactive learning media has an impact on the learning outcomes of Grade IX students at MTs Prima Bekasi. A quantitative research method with a descriptive approach was used. The sample consisted of 40 Grade IX students selected through total sampling. Data were collected using questionnaires to assess students' perceptions of interactive media usage and its correlation with their academic achievement. The findings revealed a significance value of  $0.491 > 0.05$ , indicating that the influence of interactive learning media on students' learning outcomes is not statistically significant. The R Square value of 0.013 shows that interactive media accounts for only 1.3% of the variation in students' academic performance, while the remaining 98.7% is attributed to other factors beyond the scope of this study. Therefore, while interactive media can enrich the learning experience, it does not significantly affect learning outcomes in this context.*

**Keywords:** Interactive Learning Media, Learning Outcomes

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IX di MTs Prima Bekasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa kelas IX yang diambil menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media interaktif dan hubungannya dengan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,491 > 0,05$ , yang berarti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa tidak signifikan secara statistik. Nilai R Square sebesar 0,013 menunjukkan bahwa kontribusi media pembelajaran interaktif hanya sebesar 1,3% terhadap variasi hasil belajar siswa, sementara 98,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa meskipun media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman belajar yang menarik, dalam konteks ini tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga terampil, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Proses pendidikan yang baik harus diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang efektif, di mana guru, siswa, dan media pembelajaran saling berinteraksi secara optimal.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan gambaran tentang sejauh mana siswa dapat memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang diajarkan. Pada kenyataannya, hasil belajar siswa di berbagai sekolah masih bervariasi. Ada siswa yang mampu mencapai nilai optimal, tetapi tidak sedikit pula yang mengalami kesulitan memahami materi. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain motivasi, minat, lingkungan belajar, metode mengajar guru, serta media pembelajaran yang digunakan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan menghadirkan berbagai inovasi berupa media pembelajaran interaktif. Media interaktif tidak hanya menampilkan teks atau gambar, tetapi juga menggabungkan suara, animasi, video, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan juga aktor aktif dalam proses belajar. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar.

Hubungan antara hasil belajar dan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk diteliti. Secara teoritis, penggunaan media interaktif seharusnya mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik. Namun, dalam praktiknya, efektivitas media interaktif tidak selalu tampak. Beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap hasil belajar, sementara penelitian lain menemukan bahwa media interaktif lebih banyak berdampak pada motivasi siswa, bukan pada pencapaian nilai akademis.

Fenomena tersebut juga terlihat di MTs Prima Bekasi, khususnya pada siswa kelas IX dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Guru sudah mulai memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk membantu proses penyampaian materi. Sebagian siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan lebih mudah memahami materi. Namun demikian, masih ada siswa yang menunjukkan hasil belajar yang relatif sama dengan metode konvensional, bahkan sebagian tetap mengalami kesulitan dalam memahami konsep tertentu.

Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan. Di satu sisi, media pembelajaran interaktif diyakini dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi di sisi lain, hasil belajar siswa belum sepenuhnya meningkat. Oleh karena itu, penelitian mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX di MTs Prima Bekasi" penting dilakukan untuk mengetahui apakah benar penggunaan media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, ataukah terdapat faktor lain yang lebih dominan memengaruhinya

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan eksperimen semu (*quasi experiment*) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX MTs Prima Bekasi yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling (sampling jenuh) karena jumlah populasi relatif kecil, yakni hanya 40 orang., sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX MTs Prima Bekasi yang berjumlah 40 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:1). Angket/Kuesioner, 2).Dokumentasi, 3).Wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran untuk mendapatkan informasi pendukung terkait pembelajaran dan penggunaan media interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa belajar siswa kela IX MTs Prima Bekasi, peneliti mengajukan surat izin untuk melakukan penelitian terlebih dahulu kepada kepala sekolah pada tanggal 7 Mei 2025, surat izin tersebut langsung diserahkan kepada bagian Tata Usaha MTs Prima Bekasi.

Pada tanggal 11 juni 2025, peneliti mulai melakukan penelitian di MTs Prima Bekasi, teknik pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan menyebar angket mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang ada, pengisian angket dilakukan secara offline di sekolah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IX di MTs Prima Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Prima Bekasi yang terletak di Jatimurni, Kec. Pondokmelati, Kota Bekasi, Jawa Barat. Teknik Pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah total sampling adalah teknik pengambilan sampel contoh di mana semua individu dalam populasi dijadikan sampel. Alasan menggunakan total sampling adalah karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Sampel yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX, yang jumlahnya mencapai 40 siswa. Dari jumlah tersebut, terdapat 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan dan di analisis dalam studi ini berasal dari pengisian kuesioner yang terdiri dari 34 butir pernyataan. Data ini diolah dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistik 20* dan *Microsoft Excel*. Pengujian pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Tujuan analisis ini adalah untuk menggambarkan hubungan antara media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa, serta menghitung persentase pengaruh yang terjadi antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar.

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pengaruh model pembelajaran dan intensitas penggunaan internet terhadap hasil belajar siswa yakni menggunakan tipe pilihan yang terdiri dari 34 item dengan rincian nilai uts kelas IX untuk berkaitan dengan hasil belajar. Dari skor angket masing-masing terdiri 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju. Jawaban sangat setuju mendapat skor 4, setuju 3, kurang setuju skor 2, tidak setuju.

Berikut ini adalah data hasil dari jawaban angket pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diteliti normal atau tidak dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov yang dibantu *software SPSS* versi 20. Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan *software SPSS 20*.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4,8628710
Most Extreme Differences	Absolute	,135
	Positive	,100
	Negative	-,135
Kolmogorov-Smirnov Z		,853
Asymp. Sig. (2-tailed)		,460

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas kolmogorov-smimov pada tabel di atas, data untuk media pembelajaran interaktif memperoleh nilai signifikansi  $0,460 > 0,05$ .

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berkontribusi **Normal**

### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas ini dimaksudkan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam menguji uji linieritas ini peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS 20*.

**Tabel 2. Hasil Uji Linieritas Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Pembelajaran Interaktif	Between Groups	(Combined)	442,308	19	23,279	,947	,546
		Linearity	11,722	1	11,722	,477	,498
		Deviation from Linearity	430,586	18	23,921	,973	,520
	Within Groups		491,667	20	24,583		
	Total		933,975	39			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai Sig. deviation of linearity sebesar 0,520. Hal ini menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah raitai-raitai antara dua atau lebih kelompok data yang independen memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai persyaratan dalam analisis sampel t test dan ALNOVAL. ALsumsi yang mendaisari dalam analisis variansi (ALNOVAL) adalah bahwa variansi dari populasi adalah sama.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar**

**Test of Homogeneity of Variances**

Media Pembelajaran Interaktif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,101	1	78	,752

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji Regresi Sederhana dan Uji Model summary . Hal ini digunakan agar penelitian ini menggambarkan hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa,serta mengetahui presentase pengaruh yang terjadi antara media pembelajaran dengan hasil belajar

Pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa digunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 20 for windows.

**Tabel 4. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif**

Terhadap Hasil Belajar Siswa

Model	Coefficients <sup>a</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	67,901	12,433		5,461	0
Media Pembelajaran Interaktif	0,077	0,111	0,112	0,695	0,491

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig.  $0,007 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 diterima, yang berarti bahwa tidak ada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel.5 Model Summary Uji Regresi Sederhana Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,112	,013	-,013	4,926

al. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Interaktif

Mengacu pada tabel Ringkasan Model Summary, terlihat bahwa nilai R Square mencapai 0,013. Ini berarti bahwa kontribusi variabel media pembelajaran interaktif dalam menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa hanya sekitar 1,3%, sedangkan 98,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa penerapan media pembelajaran interaktif tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji statistik dengan nilai signifikansi  $0,491 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat diartikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut tidak cukup kuat untuk dinyatakan sebagai pengaruh nyata secara statistik.

Selanjutnya, hasil uji asumsi penelitian menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Pada uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,460 > 0,05$ . Hal ini berarti bahwa data hasil belajar siswa terdistribusi secara normal sehingga layak digunakan dalam pengujian. Selanjutnya, hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,520 > 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan linear antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa, meskipun hubungan tersebut tidak signifikan. Pada uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,752, lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variansi data antar kelompok homogen, sehingga data layak digunakan dalam uji komparatif.

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai R Square sebesar 0,013, yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif hanya berkontribusi sebesar 1,3% dalam menjelaskan variasi hasil belajar siswa. Sementara itu, sebesar 98,7% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar siswa, kemampuan awal, gaya belajar, metode pengajaran guru, serta lingkungan belajar yang mendukung atau tidak mendukung proses belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan peneliti yang dilakukan oleh Arsyad (2017) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran, termasuk media interaktif, bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar. Hal ini dapat terjadi karena media hanyalah salah satu aspek dalam proses pembelajaran, sementara keberhasilan belajar siswa lebih banyak ditentukan oleh faktor internal, seperti motivasi dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal, seperti strategi mengajar guru dan dukungan lingkungan sekolah. Dengan demikian, walaupun media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa, keberadaannya tidak menjamin peningkatan hasil belajar secara signifikan tanpa adanya dukungan faktor lain.

## KESIMPULAN

Berdasarkan studi yang dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IX MTs Prima Bekasi, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Namun, nilai signifikansi yang tercatat sebesar 0,491, yang lebih tinggi dari 0,05, mengindikasikan bahwa dampak media pembelajaran interaktif pada hasil belajar tidak signifikan secara statistik. Dengan kata lain, performa belajar siswa yang menggunakan media ini tidak berbeda jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, dari Model Summayry, nilai R Square yang diperoleh adalah 0,013 atau sekitar 1,3%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi sebesar 1,3% terhadap hasil belajar siswa di MTs Prima Bekasi. Sementara itu, 98,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak menjadi fokus dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almumtazah, N., Azizah, N., Putri, Y. L., & Novitasari, D. C. R. (2021). Prediksi Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Terapan*, 18(1), 31–40. <https://doi.org/10.22487/2540766x.2021.v18.i1.15465>
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Firdaus, I. C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1505>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Harnita, A., Kambolong, M., & Yusuf, M. (2016). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Hotel Horison Kendari. *Business UHO: Jurnal Administrasi Bisnis*, 1(2), 302. <https://doi.org/10.52423/bujab.v1i2.9562>
- Kumalasari, D. E., Sumiharsono, M. R., & Hidayat, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mapel Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.31537/jeti.v2i2.576>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Saputri, R., Nurlala, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sri Widoyoningrum, A. A. I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.

- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Bandung: Alfabeta.*
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53-59 <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- 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>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdha, R., & Zulyusri. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital*. Bandung: Alfabeta.