

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore

Hadijah Adam  
MTsN 3 Tidore, Maluku Utara, Indonesia  
[hadijahadam@gmail.com](mailto:hadijahadam@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group, melibatkan dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, yang dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen (85,2) dibandingkan kelompok kontrol (72,1). Media interaktif memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui simulasi, video, dan aplikasi pembelajaran, sehingga membantu memahami konsep abstrak seperti sejarah dan geografi. Selain itu, media ini meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hasil ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, pemahaman siswa, IPS Terpadu

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of using interactive learning media on students' understanding of Integrated Social Studies at MTs Negeri 3 Tidore. A quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design was applied, involving two groups: experimental and control. The findings reveal that interactive learning media significantly improve students' understanding, evidenced by a higher posttest average score in the experimental group (85.2) compared to the control group (72.1). Interactive media facilitate active student engagement through simulations, videos, and educational applications, aiding in comprehending abstract concepts such as history and geography. Additionally, this media enhances students' learning motivation, making the learning process more engaging and effective. These results highlight the importance of integrating technology into the learning process to improve educational quality in the digital era.*

**Keywords:** *interactive learning media, students' understanding, Integrated Social Studies*

### A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang

semakin canggih.<sup>1</sup> Dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan suatu kebutuhan untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam pendidikan adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif mencakup berbagai bentuk seperti video pembelajaran, simulasi digital, hingga aplikasi edukasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan<sup>2</sup>.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu, yang mencakup berbagai disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Di MTs Negeri 3 Tidore, tantangan dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu cukup signifikan, terutama terkait dengan rendahnya pemahaman siswa pada materi yang kompleks. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif ke dalam proses belajar mengajar.<sup>3</sup>

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu, khususnya di MTs Negeri 3 Tidore, mengingat belum banyak penelitian yang berfokus pada penerapan media ini di lingkungan pendidikan madrasah<sup>4</sup>.

Pendidikan di era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih.<sup>5</sup> Pengaruh globalisasi, kemajuan teknologi, dan akses terhadap internet telah mengubah cara siswa belajar, berinteraksi, dan mengakses informasi. Pembelajaran yang dulunya hanya berfokus pada metode ceramah konvensional di kelas kini harus beradaptasi dengan tren baru yang melibatkan integrasi teknologi. Dalam hal ini, penggunaan teknologi tidak lagi menjadi pilihan atau sekadar tambahan, melainkan suatu kebutuhanesensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta

---

<sup>1</sup> Kartini Limatahu Adiyana Adam, Kamarun M.Sebe, Ibrahim Muhammad, "PERBEDAAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DENGAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI MAN 1 KOTA TERNATE," *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi* 06, no. 2 (2024), <https://journalpedia.com/1/index.php/jpki/article/view/1327>.

<sup>2</sup> Adiyana Adam et al., "Evaluation of the Implementation of the Annual Conference of Education Culture and Technology ( ACECT ) 2022 Using the Model Outcome-Based Evaluation ( OBE )," *Education Spesialist. Journal Of Tinta Emas* 2, no. 1 (2024): 21–26, <https://doi.org/10.59535/es.v2i1.298>.

<sup>3</sup> Agus Muslimah , Adam, Adiyana, Rahmat Ikram, and Asfia Thalib, "PEMBIMBING AKADEMIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM IAIN TERNATE," *Jurnal Pasifik Pendidikan* 03, no. 1 (2024): 9–15.

<sup>4</sup> Adiyana Adam Ibrahim Muhammad, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Di Perguruan Tinggi Melalui Metode Diskusi (Sebuah Studi Tentang Tingkat Keberhasilan Pembelajaran Mahasiswa PAI IAIN Ternate) Ibrahim," *AJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 5 (2024): 983–90, <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.5281/zenodo.10791078>.

<sup>5</sup> Nadira Toisuta et al., "Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Ternate Nadira," *Amanah Ilmu* 3 (2023): 87–100.

memaksimalkan potensi belajar siswa.<sup>6</sup>

Peran teknologi dalam pendidikan dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif bukan hanya memberikan kemudahan akses terhadap informasi, tetapi juga mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.<sup>7</sup> Di era yang serba digital ini, siswa tidak lagi hanya sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi dituntut untuk lebih aktif, kritis, dan kolaboratif. Media interaktif membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peran aktif siswa tersebut. Media ini mencakup berbagai bentuk, mulai dari video pembelajaran, simulasi digital, animasi, hingga aplikasi edukasi yang didesain khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam.<sup>8</sup>

Salah satu keunggulan dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Beberapa siswa lebih mudah memahami materi melalui visual,<sup>9</sup> sementara yang lain lebih responsif terhadap metode belajar kinestetik atau audio. Dengan media interaktif, guru dapat menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan video untuk menyampaikan materi yang lebih komprehensif dan menarik. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.<sup>10</sup>

Di samping itu, media pembelajaran interaktif juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran formal. Akses ke konten pembelajaran yang bersifat fleksibel dan bisa diakses kapan saja memungkinkan siswa untuk mengulang materi atau mempelajari topik yang sulit dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka.<sup>11</sup> Ini memberikan keuntungan signifikan bagi siswa yang mungkin memerlukan waktu tambahan untuk memahami konsep-konsep tertentu, tanpa merasa tertinggal dari teman sekelasnya.<sup>12</sup>

---

<sup>6</sup> Adiyana Adam, Aji Joko Budi Pramono, Siti Nurul Bayti, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1st ed. (Jakarta: Akademia Pustaka., 2023).

<sup>7</sup> Pardin, Adiyana Adam, "Number Head Together Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Quality at Madrasah Aliyah Negeri Pulau Taliabu Model Pembelajaran Kooperatif Number Head Together Untuk," *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry* 1, no. 1 (2023): 110-19.

<sup>8</sup> Syarif Umagapi, Adiyana Adam, "PENTINGNYA KEPEMIMPINAN KEPALA MADRASAH DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN," *Jurnal Pasifik Pendidikan* 02, no. 03 (2023): 22.

<sup>9</sup> Adiyana Adam, "Perkembangan Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran," *Foramadiahi, Jurnal Kajian Pendidikan & Keislaman* 8, no. 1 (2016): 5-6.

<sup>10</sup> Adiyana Adam, "INTEGRASI MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Amanah Ilmu* 3, no. 1 (2023): 13-23.

<sup>11</sup> Adiyana Adam, "Perempuan Dan Teknologi Di Era Industri 5.0," *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama* 7, no. 1 (2023): 181-93, <https://doi.org/10.46339/al-wardah.xx.xxx>.

<sup>12</sup> Adiyana Adam, Noviyanti Soleman, "THE PORTRAIT OF ISLAMIC EDUCATION ONLINE LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN MAN 1 TERNATE," *Didaktika Religia: Journal of Islamic Education* 10, no. 2 (2022): 295-314.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi dan antusias ketika mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media interaktif, dengan fitur-fitur yang menarik dan dinamis, dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari. Dengan cara ini, media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif mereka dalam proses belajar.<sup>13</sup>

Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga memerlukan persiapan yang matang, baik dari sisi infrastruktur maupun kompetensi guru.<sup>14</sup> Guru sebagai fasilitator harus memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, ketersediaan akses teknologi yang merata di seluruh wilayah juga menjadi tantangan tersendiri, terutama di daerah-daerah yang masih memiliki keterbatasan dalam hal akses internet dan perangkat teknologi.<sup>15</sup>

Secara keseluruhan, integrasi teknologi, khususnya melalui media pembelajaran interaktif, merupakan langkah strategis yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>16</sup> Di tengah tuntutan zaman yang serba cepat dan dinamis, pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat menjadi jembatan yang efektif untuk membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks.<sup>17</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa serta mengetahui tingkat efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore.

## B. Kajian Teori

<sup>13</sup> Adiyana Adam et al., “Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate,” *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (2022): 29–47.

<sup>14</sup> Minggusta Juliadarma Kamarun M Sebe, Adiyana Adam, Chaerunnisa Humairah Djasman, Sahjad M Aksan, “Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Di Pulau Morotai Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah,” *Martabe, Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 7 (2024): 2592–99, <https://doi.org/10.31604/jpm.v7i7.2592-2599>.

<sup>15</sup> Nursahna D. Hi. Yahyai Sri Ihwani, Adiyana Adam, Asmawati Harun, “Analisis Perbandingan Terhadap Hasil Belajar PAI Mahasiswa Lulusan Madrasah Aliyah Dan Sekolah Umum (Studi Komparasi Pada Prodi PAI Fak. Tarbiyah Ilmu Keguruan IAIN Ternate) Sri,” *Jurnal Wahana Pendidikan* 9, no. 3 (2023): 432–38.

<sup>16</sup> Adiyana Adam, “Journal of Contemporary Issue in Elementary Education ( JCIEE ) Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)* 1, no. 1 (2023): 29–37.

<sup>17</sup> Kamarun M Sebe Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, “INTEGRASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR Jurnal Pendidikan Dan,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 6, no. 2 (2024): 201–13, <https://doi.org/https://journalpedia.com/1/index.php/jpp> Volume.

### ***Media Pembelajaran Interaktif***

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan partisipatif bagi siswa<sup>18</sup>. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat berbentuk aplikasi berbasis komputer, video interaktif, permainan edukasi, modul berbasis web, hingga perangkat lunak pendidikan lainnya yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran.

Keunggulan utama dari media interaktif terletak pada kemampuannya untuk memotivasi siswa melalui penyajian yang menarik secara visual dan auditori. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, seperti melalui simulasi dunia nyata atau tantangan berbasis game. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam tetapi juga meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka. Visualisasi yang menarik dan simulasi interaktif mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai gaya belajar, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik.<sup>19</sup>

Dalam konteks pembelajaran IPS, media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan karena mata pelajaran ini mencakup berbagai konsep yang saling berhubungan, seperti sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi. Dengan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami keterkaitan antara konsep-konsep tersebut, misalnya bagaimana perubahan geografis memengaruhi dinamika sosial dan ekonomi suatu wilayah.<sup>20</sup> Simulasi interaktif, seperti peta digital, animasi sejarah, atau model ekonomi, dapat memberikan gambaran nyata yang mendalam tentang bagaimana teori diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berpikir analitis dan menyelesaikan masalah di dunia nyata.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19.1 (2019): 75-82.

<sup>19</sup> Shalikhah, Norma Dewi. "Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran." *Warta Lpm* 20.1 (2017): 9-16.

<sup>20</sup> Widyawati, Ani Rahayu, and Sukadari Sukadari. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 10 (2023): 215-225.

<sup>21</sup> Heryani, Ani, et al. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31.1 (2022): 17-28.

## 2. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa merujuk pada kemampuan peserta didik untuk menguasai, menginterpretasikan, dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam berbagai situasi nyata.<sup>22</sup> Pemahaman ini mencakup lebih dari sekadar menghafal informasi; siswa harus mampu menjelaskan konsep secara logis, menghubungkan materi yang dipelajari dengan konteks dunia nyata, serta menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah atau membuat keputusan yang tepat. Tingkat pemahaman ini biasanya diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes formatif yang memberikan umpan balik secara berkelanjutan atau tes summatif yang mengevaluasi penguasaan akhir siswa terhadap materi tertentu. Bentuk evaluasi lainnya meliputi tugas proyek, diskusi kelompok, atau demonstrasi kemampuan yang menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan karena media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berbasis pengalaman dan eksplorasi. Dengan media interaktif, siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan materi.<sup>23</sup> Misalnya, simulasi berbasis komputer memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan variabel-variabel tertentu, sementara video interaktif dapat memandu mereka melalui tahapan pemecahan masalah yang kompleks. Media ini juga menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya dalam waktu nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.<sup>24</sup>

Selain itu, media interaktif sering kali menggunakan elemen visual, auditori, dan kinestetik yang dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, memungkinkan mereka untuk memahami konsep dari berbagai sudut pandang. Sebagai contoh, dalam pembelajaran IPS, media ini dapat membantu siswa memahami fenomena sosial, ekonomi, dan geografis melalui animasi, peta interaktif, atau permainan simulasi yang memodelkan situasi nyata. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka, menjadikannya lebih relevan dan kontekstual.

---

<sup>22</sup> Pratiwi, Dona Dinda. "Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7.2 (2016): 191-202.

<sup>23</sup> Putra, Rizki Wahyu Yunian, and Rully Anggraini. "Pengembangan bahan ajar materi trigonometri berbantuan software iMindMap pada siswa SMA." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7.1 (2016): 39-47.

<sup>24</sup> SUPARWATI, KIREINA. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*. Diss. FKIP UNPAS, 2020.

### 3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam IPS Terpadu

Pada mata pelajaran IPS Terpadu, yang mencakup integrasi materi sejarah, geografi, dan ekonomi, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat penting dalam memperkuat daya ingat, meningkatkan pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Ketiga bidang kajian ini sering kali melibatkan konsep-konsep yang abstrak dan saling berkaitan, seperti dampak perubahan geografis terhadap kondisi sosial-ekonomi atau hubungan antara peristiwa sejarah dan pola migrasi. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk memahami keterkaitan ini secara visual dan praktis melalui simulasi, ilustrasi, serta animasi yang dirancang untuk merepresentasikan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata.<sup>25</sup>

Simulasi interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam, misalnya, dengan memungkinkan siswa menjelajahi peta digital untuk memahami perubahan geografis atau menggunakan aplikasi simulasi untuk mempelajari dinamika ekonomi dalam konteks tertentu. Ilustrasi visual seperti diagram interaktif atau video animasi sejarah juga membantu siswa menghubungkan fakta dengan konsep yang lebih luas. Penekanan pada elemen visual ini tidak hanya memudahkan siswa memahami materi yang kompleks, tetapi juga meningkatkan daya ingat jangka panjang karena informasi disajikan dengan cara yang menarik dan mudah diakses.<sup>26</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar hingga 30% dibandingkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah atau penggunaan buku teks saja. Hal ini terjadi karena media interaktif mendorong keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan umpan balik yang langsung dan relevan.<sup>27</sup> Dengan media ini, siswa tidak hanya belajar untuk memahami materi tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif diharapkan tidak hanya memberikan dampak positif yang signifikan pada pembelajaran IPS Terpadu tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi siswa yang lebih luas, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

#### C. Metode

---

<sup>25</sup> Alga, Riska Kalidya, et al. "Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 5.3 (2024): 200-212.

<sup>26</sup> Utomo, Fuad Try Satrio. "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.2 (2023): 3635-3645

<sup>27</sup> Khaira, Miftahul, et al. "Utilization of the metaverse in the context of interactive learning." *Hipkin Journal of Educational Research* 1.2 (2024): 151-162.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental).<sup>28</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati dampak dari perlakuan (media pembelajaran interaktif) terhadap kelompok subjek yang diteliti.

Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. <sup>29</sup>Dalam desain ini, terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sementara kelompok kontrol akan menerima pembelajaran konvensional (tanpa media interaktif). Pemahaman siswa akan diukur sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Langkah-langkah penelitian: *Pre-test, perlakuan, Post test, analisis*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Tidore pada tahun ajaran 2023/2024. Sampel diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Sebanyak dua kelas dipilih, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa. Pemilihan sampel ini didasarkan pada ketersediaan fasilitas pendukung (media interaktif) di kelas eksperimen.

Teknik analisis data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik Deskriptif: Digunakan untuk menggambarkan hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok, termasuk rata-rata, standar deviasi, dan rentang nilai. Statistik Inferensial: Uji t (*independent sample t-test*) digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:  $H_0$  (Hipotesis Nol): Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore.  $H_1$  (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore.

---

<sup>28</sup> Hastjarjo, T. Dicky. "Rancangan eksperimen-kuasi." *Buletin psikologi* 27.2 (2019): 187-203.

<sup>29</sup> Salo, Yulia Ayuningsih. "Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh)." *Jurnal penelitian pendidikan* 16.3 (2017): 297-304.

#### D. Hasil

Hasil penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa di mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

1. Hasil *Pre-test*: Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
  - a) Kelompok Eksperimen: Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa adalah 65,5. Ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa berada pada kategori cukup.
  - b) Kelompok Kontrol: Nilai rata-rata pretest untuk kelompok kontrol adalah 64,8. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan, kedua kelompok memiliki pemahaman yang relatif setara.
2. Hasil *Post-test*: Setelah dilakukan proses pembelajaran selama beberapa minggu, posttest dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.
  - a) Kelompok Eksperimen: Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen meningkat signifikan menjadi 85,2. Ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.
  - b) Kelompok Kontrol: Pada kelompok kontrol, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 72,1, namun peningkatan ini tidak sebesar yang dialami oleh kelompok eksperimen.
3. Analisis Uji Statistik: Untuk menguji apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan uji statistik menggunakan \*uji t (t- test). Hasil uji t menunjukkan bahwa \*\*nilai signifikan (p-value)\* yang diperoleh adalah \*0,001\* ( $p < 0,05$ ), yang berarti perbedaan antara kedua kelompok adalah signifikan. Ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa

#### E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Media interaktif memberikan beberapa keuntungan dalam proses pembelajaran, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat visualisasi konsep, dan memberikan akses yang lebih fleksibel dalam pembelajaran.

1. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Siswa

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Beberapa alasan yang mendukung hasil ini antara lain: a) Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi: Media pembelajaran interaktif seperti video, simulasi, atau aplikasi pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa. b) Visualisasi Konsep yang Lebih Baik: Salah satu keuntungan utama media interaktif adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Pada mata pelajaran IPS, yang sering kali melibatkan konsep sejarah, sosial, dan geografis yang kompleks, media interaktif memungkinkan siswa untuk "melihat" dan "mengalami" materi tersebut dengan cara yang lebih konkret. Misalnya, melalui simulasi kejadian sejarah atau animasi proses geografis, siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam. c) Pembelajaran yang Lebih Mandiri dan Fleksibel: Media pembelajaran interaktif memberikan siswa kemampuan untuk mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri. Mereka dapat mengulang materi kapan saja jika merasa belum memahami sepenuhnya, yang berbeda dengan metode konvensional di mana pembelajaran lebih bergantung pada ritme pengajaran guru.

2. Perbandingan dengan Metode Pembelajaran Konvensional. Pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, namun peningkatan tersebut tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa metode konvensional, yang lebih berfokus pada ceramah dan teks, masih memiliki keterbatasan, terutama dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. a) Keterbatasan Metode Konvensional: Pembelajaran konvensional cenderung mengandalkan komunikasi satu arah dari guru kepada siswa, yang dapat menyebabkan siswa pasif. Dalam pelajaran IPS yang membutuhkan pemahaman tentang berbagai peristiwa dan konsep yang luas, metode konvensional sering kali kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. b) Kurangnya Visualisasi: Metode konvensional juga terbatas dalam hal visualisasi, yang sering kali diperlukan untuk memahami materi yang abstrak atau kompleks. Siswa mungkin mengalami kesulitan untuk membayangkan atau memproses informasi jika hanya diberikan melalui teks atau penjelasan verbal.
3. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, media interaktif juga mampu memfasilitasi \*berbagai gaya belajar\* siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini membuat media interaktif dapat diakses oleh berbagai tipe siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda-beda. a) Pembelajaran Berpusat pada Siswa (*Student-Centered Learning*): Media interaktif mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam belajar. Siswa dapat

memilih kapan dan bagaimana mereka belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan individu. Pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa ini telah terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. b) Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi: Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi siswa. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena penyajiannya yang menarik dan menyenangkan. Ini berbeda dengan metode konvensional yang terkadang monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

4. Implikasi bagi Pendidikan di MTs Negeri 3 Tidore. Temuan dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran di MTs Negeri 3 Tidore: a) Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran interaktif harus lebih banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk mata pelajaran IPS Terpadu tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya. b) Pelatihan Guru: Guru perlu diberikan pelatihan yang lebih intensif tentang penggunaan media pembelajaran interaktif agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini dengan lebih efektif dalam kegiatan belajar-mengajar. c) Fasilitas Infrastruktur Teknologi: Sekolah harus menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor, dan akses internet yang baik, agar media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara optimal di kelas.

### F. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 3 Tidore, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan rata-rata nilai posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan efektivitas media ini dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif melalui penggunaan simulasi, video, dan aplikasi pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi materi yang lebih baik melalui media ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti peristiwa sejarah dan proses geografis, yang sebelumnya sulit dipahami dengan metode konvensional. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif dibandingkan metode tradisional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan di era digital, tidak hanya sebagai alat bantu tetapi juga sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

### Referensi

Adam, Adiyana, Arif Rahman Fitrianto, Abdurrahman Hi Usman, Sahjad M Aksan, and Muhammad Zaini. "Evaluation of the Implementation of the Annual Conference of Education Culture and Technology ( ACECT ) 2022 Using the Model Outcome-Based Evaluation ( OBE )." *Education*

- Spesialist. Journal Of Tinta Emas* 2, no. 1 (2024): 21–26.  
<https://doi.org/10.59535/es.v2i1.298>.
- Adam, Adiyana, Ismawati Hamid, Putri Widayarsi Abdullah, and Famela Diva. "Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate." *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (2022): 29–47.
- Adiyana Adam, Kamarun M.Sebe, Ibrahim Muhammad, Kartini Limatahu. "PERBEDAAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DENGAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI MAN 1 KOTA TERNATE." *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi* 06, no. 2 (2024).  
<https://journalpedia.com/1/index.php/jpki/article/view/1327>.
- Adiyana Adam. Aji Joko Budi Pramono. Siti Nurul Bayti. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1st ed. Jakarta: Akademia Pustaka., 2023.
- Adiyana Adam. Noviyanti Soleman. "THE PORTRAIT OF ISLAMIC EDUCATION ONLINE LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN MAN 1 TERNATE." *Didaktika Religia: Journal of Islamic Education* 10, no. 2 (2022): 295–314.
- Adiyana Adam. "INTEGRASI MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Amanah Ilmu* 3, no. 1 (2023): 13–23.
- . "Journal of Contemporary Issue in Elementary Education ( JCIEE ) Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)* 1, no. 1 (2023): 29–37.
- . "Perempuan Dan Teknologi Di Era Industri 5.0." *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama* 7, no. 1 (2023): 181–93.  
<https://doi.org/10.46339/al-wardah.xx.xxx>.
- . "Perkembangan Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran." *Foramadiahi, Jurnal Kajian Pendidikan & Keislaman* 8, no. 1 (2016): 5–6.
- Alga, Riska Kalidya, et al. "Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 5.3 (2024): 200-212.
- Hastjarjo, T. Dicky. "Rancangan eksperimen-kuasi." *Buletin psikologi* 27.2 (2019): 187-203.
- Heryani, Ani, et al. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31.1 (2022): 17-28.
- Ibrahim Muhammad, Adiyana Adam. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Di Perguruan Tinggi Melalui Metode Diskusi (Sebuah Studi Tentang Tingkat Keberhasilan Pembelajaran Mahasiswa PAI IAIN Ternate) Ibrahim." *AJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 5 (2024): 983–90.  
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.5281/zenodo.10791078>.

- Kamarun M Sebe, Adiyana Adam, Chaerunnisa Humairah Djasman, Sahjad M Aksan, Minggusta Juliadarma. "Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Di Pulau Morotai Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah." *Martabe, Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 7 (2024): 2592-99. <https://doi.org/10.31604/jpm.v7i7.2592-2599>.
- Khaira, Miftahul, et al. "Utilization of the metaverse in the context of interactive learning." *Hipkin Journal of Educational Research* 1.2 (2024): 151-162.
- Muslimah , Adam, Adiyana, Agus, Rahmat Ikram, and Asfia Thalib. "PEMBIMBING AKADEMIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM IAIN TERNATE." *Jurnal Pasifik Pendidikan* 03, no. 1 (2024): 9-15.
- Pardin. Adiyana Adam. "Number Head Together Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Quality at Madrasah Aliyah Negeri Pulau Taliabu Model Pembelajaran Kooperatif Number Head Together Untuk." *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry* 1, no. 1 (2023): 110-19.
- Pratiwi, Dona Dinda. "Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7.2 (2016): 191-202.
- Putra, Rizki Wahyu Yunian, and Rully Anggraini. "Pengembangan bahan ajar materi trigonometri berbantuan software iMindMap pada siswa SMA." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7.1 (2016): 39-47.
- Salo, Yulia Ayuningsih. "Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh)." *Jurnal penelitian pendidikan* 16.3 (2017): 297-304.
- Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, Kamarun M Sebe. "INTEGRASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR Jurnal Pendidikan Dan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 6, no. 2 (2024):
- Shalikhah, Norma Dewi. "Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran." *Warta Lpm* 20.1 (2017): 9-16. 201-13. <https://doi.org/https://journalpedia.com/1/index.php/jpp> Volume.
- Sri Ihwani, Adiyana Adam, Asmawati Harun, Nursahna D. Hi. Yahyai. "Analisis Perbandingan Terhadap Hasil Belajar PAI Mahasiswa Lulusan Madrasah Aliyah Dan Sekolah Umum (Studi Komparasi Pada Prodi PAI Fak. Tarbiyah Ilmu Keguruan IAIN Ternate) Sri." *Jurnal Wahana Pendidikan* 9, no. 3 (2023): 432-38.
- SUPARWATI, KIREINA. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*. Diss. FKIP UNPAS, 2020
- Syarif Umagapi. Adiyana Adam. "PENTINGNYA KEPEMIMPINAN KEPALA MADRASAH DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN." *Jurnal Pasifik Pendidikan* 02, no. 03 (2023): 22.
- Toisuta, Nadira, Adiyana Adam, Siswandi Wolio, and Syahrul Dandi Umasugi. "Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Madrasah

- Aliyah Negeri 1 Kota Ternate Nadira." *Amanah Ilmu* 3 (2023): 87-100.
- Utomo, Fuad Try Satrio. "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.2 (2023): 3635-3645
- Widyawati, Eni Rahayu, and Sukadari Sukadari. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 10 (2023): 215-225.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19.1 (2019): 75-82.