

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya

Elvi Paremme ✉, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

✉ Elviparemme@gmail.com

Abstract: *This research aims (1) to determine the significant joint influence between the use of learning media and students' social studies learning motivation at YPPGI Puncak Jaya Regency. (2) To determine the significant influence of the use of online learning media on students' social studies learning achievement at YPPGI Puncak Jaya Regency. (3) To analyze the significant influence of learning motivation on students' social studies learning achievement at YPPGI Puncak Jaya Regency. This research is research using a quantitative approach. The data source is the population of this research, there are 139 students at YPPGI Puncak Jaya Regency, and the sample from this research is less than 100 students. The data collection technique in this research was carried out using a questionnaire method and documentation method. The data analysis technique in this research uses an assumption test consisting of a normality test and a linearity test and the research process uses the help of the SPSS computer program. The research results are: (1) There is a significant influence between learning media and learning motivation on social studies learning achievement at YPPGI Puncak Jaya Regency. (2) There is a significant influence of learning media on social studies learning achievement at YPPGI Puncak Jaya Regency. (3) There is a significant influence of learning motivation on social studies learning achievement at YPPGI Puncak Jaya Regency.*

Keywords: *Use of learning media, and learning achievement*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar IPS siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. (2) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran online terhadap prestasi belajar IPS siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. (3) Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sumber data yaitu populasi dari penelitian ini ada siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya sebanyak 139 siswa, dan sampel dari penelitian ini adalah kurang dari 100 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode angket atau kuesioner dan metode dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas serta proses pengolahannya peneliti menggunakan bantuan komputer program SPSS. Hasil penelitian yaitu: (1) Ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. (2) Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. (3) Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya.

Kata kunci: Penggunaan media pembelajaran, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembentukan karakter dan potensi individu untuk mencapai kesuksesan di masa depan. Oleh karena itu, upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan menjadi sebuah prioritas bagi setiap lembaga pendidikan, termasuk di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Pendidikan Pangeran Gajah Ilir (YPPGI) di Kabupaten Puncak Jaya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam membentuk pemahaman siswa tentang lingkungan sosial, sejarah, geografi, dan berbagai aspek kehidupan manusia adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Amalia & Subagyo, 2017).

IPS memainkan peran penting dalam mengajarkan siswa untuk memahami beragam peristiwa sejarah, sistem sosial, serta kondisi geografis dalam suatu negara atau wilayah. Dalam era kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, media menjadi salah satu aspek yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Media yang tepat dan efektif dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Berbagai media, seperti video pembelajaran, presentasi multimedia, dan sumber daya internet, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Arianti & Anggraini, 2020).

Selain itu, motivasi belajar juga merupakan faktor kunci dalam menentukan prestasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengeksplorasi materi pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, serta melakukan upaya tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Namun, realitas di lapangan mungkin menunjukkan bahwa masih ada sejumlah siswa di SMP YPPGI Kabupaten Puncak Jaya yang belum mencapai prestasi belajar optimal dalam mata pelajaran IPS. Faktor-faktor seperti penggunaan media yang kurang optimal dan motivasi belajar yang rendah dapat menjadi penyebab utama permasalahan ini (Gandom, 2016).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran dan tingkat motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Dengan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, diharapkan lembaga pendidikan dan para pendidik dapat mengambil langkah-langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut (Giri & Srivastava, 2020).

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pihak sekolah, guru, dan pihak terkait lainnya untuk meningkatkan metode pembelajaran, memanfaatkan media yang tepat, serta mengoptimalkan motivasi belajar siswa guna meningkatkan prestasi belajar IPS di SMP YPPGI Kabupaten Puncak Jaya.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian survey korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah kelas atas siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya sebanyak 139 siswa, yaitu kelas IV sebanyak 81

siswa, kelas V sebanyak 24 siswa dan kelas VI sebanyak 34 Siswa. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket atau kuisioner, dan metode dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas serta proses pengolahannya peneliti menggunakan bantuan komputer program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memfokuskan pada analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Proses pra penelitian, penelitian dan penulisan berada dibawah bimbingan Ibu Dr. Yuli Ifana Sari, M.Pd.. dan Ibu Dr. Onik Farida Ni'matullah, M.Pd. Penelitian dilakukan dengan melakukan ujicoba angket, uji validitas dan reliabilitas, perbaikan instrumen dan pengambilan data penelitian melalui angket dan dokumen. Pengambilan data melalui angket difokuskan pada variabel bebas dan pengambilan data menggunakan dokumen untuk variabel terikat.

Proses dan hasil penelitian disajikan dalam tahapan deskripsi data dan pembahasan. Deskripsi data penelitian disajikan untuk menggambarkan secara utuh kondisi kuantitatif responden penelitian. Deskripsi dijabarkan per variabel penelitian, yakni dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas tersebut adalah media pembelajaran (X1) dan motivasi belajar (X2), adapun variabel terikatnya adalah prestasi belajar (Y). Data hasil penelitian yang disajikan mulai variabel terikat, kemudian dilanjutkan dengan variabel-variabel bebas lainnya.

Proses perhitungan skor yang telah divalidasi dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 18. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan dalam menghitung skor sehingga penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

1) Pengujian Validitas Data Penelitian

Pengujian validitas dilakukan dengan perhitungan dengan tehnik korelasi product moment. Dari hasil pengujian ini diperoleh koefisien korelasi butir (r - hitung) untuk instrument (kuesioner) dengan sampel sebanyak 30 orang ($n = 30$), dengan $\alpha = 0.05$ didapat r tabel 0.349, artinya bila r hitung $> r$ tabel, maka butir instrument tidak valid dan apabila r hitung $> r$ tabel, maka butir instrument tersebut dapat digunakan (valid). Dari perhitungan statistik untuk masing-masing variabel, terbukti r hitung yang diperoleh lebih besar dari r tabel, sehingga dikatakan bahwa semua butir kuesioner berpredikat valid. Nilai-nilai koefisien korelasi untuk uji validitas instrument setiap variabel, disajikan sebagai berikut:

a. Variabel Penggunaan Media Belajar (X1)

Pada angket media belajar maka peneliti menggunakan responden sebanyak 30 siswa di luar obyek yang menjadi sampel penelitian. Uji coba dilakukan pada siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Adapun hasil dari uji coba angket adalah sebagai berikut:

TABEL 1. *Reliability Statistik Media Belajar*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.888	10

Dari output hasil uji reliabelitas diketahui nilai reliabelitas (Cronbach's Alpha) tiap variabel sebesar 0,888. Jika nilai koefisien 0,8 keatas maka kepercayaannya tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian tersebut reliable. Berdasarkan hasil uji validitas dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi untuk uji validitas instrument variabel media belajar (X1) dengan kriteria penafsiran validitas instrument setelah

didapat perhitungan adalah jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, $r \text{ tabel}$ didapat dari Tabel *Nilai Product Moment* didapat dari derajat kebebasan ($dk = N - 2$, N adalah jumlah responden dan signifikasi (taraf kesalahan) yang dipergunakan yaitu 5%, sehingga didapat nilai $r \text{ tabel} = 0.349$. Oleh karena itu dari data hitung SPSS versi 18 maka dapat dinyatakan bahwa semua item valid.

b. Variabel Motivasi Belajar (X2)

Pada angket motivasi belajar peneliti menggunakan responden sebanyak 30 siswa di luar obyek yang menjadi sampel penelitian. Adapun hasil uji coba angket adalah sebagai berikut:

TABEL 2. *Reliability Statistics Perhatian Orangtua*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.857	10

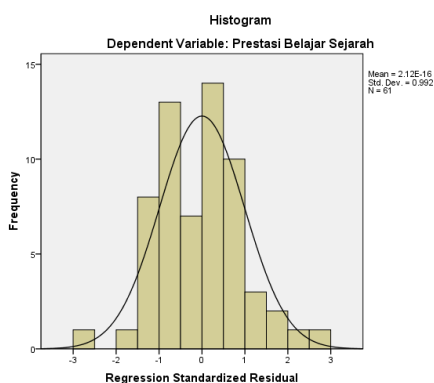
Dari output hasil uji reliabilitas diketahui nilai reliabilitas (Cronbach's Alpha) tiap variabel sebesar 0,857. Jika nilai koefisien tinggi yaitu 0,8 keatas maka kepercayaannya adalah tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian tersebut reliabel.

4.1.2 Pengujian Data Penelitian

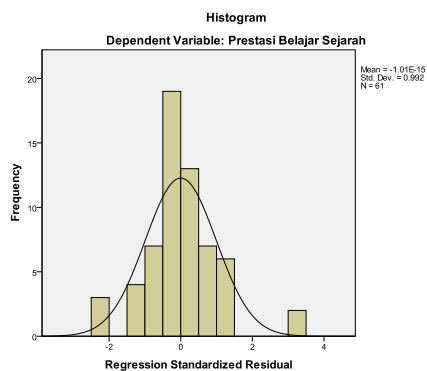
Pengujian data penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik dan uji regresi berganda yang meliputi:

4.2.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data, dilakukan dengan dua cara yaitu dibuat histogram untuk distribusi *standardized residual*, dan dibuat grafik normal *Probability Plot* pada setiap model. Untuk memperoleh hasil yang akurat, penghitungan dilakukan dengan bantuan computer program SPSS. Berikut disajikan gambar histogram variabel X1 dan histogram variabel X2, secara berturut-turut sebagai berikut:

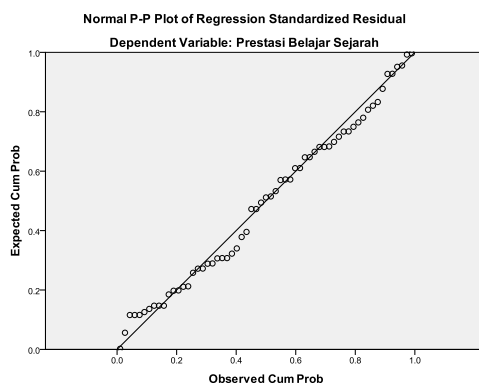


GAMBAR 1. *Histogram Uji Normalitas Variabel X1*

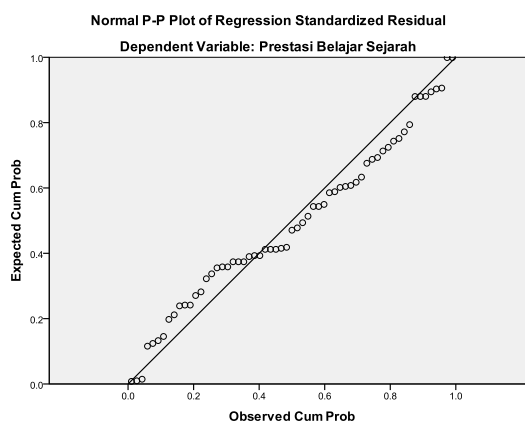


GAMBAR 2. *Histogram Uji Normalitas Variabel X2*

Dari output histogram yang dihasilkan tampak bahwa tiap data menyebar keseluruhan daerah normal. Daerah normal itu sendiri adalah daerah yang berada dibawah kurva tersebut yang bentuknya seperti lonceng terbalik.



GAMBAR 3. *Gambar hasil olah Normalitas P- Plot Variabel X1*



GAMBAR 4. *Gambar Hasil olah Normalitas P- Plot Variabel X2*

Dari gambar hasil uji Normalitas P- Plot dapat diketahui bahwa titik- titik menyebar disekitar garis dan mengikuti garis diagonal maka dapat disimpulkan model regresi tersebut terdistribusi secara normal.

4.2.2 Uji Multikolineritas

Uji collinearity dilakukan untuk mengetahui apakah ada collinearity atau tidak diantara variabel bebas. Cara yang digunakan adalah dengan menghitung tolerance dan VIF. Dari hasil perhitungan computer diperoleh nilai Tolerance dan nilai VIF untuk masing- masing tahapan penelitian, dikemukakan dalam lampiran *tabel coeifisiens*.

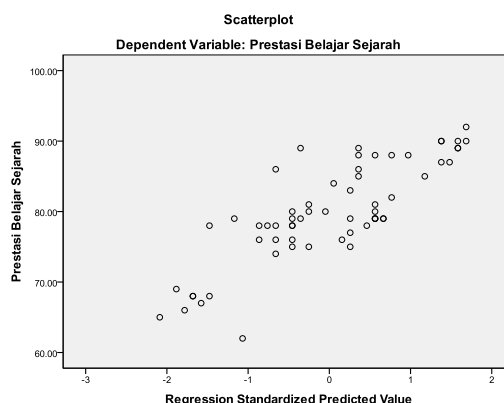
Dari output didapat nilai VIF 1.943, 2.286 dan 1.677 sehingga kurang dari 10 dan nilai *tolerance* sebesar .515, 437, dan 596 yang berarti lebih dari 0,1 untuk kedua variabel maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak terjadi masalah multikolineritas.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	8.640	4.266		2.025	.048		
	Media Belajar	.323	.051	.443	6.332	.000	.515	1.943
	Motivasi Belajar	.310	.074	.319	4.202	.000	.437	2.286
	Perhatian Orang Tua	.321	.067	.311	4.789	.000	.596	1.677

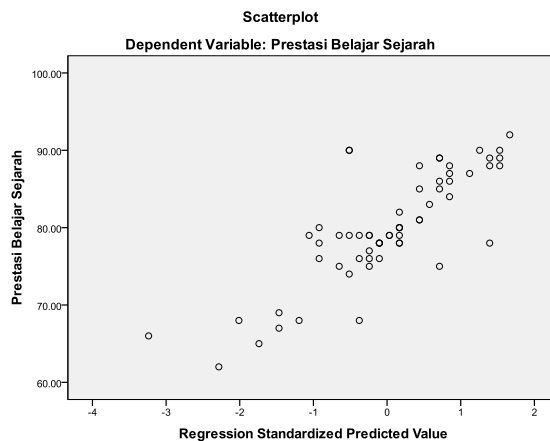
a. Dependent Variable: Prestasi Belajar IPS

4.2.3 Uji Heterokedastis

Pengujian ini digunakan untuk mengecek apakah sebaran data Y bersifat random untuk setiap nilai variabel X. Untuk keperluan pengujian tersebut peneliti menggunakan *Scatterplot Diagram* antara *predicted value* dengan residual.



GAMBAR 5. Hasil Uji Heterokedastis (*Scatterplot*) Variabel X1)



GAMBAR 6. Hasil Uji Heterokedastis (Scatterplot) Variabel X2

Berdasarkan gambar di atas memperlihatkan bahwa data terpengar di sekitar angka 0 (0 pada sumbu Y) dan tidak membentuk suatu pola atau trend garis tertentu. Dengan demikian, data tersebut dapat dikatakan bersifat *homoskedastisitas* dan memenuhi persyaratan untuk analisa regresi.

4.2.4 Uji Autokorelasi

Dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS versi 18 pengaruh media pembelajaran online (X1), motivasi (X2), perhatian orang tua (X3), terhadap prestasi belajar (Y), diperoleh nilai *Statistic Durbin Watson* sebesar 1.535 maka $4-dl = 2,7563$ dan $4-du = 2,3495$ sehingga $2,3495 < dw \ 1.535$ H_0 diterima. Jadi dalam regresi ini *outokorelasi* tidak dijumpai atau tidak terjadi *autokorelasi* pada *model regresi*.

TABEL 3. Hasil olah Autokorelasi

Model Summary ^b						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	
1	.925 ^a	.856	.849	2.77776	1.535	
dimension	a. Predictors: (Constant), Perhatian Orang Tua, Media Belajar, Motivasi Belajar					
0	b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS					

4.2 Pengujian Hipotesis

4.3.1 Uji Hipotesis 1

Dari hipotesis 1 dinyatakan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran, motivasi belajar dan perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya.

TABEL 4. Hasil Uji Hipotesis 1

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.925 ^a	.856	.849	2.77776	1.535
0					
a. Predictors: (Constant), Media Belajar, Motivasi Belajar, Perhatian Orang Tua					
b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS					

ANOVA ^b						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2623.043	3	874.348	113.317	.000 ^a
	Residual	439.810	57	7.716		
	Total	3062.852	60			

a. Predictors: (Constant), Media Belajar, Motivasi Belajar, Perhatian Orang Tua

b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

Coefficients ^a								
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	8.640	4.266		2.025	.048		
	Media Belajar	.323	.051	.443	6.332	.000	.515	1.943
	Motivasi Belajar	.310	.074	.319	4.202	.000	.437	2.286
	Perhatian Orang Tua	.321	.067	.311	4.789	.000	.596	1.677

a. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

Dari output diatas dapat diketahui nilai analisis regresi linier berganda maka di dapat persamaan:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

$$Y = 8.640 + .323 X_1 + .310 X_2 + .321 X_3$$

Keterangan:

- Y = variabel dependen
 X_1X_2 = variabel independen
a = nilai konstanta
 $b_1b_2b_3$ = koefisien regresi

Konstanta sebesar 8.640, artinya jika media pembelajaran online nilainya 0, maka prestasi belajar nilainya 8.640, Koefisien regresi variabel media belajar sebesar .323, artinya jika media belajar mengalami kenaikan satu satuan, maka prestasi belajar mengalami peningkatan .323 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap. Koefisien regresi variabel motivasi belajar sebesar .310, artinya jika motivasi belajar mengalami kenaikan satu satuan, maka prestasi belajar IPS siswa SMP Negeri 3 Bumi Raya Satu Atap akan mengalami peningkatan sebesar .310 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap. Sedangkan koefisien regresi variabel perhatian orang tua sebesar .321, artinya jika perhatian orang tua mengalami kenaikan satu satuan, maka prestasi belajar siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya akan mengalami peningkatan sebesar .321 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.

Analisis determinasi digunakan untuk mengetahui prosentase sumbangan pengaruh variabel independen secara bersama- sama terhadap variabel dependen. Hasil analisis determenasi dapat dilihat pada output model summary dari hasil analisis regresi linier berganda di atas. Menurut Santoso (2015) bahwa untuk regresi dengan lebih dari dua variabel bebas digunakan *adjusted R²* sebagai koefisien determinan. *Adjusted R Square* adalah nilai *R Square* yang telah disesuaikan. Berdasarkan output diperoleh angka *adjusted R square* sebesar 849. Hal ini menunjukkan bahwa sumbangan variabel independen yaitu media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya sebesar 84,9 %. Atau variabel bebas yang digunakan dalam model mampu menjelaskan sebesar 84,9 % variabel dependen. Sedangkan sisanya sebesar 15,1 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

4.3.2 Uji Hipotesis 2

Hipotesis 2 menyatakan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya.

Tabel 5. Tabel-tabel Hasil olahan Hipotesis 2

Model Summary ^b						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	
1	.825 ^a	.681	.675	4.07217	1.158	

a. Predictors: (Constant), Media Belajar
b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

ANOVA ^b						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1 Regression	2084.480	1	2084.480	125.703	.000 ^a	
Residual	978.372	59	16.583			
Total	3062.852	60				

a. Predictors: (Constant), Media Belajar
b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

Coefficients ^a								
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients				Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF	
1 (Constant)	36.394	3.920		9.285	.000			
Media Belajar	.601	.054	.825	11.212	.000	1.000	1.000	

a. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

Dari output diatas dapat diketahui nilai korelasi regresi sederhana maka akan didapat persamaan:

$$Y = a + bx$$

$$= 36.394 + 601X$$

Dengan

Y = variabel dependen
X = variabel independent
a = nilai konstanta
b = koefisien regresi

Diperoleh nilai konstanta sebesar 36.394, artinya jika media pembelajaran online nilainya 0, maka *prestasi belajar* nilainya negative sebesar 36.394. Koefisien regresi variabel *media pembelajaran* sebesar .601, artinya jika media pembelajaran mengalami kenaikan satu satuan, maka *prestasi belajar IPS* akan mengalami peningkatan sebesar 0,601 satuan. Koefisien bernilai positif artinya hubungan antara media pembelajaran dengan *prestasi belajar IPS* adalah positif, artinya semakin tinggi Media pembelajaran maka semakin meningkat prestasi belajar IPS. Koefisien *Adjusted R Square* sebesar .675 sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak, hal ini membuktikan penggunaan media pembelajaran online mempunyai andil dari *Adjusted R Square* sebesar 67,5 % dari keberhasilan dalam proses belajar yang ditandai dengan nilai prestasi dari siswa tersebut dengan sig sebesar 0,000.

4.3.3 Uji Hipotesis 3

Dari hipotesis 3 dinyatakan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya.

TABEL 6. Tabel Hasil olah Hipotesis 3

Model Summary ^b						
----------------------------	--	--	--	--	--	--

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
dimen 1 sion0	.815 ^a	.665	.659	4.17189	1.781

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

ANOVA ^b						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2035.978	1	2035.978	116.979	.000 ^a
	Residual	1026.875	59	17.405		
	Total	3062.852	60			

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar IPS

b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	19.045	5.657		3.367	.001		
	Motivasi Belajar	.793	.073	.815	10.816	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variabel: Prestasi Belajar IPS

Dari output di atas dapat diketahui nilai korelasi regresi sederhana maka akan didapat persamaan:

$$Y = a + bX$$

$$= 19.045 + .793 X$$

Dengan

Y = Variabel dependen

X = Variabel independent

a = nilai konstanta

b = koefisien regresi

Diperoleh nilai konstanta sebesar 19.045 artinya jika motivasi belajar nilainya 0, maka prestasi belajar nilainya negative sebesar 19.045 Koefisien regresi variabel motivasi belajar sebesar .793, artinya jika motivasi belajar mengalami kenaikan satu satuan, maka prestasi belajar IPS akan mengalami peningkatan sebesar 0,793 satuan. Koefisien bernilai positif artinya hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar IPS adalah positif, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka semakin meningkat prestasi belajar. Koefisie *Adjusted R Square* sebesar .659 sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak, hal ini membuktikan motivasi siswa mempunyai andil dari *Adjusted R Square* sebesar 65,9 % dari prestasi belajar yang ditandai dengan kenaikan prestasi dari siswa tersebut dengan sig sebesar 0,00.

Analisis determinasi digunakan untuk mengetahui prosentase sumbangan pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Hasil analisis determenasi dapat dilihat pada output moddel summary dari hasil analisis regresi linier berganda diatas. Menurut Santoso (2015) bahwa untuk regresi dengan lebih dari dua variabel bebas digunakan *Adjusted R²* sebagai koefisien determinan. *Adjusted R Square* adalah nilai *R Square* yang telah disesuaikan. Berdasarkan output diperoleh angka *adjusted R square* sebesar .543. Hal ini menunjukkan bahwa sumbangan variabel independen yaitu perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya sebesar 54,3%. Atau variabel bebas yang digunakan dalam model mampu menjelaskan sebesar 54,3 % variabel dependen. Sedangkan sisanya sebesar 54,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

PEMBAHASAN

1) Pengaruh yang Signifikan Antara Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS

Pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan area penting dalam konteks pendidikan modern. Media pembelajaran seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, simulasi, dan sumber daya digital lainnya telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, sementara motivasi belajar siswa memainkan peran krusial dalam menentukan seberapa baik mereka dapat menguasai materi pembelajaran (Wulandari & Santoso, 2021).

Salah satu aspek utama yang perlu diperhatikan adalah bagaimana media pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik, beragam, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran IPS. Misalnya, penggunaan simulasi virtual tentang sejarah dapat membantu siswa merasakan pengalaman langsung, yang dapat membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut (Usah dkk, 2021).

Pengalaman positif dengan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat, termotivasi, dan merasakan keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran, mereka cenderung lebih antusias untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik dalam IPS (Tuti & Saptono, 2019).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga dapat memicu rasa ingin tahu siswa. Misalnya, penggunaan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi, kuis interaktif, atau simulasi permainan edukatif dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran IPS (Wigati & Utomo, 2016).

Strategi penggunaan media pembelajaran yang efektif juga dapat memperkuat motivasi belajar siswa. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Misalnya, menyusun tugas-tugas berbasis media yang menantang dan memberikan umpan balik yang konstruktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa (Yapici & Aydin, 2019).

Kombinasi yang tepat antara media pembelajaran yang menarik dan motivasi belajar yang tinggi dapat memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran IPS. Guru perlu memperhatikan cara penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang motivasi belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Wulandari & Kusuma, 2019).

Pentingnya evaluasi terhadap media pembelajaran dan motivasi belajar juga tidak boleh diabaikan. Guru perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan pencapaian mereka dalam materi pembelajaran IPS (Utomo & Wibowo, 2020). Selain itu, guru juga perlu memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga penggunaan media yang variatif dan fleksibel dapat membantu memaksimalkan keterlibatan dan motivasi siswa (Suryanto, 2018).

Penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan aktif siswa juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Misalnya, penggunaan media yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat memperkuat motivasi belajar mereka (Supriyanto & Wahyuni, 2020).

Pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam penggunaan media pembelajaran juga tidak boleh dilupakan. Guru dapat membimbing siswa dalam menggunakan media pembelajaran dengan efektif, memberikan arahan yang jelas, dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Setiawan, 2017).

Dengan mempertimbangkan pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS, diharapkan dapat dikembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan berdaya guna. Melalui integrasi media pembelajaran yang tepat dan strategi untuk merangsang motivasi belajar siswa, dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan memberikan dampak positif bagi pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPS (Saputri dkk, 2021).

2) Pengaruh yang Signifikan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar IPS

Tentang pengaruh media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS, terdapat hasil yang menunjukkan dampak positif yang signifikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran IPS karena dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara memberikan visualisasi yang lebih konkret dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif. Ini sangat penting dalam mata pelajaran IPS, di mana konsep-konsep seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi seringkali abstrak dan sulit dipahami hanya dengan metode pengajaran konvensional (Sari & Prayitno, 2021).

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS. Hasil-hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, video, dan grafik dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS, terutama geografi dan sejarah. Media interaktif berbasis komputer juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dan penguasaan konten IPS secara keseluruhan (Rakhmawati & Prasetya, 2021).

Tidak hanya itu, penggunaan media audiovisual juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran IPS, terutama dalam mata pelajaran ekonomi. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan beragam, media audiovisual dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ekonomi yang kompleks dengan lebih baik. Hal ini menggambarkan pentingnya variasi dalam media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Prasetyo & Andriani, 2018).

Namun, efektivitas media pembelajaran tidak hanya tergantung pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada faktor-faktor lain seperti ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang memadai. Sekolah dan lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran tersedia secara memadai (Perdana & Handayani, 2020).

Selain itu, desain media pembelajaran juga perlu diperhatikan. Media pembelajaran harus dirancang dengan baik agar menarik perhatian siswa, informatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran dan secara tidak langsung meningkatkan prestasi belajar mereka.

Peran pendidik juga sangat penting dalam mengintegrasikan media pembelajaran secara efektif dalam proses pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk memastikan bahwa media tersebut dapat dimanfaatkan dengan optimal (Mulyati, 2019).

Selain itu, kerja sama antara sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait juga diperlukan dalam menyediakan dukungan dan sumber daya yang diperlukan untuk penggunaan media pembelajaran. Hal ini dapat mencakup penyediaan perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan, serta pengembangan kurikulum yang mendukung penggunaan media pembelajaran (Nafsiah & Priyambadha, 2020).

Dengan memperhatikan semua faktor tersebut, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan mendukung peningkatan prestasi belajar IPS melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Ini tidak hanya akan memberikan

manfaat bagi siswa dalam hal pemahaman konsep IPS, tetapi juga akan meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap pembelajaran (Rahmawati & Santoso, 2019).

Terdapat beberapa implikasi yang penting untuk dipertimbangkan terkait penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Pertama, pengembangan media pembelajaran yang inovatif perlu didorong untuk mengikuti perkembangan teknologi. Media-media baru seperti simulasi interaktif, virtual reality, atau pembelajaran berbasis game dapat menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS (Pratiwi, 2016).

Kedua, penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran perlu dilakukan secara berkala. Evaluasi ini meliputi pengukuran hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tertentu, respons siswa terhadap media tersebut, serta dampak penggunaan media tersebut terhadap motivasi dan minat belajar siswa (Lee & Lim, 2019).

Selain itu, penting juga untuk mengidentifikasi hambatan atau tantangan yang mungkin muncul dalam penggunaan media pembelajaran. Misalnya, keterbatasan akses terhadap teknologi di lingkungan pembelajaran tertentu dapat menghambat efektivitas media pembelajaran. Oleh karena itu, solusi-solusi kreatif seperti penggunaan media yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau penggunaan media offline perlu dipertimbangkan (Rachmawati & Saputra, 2022).

Selanjutnya, peran orang tua dan lingkungan di luar sekolah juga berperan penting dalam mendukung penggunaan media pembelajaran. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas dapat memperluas akses siswa terhadap media pembelajaran serta memperkuat dukungan terhadap pembelajaran di rumah (Sari & Wulandari, 2019).

Penting juga untuk terus melakukan penelitian dan pengembangan terkait media pembelajaran. Studi-studi ini dapat memberikan wawasan baru tentang strategi penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS (Si dkk, 2021). Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, penggunaan media pembelajaran yang efektif tidak hanya menjadi kebutuhan lokal, tetapi juga kebutuhan global. Siswa perlu dilengkapi dengan keterampilan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan yang semakin digital. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran dalam kurikulum perlu terus ditingkatkan dan didukung oleh kebijakan yang memadai (Yusri dkk, 2018).

Terakhir, kesadaran akan pentingnya media pembelajaran dalam mendukung prestasi belajar IPS perlu ditingkatkan di semua tingkatan pendidikan. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi dan manfaat media pembelajaran, dapat diharapkan bahwa penggunaan media tersebut dapat menjadi norma dalam proses pembelajaran yang modern dan efektif (Woolfolk, 2019).

3) Pengaruh yang Signifikan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dorongan internal yang kuat untuk belajar, rasa ingin tahu yang tinggi, minat yang mendalam terhadap materi pembelajaran, dan ambisi untuk mencapai prestasi yang tinggi merupakan faktor-faktor kunci yang memengaruhi seberapa baik siswa dapat memahami dan menguasai konsep-konsep dalam IPS (Setiawan, 2017).

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, berpartisipasi dalam diskusi kelas, bertanya pertanyaan yang relevan, dan mencari pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis dan analitis yang diperlukan dalam memahami berbagai aspek dalam IPS seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi (Rachmawati & Saputra, 2022).

Motivasi belajar bisa bersumber dari berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar yang mendukung, dukungan sosial dari guru, teman sebaya, dan orang tua, serta

kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Dengan dukungan dan dorongan yang memadai, siswa cenderung lebih termotivasi untuk terus belajar dan berusaha mencapai hasil yang memuaskan (Prasetyo & Andriani, 2018).

Strategi-strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dalam IPS antara lain adalah menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan bervariasi, menggunakan pendekatan yang interaktif dan inklusif, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Guru juga dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa atau konteks kehidupan mereka untuk memperkuat motivasi belajar (Perdana & Handayani, 2020).

Pentingnya evaluasi terhadap motivasi belajar siswa tidak boleh diabaikan. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui observasi, kuesioner, atau wawancara untuk memahami tingkat motivasi siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan perubahan motivasi seiring waktu. Dari evaluasi tersebut, guru dapat mengambil tindakan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Mulyati, 2019).

Melalui pemahaman yang mendalam tentang motivasi belajar dan penerapan strategi yang sesuai, diharapkan prestasi belajar siswa dalam IPS dapat meningkat secara signifikan. Motivasi belajar yang tinggi bukan hanya membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga membentuk pola pikir dan sikap yang positif terhadap pembelajaran dan pencapaian pribadi (Sari & Prayitno, 2021).

Strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam IPS juga melibatkan penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif. Media pembelajaran interaktif, simulasi, atau aplikasi pembelajaran berbasis game dapat menjadi sarana yang efektif untuk memotivasi siswa dalam memahami konsep-konsep IPS secara lebih menarik dan interaktif (Suprijono, 2014).

Kolaborasi antara siswa juga dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau kerja tim dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran IPS dapat membantu siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi (Nafsiah & Priyambadha, 2020). Selain itu, penting juga untuk mengenali dan menghargai keragaman gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda-beda, sehingga guru perlu memvariasikan metode pengajaran dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Rachmawati & Saputra, 2022).

Melibatkan siswa dalam proses pengambilan keputusan juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Misalnya, memberikan pilihan-pilihan dalam menyelesaikan tugas atau mengembangkan proyek mandiri yang sesuai dengan minat dan bakat siswa dapat memberikan rasa tanggung jawab dan kontrol yang positif terhadap pembelajaran mereka (Kusumawati & Wijayanto, 2018).

Pentingnya penghargaan dan pengakuan atas usaha dan prestasi siswa tidak boleh diabaikan. Memberikan pujian, sertifikat, atau hadiah kecil sebagai pengakuan atas pencapaian siswa dapat memberikan dorongan tambahan untuk terus belajar dengan semangat (Kharb dkk, 2015). Guru juga perlu menjadi teladan dalam menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan antusiasme terhadap materi pembelajaran. Sikap dan perilaku guru dapat menjadi contoh yang menginspirasi bagi siswa dalam mengembangkan motivasi belajar mereka (Haryanto, 2017).

Terakhir, penting untuk memperhatikan keseimbangan antara pemberian tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa dan memberikan dukungan yang memadai. Memberikan tantangan yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan usaha yang memadai, serta memberikan bantuan atau bimbingan saat diperlukan, dapat membantu siswa merasa termotivasi dan merasa dihargai dalam proses pembelajaran mereka (Hapsari dkk, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis dan interpretasi hasil penelitian, maka kesimpulan penelitian ini adalah Ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran dan motivasi secara bersama-sama terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya tahun pelajaran 2023/2024. Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Hasil statistik tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap prestasi belajar. Artinya makin baik media pembelajaran, maka akan semakin meningkat pula prestasi yang diraih oleh siswa. Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS di YPPGI Kabupaten Puncak Jaya. Hasil statistik tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap prestasi belajar. Artinya makin baik motivasi belajar, maka akan semakin meningkat pula prestasi yang diraih oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Subagyo, S. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 34-45.
- Arianti, W., Zaini, A., & Anggraini, W. (2020). *The Effect of Using Educational Videos on Students' Achievement and Motivation in Learning Earth Science. Journal of Geoscience, Engineering, Environment, and Technology*, 5(3), 259-267.
- Gandom, S. (2016). *The Impact of Motivation on Student's Academic Achievement and Learning Outcomes in Mathematics among Secondary School Students in Iran. International Journal of Education and Literacy Studies*, 4(2), 33-42.
- Giri, D., & Srivastava, A. (2020). *The Role of Interactive Multimedia in Enhancing Learning Motivation among Secondary School Students. International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 9(2), 4245-4250.
- Hamidah, I., Harisman, A., & Susilo, H. (2020). *The Effect of Using Educational Video on Students' Learning Motivation and Mathematics Achievement in Junior High School. Journal of Physics: Conference Series*, 1465(1), 012009.
- Hapsari, I. N., Yulianti, D., & Utomo, S. (2021). *Utilization of YouTube Media to Enhance Learning Motivation and Students' Learning Outcomes in Basic Physics Learning. Journal of Physics: Conference Series*, 1817(1), 012072.
- Harsono, Y., & Arifin, Z. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Keterampilan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(1), 22-30.
- Haryanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 2(1), 23-31.
- Hidayat, I., & Putri, R. A. (2019). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 78-87.
- Kartini, D. (2020). Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 10(1), 45-56.
- Kharb, R., Samanta, P. P., & Jindal, M. (2015). *Impact of Interactive Multimedia Module as a Teaching Strategy on the Anatomy and Physiology Scores of First Year Nursing Students. Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 9(9), JC01-JC04.
- Kusumawati, F., & Wijayanto, A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sosial*, 8(1), 67-78.

- Lee, K., & Lim, C. (2019). *The Role of Mobile Learning in Overcoming Students' Low Motivation to Learn English*. *Computers & Education*, 129, 106–119.
- Mulyati, T. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–132.
- Nafsiah, I., & Priyambadha, B. (2020). *The Effect of Interactive Learning Media on Learning Motivation and Learning Outcomes in Mathematics*. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 1–9.
- Perdana, R. A., & Handayani, W. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(2), 89–100.
- Pratiwi, R. (2016). Studi Korelasi Antara Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 34–43.
- Prasetyo, D., & Andriani, N. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Video terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 45–56.
- Rahmawati, E., & Santoso, B. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIC) serta Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 24(2), 112–124.
- Rakhmawati, N. F., & Prasetya, A. (2021). *The Influence of Media and Learning Motivation on Students' Mathematics Learning Outcomes in Junior High School*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1862(1), 012045.
- Rachmawati, D., & Saputra, A. (2022). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan IPS Modern*, 12(1), 45–56.
- Sari, E. P., & Wulandari, A. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(5), 689–695.
- Sari, A. P., & Prayitno, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 11(2), 156–168.
- Saputri, R. T., Marjohan, M., & Iswara, I. G. P. (2021). *The Effectiveness of Blended Learning Models to Improve Student Motivation and Learning Outcomes*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1786(1), 012029.
- Setiawan, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(2), 89–98.
- Si, L., Xin, L., & Shu-yan, H. (2021). *Study on the Effect of Mobile Phone-Base Interactive Teaching Mode on the Learning Motivation of College Students*. *DEStech Transactions on Computer Science and Engineering, 4th International Conference on Social Science, Management and Economics (SSME 2021)*, 337–340.
- Supriyanto, A., & Wahyuni, R. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sosial*, 10(2), 112–123.
- Suryanto, B. (2018). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Edukasi Elektronika*, 2(1), 12–24.
- Tuti, N. M., & Saptono, H. (2019). *The Influence of Audio-Visual Media Use and Students' Learning Interest on Learning Achievement of Citizenship Education in High Schools*. *International Journal of Educational Research Review*, 4(8), 354–358.

- Usoh, I. E., Asor, R., & Udoka, C. (2021). *Influence of Educational Television Programmes on Learning Motivation and Achievement in Junior Secondary School Integrated Science. Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 38–44.
- Utomo, B., & Wibowo, A. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 10(2), 112-120.
- Wigati, T., & Utomo, S. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 21(1), 35-44.
- Woolfolk, A. E. (2019). *Educational Psychology* (14th ed.). Boston, MA: *Pearson Education*.
- Wulandari, E., & Kusuma, A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 9(2), 78-88.
- Wulandari, L. A., & Santoso, R. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Komputer dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 23-32.
- Yapici, İ. U., & Aydın, H. (2019). *Effect of Active Learning Methods on Students' Academic Achievement and Motivation in Science Teaching. Journal of Baltic Science Education*, 18(5), 745–758.
- Yusri, Y., Yunus, M., & Sudarman, S. (2018). *Effect of YouTube Learning Media on Learning Motivation and Learning Outcomes of Mathematics in High School. Journal of Physics: Conference Series*, 947(1), 012006.