

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN
MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA**

Ola Rut Paturu¹, Sjeddie R. Watung², Devyano V.F. Ranti³, Gilly M. Tiwow⁴
Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri
Manado, Indonesia^{1,2,3,4}
e-mail: olarutpaturu@gmail.com

Diterima: 4/6/2026; Direvisi: 9/8/2026; Diterbitkan: 20/6/2026

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi masih menjadi perhatian karena terdapat perbedaan capaian hasil belajar yang menunjukkan belum optimalnya proses pembelajaran dan keterlibatan sebagian siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi ini mengindikasikan perlunya faktor pendukung yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji kontribusi media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Remboken. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan desain survei. Populasi penelitian berjumlah 248 siswa kelas XI dan XII, dengan 71 responden yang dipilih menggunakan teknik *proportional random sampling* berdasarkan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar masing-masing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Secara simultan, kedua variabel juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,465, yang menunjukkan bahwa 46,5% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh model penelitian. Sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa optimalisasi media pembelajaran interaktif yang didukung peningkatan motivasi belajar dapat menjadi strategi efektif bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Students' learning outcomes in Economics remain a concern because differences in learning achievement indicate that the learning process and student engagement have not been fully optimized. This condition highlights the need for supporting factors that can enhance students' understanding and learning motivation. Therefore, this study aimed to examine the contribution of interactive learning media and learning motivation to students' learning outcomes in Economics at SMA Negeri 1 Remboken. This study employed a quantitative associative approach with a survey design. The population consisted of 248 eleventh- and twelfth-grade students, with 71 respondents selected using *proportional random sampling* based on the Slovin formula. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had met validity and reliability requirements. Data were analyzed using simple and multiple linear regression techniques. The results revealed that both interactive learning media and learning motivation

had a significant effect on students' learning outcomes. Simultaneously, both variables also had a significant effect on learning outcomes, with a coefficient of determination (R^2) of 0.465, indicating that 46.5% of the variance in learning outcomes could be explained by the research model. The remaining variance was influenced by other factors outside the scope of this study. These findings suggest that optimizing the use of interactive learning media, supported by efforts to enhance students' learning motivation, can serve as an effective strategy for teachers and schools to improve the quality of instruction and students' learning outcomes.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan mampu menghadapi berbagai tantangan abad ke-21. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam era digital dan transformasi pendidikan saat ini, proses pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui pemanfaatan teknologi dan strategi pembelajaran yang inovatif. Perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong sekolah untuk mengintegrasikan berbagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa serta memperkuat pencapaian kompetensi pembelajaran (Bond et al., 2021; Pinto et al., 2025). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar peserta didik menjadi salah satu indikator penting keberhasilan implementasi pembelajaran di sekolah karena mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung.

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan pembelajaran. Faktor internal seperti motivasi belajar berperan dalam mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan berorientasi pada pencapaian akademik. Sementara itu, faktor eksternal seperti penggunaan media pembelajaran menentukan kualitas interaksi belajar yang dialami peserta didik. Penelitian Suyati (2022) menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar ekonomi, sedangkan Nastiti et al. (2024) menemukan bahwa motivasi belajar yang tinggi berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik pada implementasi Kurikulum Merdeka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual siswa, tetapi juga oleh tingkat motivasi yang dimiliki selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti multimedia interaktif, Wordwall, Quizizz, *Augmented Reality*, e-modul, maupun game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi serta berdampak positif terhadap hasil belajar (Kurniawati & Rafsanjani, 2023; Miftahurrahmah & Marwan, 2024; Gaol et al., 2025; Fradani, 2025; Maharani & Kamalia, 2026). Temuan Tirtayasa (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan visual. Selain itu, penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran terbukti dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Mulyono, 2025). Selain itu, media interaktif juga terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Usman et al., 2025; Eliza et al., 2025; Purba et al., 2025). Secara umum, temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar merupakan dua faktor yang secara konsisten dikaitkan dengan peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Remboken, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media presentasi sederhana sehingga interaksi siswa selama pembelajaran cenderung rendah. Guru juga mengungkapkan bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terutama pada materi yang memerlukan pemahaman konsep dan analisis ekonomi. Hasil dokumentasi nilai semester menunjukkan bahwa sekitar 32% siswa belum mencapai KKTP pada beberapa materi ekonomi, sementara hasil observasi memperlihatkan adanya perbedaan tingkat partisipasi dan motivasi belajar antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, variasi motivasi belajar antar siswa cukup tinggi, yang terlihat dari perbedaan tingkat kehadiran, partisipasi kelas, dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih menghadapi tantangan yang perlu mendapat perhatian melalui optimalisasi faktor-faktor yang memengaruhinya.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar maupun pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar ekonomi, baik melalui pemanfaatan media interaktif, Augmented Reality, maupun pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran (Kurniati & Armiami, 2025; Hamid et al., 2025; Tirtayasa, 2024; Mulyono, 2025; Andriani et al., 2026). Di sisi lain, motivasi belajar juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa (Rahmatullah et al., 2022; Zahra & Marsofiyati, 2024; Purba et al., 2025). Meskipun demikian, hasil-hasil penelitian tersebut umumnya menguji media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar secara terpisah sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai kontribusi relatif kedua variabel ketika dianalisis secara simultan dalam menjelaskan hasil belajar. Selain itu, perbedaan konteks sekolah, karakteristik peserta didik, dan tingkat pemanfaatan teknologi pada setiap penelitian menunjukkan bahwa kekuatan pengaruh kedua variabel tersebut masih berpotensi menghasilkan temuan yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu menguji hubungan kedua variabel secara bersama-sama untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ekonomi siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada konteks pelaksanaannya, tetapi pada upaya membangun model empiris yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar dalam menjelaskan variasi hasil belajar ekonomi peserta didik. Penelitian ini tidak hanya menganalisis pengaruh masing-masing variabel secara parsial, tetapi juga mengevaluasi besarnya kontribusi kedua variabel secara simultan terhadap hasil belajar. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar, sekaligus memberikan dasar empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran ekonomi yang lebih efektif berbasis teknologi dan penguatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini

adalah untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar ekonomi, menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi, serta menganalisis pengaruh simultan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Remboken.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal *ex post facto* yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Remboken, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara. Populasi penelitian berjumlah 248 siswa kelas XI dan XII, dengan sampel sebanyak 71 siswa yang ditentukan menggunakan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 10% dan dipilih melalui teknik *proportional random sampling*. Variabel penelitian terdiri atas Media Pembelajaran Interaktif (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) sebagai variabel bebas, serta Hasil Belajar Siswa (Y) sebagai variabel terikat. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert lima tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen media pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan indikator kemudahan penggunaan, daya tarik, interaktivitas, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran, sedangkan instrumen motivasi belajar mengacu pada indikator ketekunan belajar, minat, perhatian, serta dorongan untuk berprestasi. Sebelum digunakan, seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai mata pelajaran Ekonomi yang dimiliki sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran Ekonomi, terutama terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif, keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta kondisi kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dan arsip pendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dan regresi linear berganda dengan bantuan SPSS versi 29. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat yang meliputi normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t , uji F , dan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui pengaruh parsial maupun simultan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar dalam menjelaskan perubahan hasil belajar siswa. Analisis ini memberikan gambaran mengenai kekuatan model penelitian yang dibangun dalam memprediksi variabel terikat. Melalui pengujian ini dapat diketahui tingkat kontribusi kedua variabel bebas terhadap hasil belajar secara bersama-sama. Hasil pengujian koefisien determinasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,465	0,216	0,193	8,464

Berdasarkan Tabel 1, model yang digunakan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar, tetapi juga

oleh berbagai faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak aspek, baik yang berasal dari lingkungan belajar maupun karakteristik individu siswa. Meskipun demikian, kedua variabel yang diteliti tetap memberikan kontribusi yang berarti dalam menjelaskan variasi hasil belajar. Dengan demikian, model penelitian telah mampu memberikan gambaran yang memadai mengenai hubungan antara variabel yang dikaji.

Pengujian hipotesis secara parsial dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap hasil belajar siswa. Analisis ini penting untuk mengidentifikasi variabel mana yang memberikan kontribusi lebih kuat dalam meningkatkan capaian belajar. Melalui uji parsial, pengaruh media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar dapat dianalisis secara terpisah tanpa dipengaruhi oleh variabel bebas lainnya. Hasil pengujian parsial tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Parsial (Uji t)

Variabel	B	Std. Error	Beta	t hitung	Sig.
(Constant)	47,161	6,747	-	6,990	<0,001
Media Pembelajaran Interaktif (X1)	0,189	0,085	0,252	2,223	0,030
Motivasi Belajar (X2)	0,255	0,091	0,318	2,806	0,007

Berdasarkan Tabel 2, kedua variabel bebas terbukti memiliki hubungan yang positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas penggunaan media pembelajaran interaktif maupun peningkatan motivasi belajar cenderung diikuti oleh peningkatan capaian akademik siswa. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa faktor eksternal berupa media pembelajaran dan faktor internal berupa motivasi belajar sama-sama berperan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, upaya peningkatan hasil belajar perlu dilakukan secara terpadu dengan memperhatikan kedua aspek tersebut.

Selain pengujian secara parsial, penelitian ini juga melakukan pengujian secara simultan untuk mengetahui pengaruh kedua variabel bebas terhadap hasil belajar siswa secara bersama-sama. Pengujian simultan diperlukan untuk melihat efektivitas model penelitian secara keseluruhan dalam menjelaskan hubungan antarvariabel. Melalui analisis ini dapat diketahui apakah kombinasi media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar. Hasil pengujian simultan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F hitung	Sig.
Regression	1.341,113	2	670,557	9,359	<0,001
Residual	4.871,873	68	71,645	-	-
Total	6.212,986	70	-	-	-

Berdasarkan Tabel 3, model penelitian yang dibangun terbukti layak digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor secara terpisah, melainkan oleh kombinasi berbagai faktor yang saling mendukung. Media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar menunjukkan peran yang saling melengkapi dalam mendorong peningkatan hasil belajar ekonomi. Temuan ini memperkuat pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan penggunaan media sekaligus membangun motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Remboken. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dalam perspektif pembelajaran konstruktivistik, media interaktif berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui eksplorasi, visualisasi, dan interaksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Makna penting dari temuan ini adalah bahwa teknologi pembelajaran tidak sekadar menjadi alat bantu mengajar, melainkan berperan sebagai lingkungan belajar yang membantu siswa menghubungkan konsep-konsep ekonomi yang abstrak dengan situasi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media berbasis multimedia, *e-module*, *augmented reality*, maupun aplikasi interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Andriani et al., 2026; Fradani, 2025; Gaol et al., 2025; Hamid et al., 2025; Kurniawati & Rafsanjani, 2023; Lestari et al., 2024; Miftahurrahmah & Marwan, 2024; Pajriah et al., 2024; Wasisno, 2023). Namun, berbeda dengan sebagian penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada efektivitas satu jenis media tertentu, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran perlu dipahami dalam kaitannya dengan faktor internal peserta didik.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Secara teoritis, motivasi merupakan energi psikologis yang mengarahkan, mempertahankan, dan mengintensifkan perilaku belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta bertahan menghadapi kesulitan selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya berfungsi sebagai faktor pendukung, tetapi merupakan mekanisme internal yang menentukan sejauh mana siswa memanfaatkan kesempatan belajar yang tersedia. Dengan kata lain, keberhasilan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh apa yang diberikan guru, tetapi juga oleh kesiapan siswa untuk menerima dan mengolah pengalaman belajar tersebut. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa motivasi belajar berhubungan positif dengan prestasi akademik dan hasil belajar ekonomi (Nastiti et al., 2024; Rahmatullah et al., 2022; Suyati, 2022; Usman et al., 2025; Zahra & Marsofiyati, 2024).

Apabila dibandingkan, motivasi belajar menunjukkan kontribusi yang lebih dominan dibandingkan media pembelajaran interaktif. Temuan ini memberikan pemahaman bahwa faktor internal peserta didik memiliki posisi yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif tidak akan memberikan dampak optimal apabila siswa tidak memiliki dorongan untuk belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar secara lebih efektif, bahkan ketika fasilitas pembelajaran yang tersedia masih terbatas. Temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi pendidikan dan motivasi belajar bukanlah faktor yang saling menggantikan, melainkan saling melengkapi dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran perlu diarahkan pada penguatan kedua aspek tersebut secara bersamaan.

Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun demikian, nilai koefisien determinasi sebesar 21,6% menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut hanya menjelaskan sebagian kecil variasi hasil belajar siswa. Temuan ini penting untuk dimaknai

bahwa hasil belajar merupakan fenomena yang kompleks dan multidimensional. Rendahnya kontribusi relatif kedua variabel tersebut mengindikasikan adanya faktor-faktor lain yang turut berperan, seperti kemampuan awal siswa, dukungan keluarga, strategi mengajar guru, lingkungan belajar, kondisi sosial ekonomi, serta karakteristik individu peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak dapat hanya mengandalkan penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar, tetapi memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif dan sistematis.

Dari perspektif teori pembelajaran modern, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran terjadi ketika faktor eksternal dan faktor internal bekerja secara sinergis. Media pembelajaran interaktif berperan sebagai stimulus eksternal yang menciptakan pengalaman belajar yang menarik, sedangkan motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong internal yang mengarahkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Interaksi kedua faktor tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran bukan sekadar hasil dari kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi merupakan hasil dari kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, teknologi pendidikan akan memberikan dampak yang lebih besar apabila diimbangi dengan penguatan aspek motivasional peserta didik. Temuan ini selaras dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi dan pengembangan kompetensi peserta didik (Bond et al., 2021; Ng & Karjanto, 2023; Pinto et al., 2025).

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperlihatkan adanya kesinambungan sekaligus perluasan pemahaman. Penelitian sebelumnya umumnya menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar atau bahwa motivasi belajar berkontribusi terhadap prestasi akademik secara terpisah (Andriani et al., 2026; Hamid et al., 2025; Rahmatullah et al., 2022; Suyati, 2022). Sementara itu, penelitian ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut perlu dipahami secara terpadu karena keberhasilan pembelajaran merupakan hasil interaksi antara faktor eksternal dan faktor internal peserta didik. Posisi penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperkuat argumentasi bahwa efektivitas pembelajaran ekonomi memerlukan keseimbangan antara inovasi pembelajaran dan kesiapan psikologis siswa.

Kontribusi utama penelitian ini bukan terletak pada lokasi penelitian, melainkan pada perspektif konseptual yang ditawarkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran interaktif dan hasil belajar tidak dapat dijelaskan secara memadai tanpa mempertimbangkan peran motivasi belajar sebagai faktor internal peserta didik. Temuan ini memperkaya kajian pendidikan ekonomi dengan menegaskan pentingnya pendekatan integratif yang menggabungkan pemanfaatan teknologi pembelajaran dan penguatan motivasi belajar. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan dasar bagi guru dan sekolah untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyediaan media yang inovatif, tetapi juga pada strategi yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar Ekonomi tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh interaksi antara faktor eksternal dan internal yang mendukung proses belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif berperan sebagai sarana yang membantu siswa membangun pemahaman secara lebih aktif, sedangkan motivasi belajar menjadi kekuatan yang mendorong siswa untuk terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini menjawab tujuan penelitian bahwa media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar sama-sama berperan dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Secara konseptual, penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran Ekonomi lebih tepat dipahami sebagai hasil sinergi antara dukungan lingkungan belajar yang difasilitasi teknologi dan kesiapan psikologis peserta didik dalam memanfaatkan pengalaman belajar tersebut.

Hasil penelitian juga memperluas pemahaman mengenai pentingnya integrasi aspek pedagogis dan motivasional dalam menjelaskan keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan pembelajaran tidak cukup hanya berorientasi pada penyediaan media yang inovatif, tetapi perlu disertai strategi yang mampu membangun dan memelihara motivasi belajar secara berkelanjutan. Temuan ini memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian pendidikan Ekonomi dengan memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran merupakan fenomena multidimensional yang dipengaruhi oleh keterkaitan berbagai faktor pembelajaran. Ke depan, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan memasukkan variabel lain, seperti kompetensi guru, lingkungan keluarga, keterlibatan belajar siswa, maupun pemanfaatan teknologi pendidikan yang lebih spesifik, sehingga diperoleh model yang lebih komprehensif dalam menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, P. D., Armasita, T. A., Listiani, T. A., & Nugroho, T. R. (2026). Twintax Interact: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi PPN dan PPNBM. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(3), 1063–1075. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.11310>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marin, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International journal of educational technology in higher education*, 18(1), 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Eliza, S., Putrie, C. A. R., & Widodo, A. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi. *Sosio e-Kons*, 17(3), 208–221. https://newjournal.lppmunindra.ac.id/index.php/sosio_ekons/article/view/426
- Fradani, A. C. (2025). Pengaruh integrasi model Learning Cycle 5E dan media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA. *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 13(2), 156–166. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/25697>
- Gaol, M. B. L., Gimin, G., & Trisnawati, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ekonomi. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5398-5405. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7981>
- Hamid, R., Hasiru, R., Maruwae, A., Bumulo, F., & Gani, I. P. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 344–358. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i3.1897>
- Kurniati, F., & Armiati, A. (2025). Pengaruh Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa di SMA Negeri 1 Kinali. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 20526–20535. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/32880>
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMA. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 125-137. <https://doi.org/10.33603/zdgoqe22>

- Lestari, A. M., Gimin, G., & Mujiono, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Siklus Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 4 Pekanbaru. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11680-11685. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6102>
- Maharani, K. A., & Kamalia, P. U. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 1059–1068. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.11338>
- Miftahurrahmah, M., & Marwan, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Fase E di MAN Lima Puluh Kota . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 32499–32509. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18382>
- Mulyono, K. B. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi: Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar. *PEKA*, 13(1), 25-40. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/22445>
- Nastiti, C. R., Fr, D. A., & Nafiati, D. A. (2024). Pembelajaran Tanpa Batas: Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Yang Efektif Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(3). <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i3.3749>
- Ng, P. K., & Karjanto, N. (2023). Enhancing academic performance: The impact of active learning in mathematical economics. *arXiv preprint arXiv:2311.12837*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.12837>
- Pajriah, P., Saptono, A., & Pratama, A. (2024). Pengembangan E-Modul dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(5), 1869-1880. <https://al-haramjournal.com/index.php/EKOMA/article/view/3959>
- Pinto, A. S., Abreu, A., Carvalho, J. V., Carvalho, M., Martins, S., & Paiva, J. (2025, July). The technology acceptance model (tam): A meta-analytic structural equation modeling (masem) approach to explaining the adoption of genai tools in higher education. In *International Conference in Information Technology and Education*, 470-480. https://doi.org/10.1007/978-3-032-09080-5_46
- Purba, F. P., Siahaan, M., & Siahaan, N. Y. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 4(3), 423–436. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i3.1036>
- Rahmatullah, R., Sahrul Ramadhan, Inanna, Nurjannah, & Tahir, T. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 20 Pangkep. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(2), 246–259. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i2.48642>
- Suyati, E. S. (2022). Hubungan gaya belajar dan motivasi belajar dengan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS II: The relationship of learning style and learning motivation with the economic learning outcomes of students in class XI IPS II. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 112–117. <https://doi.org/10.33084/neraca.v7i2.3582>
- Tirtayasa, G. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 2(1). <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/JPEKA/article/view/1660>

- Usman, K., Hasiru, R., Maruwae, A., Panigoro, M., & Toralawe, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Wasisno, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Media Power Point. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 346–351. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1872>
- Zahra, W. A., & Marsofiyati, M. (2024). Hubungan Motivasi Ekstrinsik dalam Mendorong Prestasi Belajar Peserta Didik. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11). <https://www.ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/426>