

**PENGEMBANGAN *BOOKLET* INTERAKTIF IPS SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK SMP LABSCHOOL UNESA 1**

Alista Debby Ariyanti¹, Agung Stiawan², Asnimawati³, Silvi Nur Afifah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya

¹alista.22063@mhs.unesa.ac.id ²agungstiawan@unesa.ac.id

³asnimawati@unesa.ac.id ⁴silviafifah@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an Interactive Social Studies Booklet and analyze its effectiveness in improving learning motivation among junior high school students. The study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 26 students of class VII C of SMP Labschool UNESA 1. Data were collected through observation, interviews, expert validation, motivation questionnaires, and response questionnaires, and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and N-Gain test. The results showed that the interactive booklet achieved a good level of feasibility based on validation by media experts (80.21%) and material experts (93.75%). The use of the booklet also increased student learning motivation, as indicated by the Wilcoxon test results with a significance value of 0.000 (<0.05) and an N-Gain value of 0.41 (moderate category). Student responses (83.84%) and teachers (97.5%) were in the very good category. Thus, the Social Studies Interactive Booklet is suitable and quite effective for use as a learning support medium to increase students' learning motivation.

Keywords: *Interactive booklet; learning motivation; Social Studies learning media; ADDIE model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Booklet* Interaktif IPS dan menganalisis efektivitas penggunaan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas VII C SMP Labschool UNESA 1. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket motivasi, angket respons serta dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *booklet* interaktif memperoleh tingkat kelayakan baik berdasarkan validasi ahli media (80,21%) dan ahli materi (93,75%). Penggunaan *booklet* juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ditunjukkan oleh hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) serta nilai N-Gain sebesar 0,41 (kategori sedang). Respons

peserta didik (83,84%) dan guru (97,5%) berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, Booklet Interaktif IPS layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Booklet interaktif; motivasi belajar; media pembelajaran IPS; model ADDIE.

A. Pendahuluan

Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat motivasi belajar peserta didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) menunjukkan kecenderungan yang perlu ditingkatkan, sehingga menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Penurunan motivasi belajar sering kali ditemukan pada materi pelajaran yang dianggap sulit, kurang menarik dan metode pembelajaran atau media pembelajarannya yang konvensional, hal ini memengaruhi daya tarik peserta didik untuk belajar (Hidayati et al., 2022). Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan materi yang diajarkan oleh guru, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi rendahnya prestasi akademik dan minat belajar jangka panjang (Lutfiwati, 2020). Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kondisi tersebut menjadi tantangan

karena pembelajaran masih dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan, monoton, dan kurang menarik sehingga motivasi belajar peserta didik cenderung rendah (Fauziyyah et al., 2023)

Guru berperan sangat penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran termasuk pada upaya peningkatan motivasi belajar, dengan cara menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Penggunaan pendekatan yang lebih partisipasi, dan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi strategi dalam menciptakan suasana belajar yang positif (Hanaris, 2023). Dalam praktiknya, penerapan media pembelajaran inovatif dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih sangat terbatas, sehingga menjadi tantangan dalam menciptakan media dan metode kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Guru cenderung

mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, buku dan papan tulis sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi media membuat proses pembelajaran kurang menarik, yang pada akhirnya menurunkan motivasi peserta didik. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik, sehingga peserta didik cenderung pasif, bosan, dan mengalami penurunan semangat belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, ringkas, dan melibatkan peserta didik secara pasif.

Salah satu media yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah *Booklet Interaktif*. *Booklet* adalah media pembelajaran yang berkonsep penggabungan antara konsep media gambar dengan konsep buku teks tercetak yang memuat informasi ataupun materi mengenai sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran (Erwin et al., 2021). Fungsi dari *Booklet* itu sendiri adalah untuk meringkas materi yang akan didapatkan oleh peserta didik, menampilkan bacaan yang ringkas dengan ilustrasi yang menarik, dan dapat lebih mudah dipahami oleh

peserta didik. Seiring berkembangnya kebutuhan pembelajaran yang lebih partisipasi dan interaktif, *Booklet* juga dapat dikembangkan menjadi media yang bersifat interaktif (Panggabea, 2023). Di dalam *Booklet* interaktif tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar seperti, kuis, latihan, refleksi dan instruksi eksploratif di dalamnya. Desain tersebut memungkinkan *Booklet* interaktif dapat memberikan proses belajar yang menyenangkan, personal dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Repalena et al., 2024).

Permasalahan tersebut ditemukan di SMP Labschool UNESA 1 berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) pada bulan Februari-Juni 2025 dan observasi ulang di kelas VII pada tanggal 13 Januari 2026. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari minimnya partisipasi peserta didik pada saat menjalankan diskusi, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dan sebagian besar

peserta didik kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung tanpa media pembelajaran yang menarik. Meskipun guru telah memanfaatkan variasi media, termasuk media digital yang interaktif, kondisi kelas belum sepenuhnya kondusif karena masih terdapat peserta didik yang kurang fokus dan terdistraksi oleh penggunaan perangkat. Namun, ketika digunakan media dengan tampilan visual yang lebih menarik dan disertai aktivitas sederhana, peserta didik memberikan respons yang lebih antusias. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media booklet efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Nomleni membuktikan bahwa media booklet berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik (Nomleni et al., 2022). Penelitian Artika menunjukkan bahwa booklet valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Artika, 2020), sedangkan penelitian yang dilakukan

Puspita dkk. menyatakan bahwa media booklet valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar (Puspita et al., 2017). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih menggunakan booklet konvensional atau lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar. Penelitian mengenai pengembangan **booklet interaktif IPS** sebagai media pendukung untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP masih relatif terbatas. Penelitian ini memiliki kebaruan melalui pengembangan booklet interaktif yang memadukan penyajian visual, aktivitas interaktif, dan materi IPS secara ringkas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan booklet interaktif IPS sebagai media pendukung pembelajaran serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru IPS sekaligus memperkaya kajian mengenai

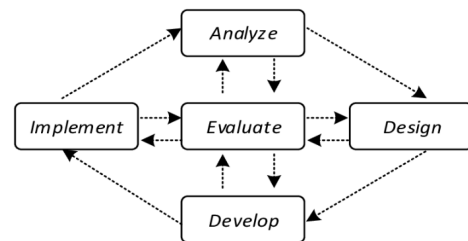
pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang berisi konsepsi dan implementasi ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D menghasilkan produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan (Winaryati et al., 2021). Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian dan pengembangan yang pada dasarnya bersifat, bertahap dan memerlukan pengujian keefektifan agar produk dapat digunakan dan berfungsi secara optimal (Sugiyono, 2013).

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Booklet Interaktif IPS yang ditunjukkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Labschool UNESA. Proses pengembangan media pembelajaran mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap

(*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).



Gambar 1 Model ADDIE

Sumber diadaptasi dari (Suwasono et al., 2021)

Pengimplementasian diterapkan di kelas VII C di SMP Labschool UNESA 1. Pemilihan kelas dilakukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan hasil observasi awal dan rekomendasi guru mata pelajaran IPS yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas tersebut belum optimal. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan rendahnya antusiasme peserta didik, kurangnya partisipasi aktif, dan kecenderungan peserta didik kurang fokus selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kelas VII C dipilih sebagai subjek implementasi media Booklet Interaktif IPS.

Kelayakan Booklet Interaktif IPS dievaluasi melalui validasi ahli media dan ahli materi menggunakan angket skala Likert empat tingkat. Hasil penilaian analisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media

sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Respons guru dan peserta didik juga dianalisis melalui angket untuk mengetahui kualitas media setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengujian efektivitas Booklet Interaktif IPS menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Data motivasi peserta didik diperoleh melalui angket pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar model ARCS. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk sebagai uji prasyarat. Karena data posttest tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan Wilcoxon Signed Rank Test. Besarnya peningkatan motivasi belajar dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui efektivitas penggunaan booklet interaktif IPS dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang memiliki tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis)

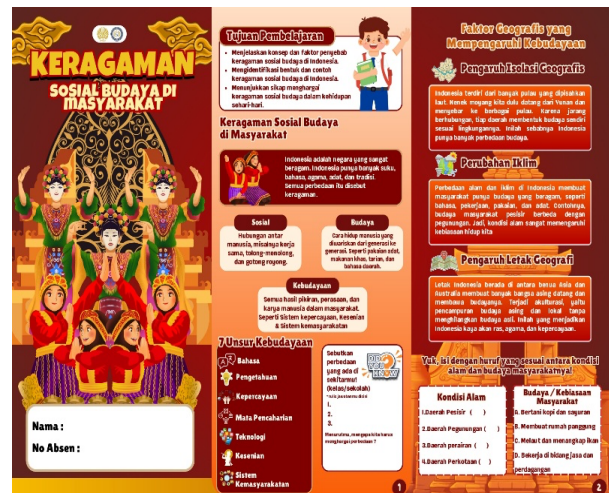
Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru

mata pelajaran IPS untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran di kelas VII SMP Labschool UNESA 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku LKS, buku paket, dan metode ceramah sehingga motivasi belajar peserta didik belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran IPS. Oleh karena itu, dikembangkan Booklet Interaktif IPS sebagai media pendukung pembelajaran yang memadukan teks, ilustrasi, warna, serta aktivitas interaktif berupa pertanyaan reflektif, menjodohkan, dan teka-teki silang. Pengembangan booklet didasarkan pada Teori Kognitif Multimedia Learning oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi visual dan verbal dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif (Lailli et al., 2026). Selain itu, booklet dirancang mengacu pada model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) untuk meningkatkan motivasi belajar. Komponen *Attention* diwujudkan melalui desain visual yang menarik, *Relevance* melalui penyajian materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, *Confidence*

melalui aktivitas pembelajaran yang disusun bertahap, dan *Satisfaction* melalui teka-teki silang serta aktivitas reflektif yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Tahap Desain (Design)

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan awal Booklet Interaktif IPS yang meliputi penyusunan materi, desain tampilan, pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, aktivitas pembelajaran, dan komponen pendukung. Materi disusun secara ringkas dan komunikatif sesuai karakteristik peserta didik SMP agar lebih mudah dipahami. Pengembangan desain booklet mengacu pada Teori Kognitif Multimedia Learning yang dikemukakan Richard E. Mayer, yaitu penyajian materi melalui kombinasi teks dan visual untuk membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif. Selain itu, tahap perancangan juga mengacu pada komponen Attention dalam model ARCS melalui penggunaan desain visual yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.



Gambar 2 Desain Bagian Halaman Depan Booklet Interaktif IPS

Sumber : Data primer diolah, (2026)



Gambar 3 Desain Bagian Halaman Belakang Booklet Interaktif IPS

Sumber : Data primer diolah, (2026)

3. Tahap Development

Tahap development merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk Booklet Interaktif IPS yang siap digunakan dalam pembelajaran. Booklet

dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan materi Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat. Produk disusun dalam bentuk media cetak berukuran A4 yang terdiri atas enam halaman, meliputi cover, tujuan pembelajaran, materi, ilustrasi, aktivitas reflektif, latihan mencocokkan, teka-teki silang, sorotan materi, barcode pengayaan, dan pesan motivasi. Penyajian materi dibuat secara ringkas, sistematis, dan dilengkapi ilustrasi serta aktivitas interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran

Validasi Ahli

Sebelum diimplementasikan, Booklet Interaktif IPS divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut

Tabel 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	80,21%	Layak
Ahli Materi	93,75%	Sangat Layak

Sumber : Data primer diolah, (2026)

1. Tahap Implemation

Tahap implementasi dilakukan setelah Booklet Interaktif IPS dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli.

Implementasi dilaksanakan pada 26 peserta didik kelas VII C SMP Labschool UNESA 1 selama tiga kali pertemuan menggunakan model *Discovery Learning*. Guru mata pelajaran berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar (*pre-test* dan *post-test*), angket respons peserta didik, serta angket respons guru untuk mengetahui efektivitas penggunaan Booklet Interaktif IPS dalam pembelajaran.

Hasil Pre-test dan Posttest Motivasi Belajar

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik

Keterangan	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
<i>Pre-test</i>	1470	56,54	70,67%
<i>Post-test</i>	1730	66,53	83,17%

Sumber : Data primer diolah, (2026)

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat dari 56,54 (70,67%) menjadi 66,53 (83,17%). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan Booklet Interaktif IPS.

Uji Normalitas

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pre-test Motivasi Belajar	0,078	Normal
Post-test Motivasi Belajar	0,016	Tidak Normal

Sumber : Data primer diolah, (2026)

Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data pre-test berdistribusi normal (Sig. = 0,078), sedangkan data post-test tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,016). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Data	Nilai Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar	-4,380	0,000	H_0 ditolak / H_a diterima

Sumber : Data primer diolah, (2026)

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000

(<0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil *Ranks*, terdapat 25 peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi belajar, 1 peserta didik memiliki skor tetap, dan tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan motivasi belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Booklet Interaktif IPS memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
0.4091	Sedang

Sumber : Data primer diolah, (2026)

Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,4091 dengan kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan Booklet Interaktif IPS cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil Respons Peserta Didik dan Guru

Angket Respons	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Peserta Didik	872	1.040	83,84%	Sangat Baik
Guru	39	40	97,5%	Sangat baik

Sumber : Data primer diolah, (2026)

Hasil angket menunjukkan bahwa Booklet Interaktif IPS memperoleh respons sangat baik dari peserta didik dengan persentase 83,84% dan dari guru sebesar 97,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa booklet dinilai menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran IPS.

2. Evaluation

Tahap evaluation bertujuan untuk menilai kualitas akhir Booklet Interaktif IPS berdasarkan hasil validasi, implementasi, respons guru dan peserta didik, serta peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Booklet Interaktif IPS memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPS. Hal tersebut didukung oleh hasil validasi ahli yang berada pada kategori layak hingga sangat layak, respons positif dari guru dan peserta didik, serta peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dan nilai N-Gain kategori sedang. Dengan demikian, Booklet Interaktif IPS dinilai mampu mendukung proses pembelajaran IPS dan meningkatkan

motivasi belajar peserta didik kelas VII C SMP Labschool UNESA 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Booklet Interaktif IPS yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPS berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 80,21% dengan kategori layak dan 93,75% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Booklet Interaktif IPS telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Booklet Interaktif IPS juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), serta nilai N-Gain sebesar 0,4091 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Booklet Interaktif IPS cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dipengaruhi oleh karakteristik Booklet Interaktif IPS yang menyajikan materi secara ringkas, sistematis, dan dilengkapi ilustrasi serta aktivitas pembelajaran seperti pertanyaan reflektif, latihan mencocokkan, dan teka-teki silang. Penyajian materi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif, fokus, dan terlibat selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Teori Kognitif Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, pengembangan Booklet Interaktif IPS juga mengacu pada model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nomleni dkk. yang menunjukkan bahwa media booklet berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik (Nomleni et al., 2022), penelitian yang dilakukan Artika yang menyatakan bahwa booklet valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Artika, 2020), serta penelitian Puspita

dkk. yang menunjukkan bahwa booklet valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar (Puspita et al., 2017). Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan Booklet Interaktif IPS yang tidak hanya menyajikan materi secara ringkas dan visual, tetapi juga dilengkapi aktivitas interaktif yang dirancang berdasarkan model ARCS sehingga berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik SMP.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Booklet Interaktif IPS yang dikembangkan menggunakan model ADDIE layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 80,21% dengan kategori layak dan validasi materi sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. Selain itu, respons peserta didik (83,84%) dan guru (97,5%) berada pada kategori sangat baik. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan motivasi belajar peserta didik berdasarkan hasil pre-test dan post-test, uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), serta

nilai N-Gain sebesar 0,41 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Booklet Interaktif IPS mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar peserta didik sehingga layak dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran IPS pada materi *Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat*.

DAFTAR PUSTAKA

- Artika, A. (2020). *Pengembangan Media Booklet Untuk Siswa Kelas Iv Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Sekolah Dasar Diajukan*. 2507(February), 1–9. [Http://Repository.Ummat.Ac.Id/Id/Eprint/1432](http://Repository.Ummat.Ac.Id/Id/Eprint/1432)
- Erwin, E., Rahman, A. M., & Saputra, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Materi Lapisan Atmosfer Kelas X Di MAN 1 Murung Raya. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 8(1), 19–28. <https://doi.org/10.20527/jpg.v8i1.11515>
- Fauziyyah, H., Sulistiani Putri, F., & Rustini, T. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Menggunakan Model PBL. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, 9(2), 207–214. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7567547>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 54–63. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ldaroh>
- Nomleni, F. T., Manu, T. S. N., & Lekitonu, C. M. (2022).

- Pengaruh Media Booklet Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 3 Kota Kupang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(2), 78–83. <https://doi.org/10.33323/Indigenous.V5i2.331>
- Panggabean, R. O. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri Bukur Kabupaten Kediri*. Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia.
- Puspita, A., Kurniawan, A. D., & Rahayu, H. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.29406/524>
- Repalena, A., Arni, Y., & Melinda, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga Di Sekolah Dasar*. 4(3), 399–406.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Suwasono, A., Deasiyanti, F. M., Widiyanti, I., Yuliana, Y., Nuraini, L., & A, F. K. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Interferensi Pada Mahasiswa Pendidikan Fisika*. 08(2), 184–198.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model Of RD & D Model RD&D Pendidikan Dan Sosial. In S. Nahidloh (Ed.), *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com