

**PENGARUH MULTIMEDIA BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MINAT
& HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 1
KEDUNGADEM BOJONEGORO**

Choirun Nisa¹, Kusnul Khotimah², Hendri Prastiyono³, Silvi Nur Afifah⁴

Universitas Negeri Surabaya

¹choirun.21062@mhs.unesa.ac.id, ²kusnulshotimah@unesa.ac.id,

³hendriprastiyono@unesa.ac.id, ⁴silviafifah@unesa.ac.id.

ABSTRACT

The advancement of digital technology necessitates learning innovations capable of enhancing students' interest and learning outcomes, particularly in Social Studies (IPS). This study aims to determine the impact of interactive video-based multimedia on the interest and learning outcomes of 7th-grade students at SMPN 1 Kedungadem, Bojonegoro. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design—specifically, the Nonequivalent Control Group Design. The study involved 56 students divided into an experimental class (VII A) and a control class (VII B). Data collection was conducted through pre-tests and post-tests, learning interest questionnaires, observation, and documentation. Data analysis utilized normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, paired sample t-tests, and N-Gain tests, processed using SPSS version 25. The results indicate that interactive video-based multimedia had a positive and significant effect on students' interest and learning outcomes, with a significance value of 0.000 (< 0.05). The increase in interest and learning outcomes in the experimental class fell into the high category, whereas the control class fell into the medium category. Thus, interactive video-based multimedia is effective for use in Social Studies instruction to enhance student engagement and learning achievement.

Keywords: *Interactive Video, Multimedia Learning, Learning Interest, learning Outcomes, Social Studies*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia berbasis video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment melalui Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian berjumlah 56 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII B). Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest-posttest, angket minat belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, independent sample t-test, paired sample t-test, dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa multimedia berbasis video interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Peningkatan minat dan hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Dengan demikian, multimedia berbasis video interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa.

Kata Kunci: Video Interaktif, Multimedia Pembelajaran, Minat Belajar, Hasil Belajar, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi, karakter, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar mampu menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan

memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (Julita & Purnasari, 2022). Selain itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah (Kemdikbud, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang relevan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan karena materi IPS banyak berkaitan dengan konsep, fenomena sosial, dan peristiwa kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran IPS di sekolah

masih sering didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami materi (Auliyani, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Hartono, 2019). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah multimedia berbasis video interaktif. Multimedia merupakan kombinasi berbagai unsur media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang digunakan untuk menyajikan

informasi secara terpadu (Vaughan, 2011). Dalam konteks pembelajaran, multimedia dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar (Mayer, 2014). Video interaktif sebagai bentuk multimedia memiliki keunggulan karena memungkinkan peserta didik tidak hanya menonton, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui pertanyaan, navigasi, dan umpan balik (Auliyani, 2025). Penggunaan video interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dengan adanya interaksi dalam media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep, menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, serta meningkatkan keterlibatan kognitif dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta

didik (Munawaroh et al., 2023; Mahardika et al., 2022).

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan multimedia berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPS di jenjang sekolah menengah pertama masih relatif terbatas, khususnya pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana pembelajaran digital. Hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Kedungadem Bojonegoro menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi metode konvensional, sedangkan penggunaan media pembelajaran interaktif belum diterapkan secara optimal. Guru umumnya hanya memanfaatkan video sebagai media pasif tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada penerapan multimedia berbasis video interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan sumber video pembelajaran yang relevan, kemudian dipadukan dengan fitur interaktif berupa navigasi materi, pertanyaan, umpan balik, serta animasi pendukung. Media tersebut dirancang untuk meningkatkan

keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh multimedia berbasis video interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Kedungadem Bojonegoro. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design dengan menggunakan desain nonequivalent control group design. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah ada sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1

Kedungadem Bojonegoro pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro. Sampel penelitian ditentukan menggunakan Teknik purposive sampling, sehingga diperoleh oleh kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan multimedia berbasis video interaktif dan kelas VII B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia berbasis video interaktif, sedangkan variabel terikat meliputi minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada Pelajaran IPS. Multimedia berbasis video interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi canva dengan memanfaatkan video pembelajaran yang relevan, kemudian dipadukan dengan animasi, narasi, teks, tombol navigasi, serta kuis interaktif sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket/kuisisioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi dilakukan

selama proses pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan multimedia berbasis video interaktif, angket/kuisisioner digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik menggunakan skala Likert lima tingkat. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung selama penelitian berlangsung.

Sebelum digunakan, instrument penelitian diuji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Selanjutnya, data dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Uji homogenitas Levene. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, Paired Sample t-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, serta analisis N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dilakukan analisis korelasi Pearson

untuk mengetahui hubungan antara penggunaan multimedia berbasis video interaktif dengan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics dengan taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro dengan melibatkan 56 peserta didik, yang terdiri atas 28 peserta didik kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas VII B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan multimedia berbasis video inteaktif, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Seluruh peserta didik mengikuti tahapan *pretest* – *treatment* – *posttest*.

2. Uji Instrumen Penelitian

- **Uji Validitas**

Uji ini dilakukan untuk mengetahui kualitas atau kevalidan soal yang akan diuji cobakan pada suatu kelas yang termasuk kedalam populasi penelitian. Instrumen dinyatakan valid jika memiliki

minimal dengan kriteria yang cukup.

Tabel 1

Indikator	Butir	Rata-rata r hitung	Keterangan
Potensi sumber daya alam dan pemanfaatannya	1,3,4,5,10,15	0,503	Valid
Potensi sumber daya alam	2,8,9,11,16,17,18,19,20	0,627	Valid
Potensi Kemaritiman Indonesia	6,7,12,13,14	0,505	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* Pearson menggunakan program SPSS 25 diperoleh 56 peserta didik dalam pengisian pretest dan posttest dapat dinyatakan valid. Sehingga soal pretest dan posttest dapat digunakan untuk pengambilan data.

- **Uji Reliabilitas**

Uji ini digunakan untuk mengetahui soal tes yang digunakan bersifat reliabel.

Tabel 2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Siswas
.640	16

Berdasarkan tabel reliabilitas instrumen variabel X (penggunaan multimedia berbasis video interaktif) diperoleh nilai *Alpha Cronbach's* sebesar $0,640 \geq 0,6$ pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$, maka instrumen

pernyataan dikatakan *reliabel* pada tingkat yang tinggi. Jadi, uji instrumen data pada variabel X sudah valid dan *reliabel* untuk seluruh siswa pernyataan, maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

3. Uji Prasyarat

- **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari nilai kemampuan awal dan akhir analisi potensi yang berdistribusi normal atau tidak, sekaligus digunakan untuk memenuhi persyaratan uji hipotesis yang akan dilakukan.

Tabel 3

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		56
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.87754445
Most Extreme Differences	Absolute	.070
	Positive	.058
	Negative	-.070
Test Statistic		.070
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji

normalitas diatas, hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh dengan signifikansi sebesar 0,621 dan hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,607. Untuk kelas kontrol nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,845 dan *posttest* sebesar 0,111. Karena semua nilai signifikansi lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada *pretest* dan *posttest* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

- **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui adanya kesamaan atau tidak dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4

Kelompok	Jumlah	Jenis Tes	Nilai Signifikansi	Keterangan
VII A dan VII B	56	Posttest	0,78	Homogen

Berdasarkan tabel diatas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Levene's test* adalah sebesar 0,78 > 0,05. Nilai 0,78 tersebut lebih besar daripada 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

- **Uji Signifikansi Koefisien Korelasi**

$H_0 : \rho = 0$ (tidak terdapat korelasi yang signifikan antar variabel)

$H_1 : \rho \neq 0$ (terdapat korelasi yang signifikan antar variabel)

Tabel 5

Correlations			
		Pemanfaatan Digital Learning	Sumber Belajar Alternatif
Minat Belajar Siswa	Pearson Correlation	1	.683**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	56	56
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	.683**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	56	56

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel korelasi diatas menunjukkan adanya hubungan antara minat dan hasil belajar siswa dengan penggunaan multimedia berbasis video interaktif dengan nilai uji korelasi *Pearson* 0,683. Hal ini menunjukkan terjadi hubungan yang kuat antara penggunaan multimedia berbasis video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro.

- **Uji Independent Sample t-Test**

Uji ini digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar peserta didik, yaitu nilai rata-rata 2 sampel yang tidak berpasangan.

Tabel 6

Nilai t Hitung	Df	Nilai sig (2-tailed)	Mean	SD
187.861	56	0,000	74.136	73.35

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $187.861 > 2,0024394$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan hasil akhir belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran IPS kelas

VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro.

- **Uji Paired Sample t-Test**

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik, untuk membandingkan skor yang didapatkan dari 2 sampel yang telah digunakan.

Tabel 7

Nilai t-hitung	Df	Nilai Signifikasi
-16.131	56	0,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* diperoleh t-hitung > t-tabel yaitu $-16.131 > 2,0903024$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan awal-akhir antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh pada penggunaan multimedia berbasis video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada Pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro.

- **Uji N-Gain Score**

Uji N-Gain Score dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat dan

hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 8

Kelompok	Mean	Minimum	Maksimum	Klasifikasi
Eksperimen	187.861	73.35	74.93	Tinggi
Kontrol	136.060	68.79	70.84	Sedang

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil perhitungan uji N-gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 74.93 atau 70% termasuk dalam kategori tinggi dengan minimal 44% dan nilai maksimal 89%. Untuk kelas kontrol adalah 68.79 atau 60% dengan nilai minimal 15% dan nilai maksimal 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis video interaktif terhadap minat & hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro memberikan dampak pengaruh yang signifikan.

Selain itu, analisis korelasi menunjukkan koefisien hubungan sebesar 0,467 dengan kontribusi sebesar 21,80%, yang termasuk dalam kategori hubungan sedang.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia berbasis video interaktif memiliki hubungan positif terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik, meskipun masih terdapat faktor lain di luar penelitian yang turut memengaruhi kedua variabel tersebut.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972) dan Vygotsky (1978), bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Penggunaan multimedia berbasis video interaktif memungkinkan peserta didik mengamati materi, berinteraksi dengan konten pembelajaran, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pemahaman dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Mayer (2014) mengenai *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)*, yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar,

suara, dan animasi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mengoptimalkan pemrosesan informasi melalui saluran visual dan auditori. Dengan demikian, multimedia berbasis video interaktif tidak hanya meningkatkan perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep IPS secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahardika et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Munawaroh et al. (2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kualitas proses maupun hasil belajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan multimedia berbasis video interaktif yang dikembangkan menggunakan canva dengan memanfaatkan video pembelajaran

yang dipadukan dengan navigasi interaktif, pertanyaan, umpan balik, serta animasi pendukung. Pengembangan media tersebut diterapkan pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro yang sebelumnya masih didominasi metode konvensional.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris bahwa multimedia berbasis video interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berbasis video interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia berbasis video interaktif memperoleh peningkatan minat belajar dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Penerapan multimedia berbasis video interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran

yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Kombinasi unsur teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur interaktif mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi dan keterlibatan selama proses belajar.

Dengan demikian, multimedia berbasis video interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPS melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, guru IPS disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia berbasis video interaktif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif pada materi IPS lainnya dengan melibatkan sampel yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Auliyani, L (2025). *Analisis Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka di RA Al-Ikhsan Prada*. UIN Ar-Raniry, Banda Aceh. go.id/announcements/28942fb9-334d-4fb5-9ce2-56f7ddce4d48-Indonesias-K-12-Education-Quality-Improvement-Bahasa-05122023.pdf
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). *Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar*. 2, 62–74
- Hartono, R. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu*. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Julita, J & Purnasari, P. D. (2022). *Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital*. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 227-239.
- Kemdikbud. (2023). *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://static.skm.kemdikbud>
- Mahardika, I. K., Subiki, S., Anggraeni, N. P., Juanda, D. H., Ubaidillah, M. J., & Amelia, N. (2022). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Fluida Dinamis*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5239–5247. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3199>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press
- Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). *Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(4), 13156–13164

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books

Republik Indonesia. (2023). *Undang-Undang Nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Sekretariat Negara. Jakarta.

<https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Trimansyah. (2021). Kecendrungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.
<https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work (8th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press