

**PENGARUH MOTIVAS BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PRETASI BELAJAR EKONOMI
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 BATUSANGKAR**

Ananta Aprilia¹, Armida Silvia²

^{1,2}Pendidikan Ekonomi, Departemen Ekonomi dan Bisnis
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Padang
Ananta.nanta1234@Gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Learning Motivation and the Use of Interactive Learning Media on the Economics Learning Achievement of tenth-grade students at SMA Negeri 1 Batusangkar, both simultaneously and partially. This study employed a quantitative approach with a causal associative method and an ex post facto design. The population consisted of tenth-grade students at SMA Negeri 1 Batusangkar, with a sample of 105 students. Data were collected using questionnaires for Learning Motivation and Interactive Learning Media, while Economics Learning Achievement was obtained from students' Economics daily test scores. The instruments used a four-point Likert scale. Data analysis included descriptive analysis, classical assumption tests, multiple linear regression, F-test, t-test, and coefficient of determination (R^2). The results showed that Learning Motivation was categorized as fairly good, with a TCR of 72%, while Interactive Learning Media was also categorized as fairly good, with a TCR of 74%. The average Economics Learning Achievement was 80.58, below the minimum mastery criterion (KKM) of 81. The F-test showed that Learning Motivation and Interactive Learning Media simultaneously had a significant effect on Economics Learning Achievement, with an F-count of 74.481 and a significance value of $0.000 < 0.05$. Partially, Learning Motivation had a positive and significant effect, with a t-count of 8.538 and a significance value of $0.000 < 0.05$. Meanwhile, Interactive Learning Media had no significant partial effect, with a t-count of 0.889 and a significance value of $0.376 > 0.05$. The R^2 value of 0.594 indicates that both variables explained 59.4% of the variation in Economics Learning Achievement, while 40.6% was explained by other factors.

Keywords: *Learning Motivation¹, Interactive Learning Media², Economics Learning Achievement³*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar, baik secara simultan maupun parsial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian asosiatif kausal dan desain ex post facto. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar dengan sampel sebanyak 105 siswa. Data dikumpulkan melalui angket untuk variabel Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif, sedangkan Prestasi Belajar Ekonomi diperoleh melalui dokumentasi nilai ulangan harian Ekonomi siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert empat tingkat. Analisis data meliputi analisis deskriptif, uji asumsi klasik, regresi linear berganda, uji F, uji t, dan koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan

bahwa Motivasi Belajar berada pada kategori cukup baik dengan nilai TCR sebesar 72%, sedangkan Media Pembelajaran Interaktif juga berada pada kategori cukup baik dengan nilai TCR sebesar 74%. Rata-rata Prestasi Belajar Ekonomi sebesar 80,58, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 81. Hasil uji F menunjukkan bahwa Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi, dengan nilai Fhitung sebesar 74,481 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Secara parsial, Motivasi Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi, dengan thitung sebesar 8,538 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Sementara itu, Media Pembelajaran Interaktif tidak berpengaruh signifikan secara parsial, dengan thitung sebesar 0,889 dan signifikansi $0,376 > 0,05$. Nilai R^2 sebesar 0,594 menunjukkan bahwa kedua variabel secara bersama-sama menjelaskan 59,4% variasi Prestasi Belajar Ekonomi, sedangkan 40,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Motivasi belajar¹, Media pembelajaran interaktif², Prestasi Belajar ekonomi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam proses pengembangan potensi peserta didik. Melalui pendidikan, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan, sikap, keterampilan, serta berbagai kompetensi yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar merupakan salah satu gambaran keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar ekonomi menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi ekonomi yang telah dipelajari.

Prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan akademik, tetapi juga oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang berkaitan dengan proses belajar siswa.

Salah satu faktor internal yang berkaitan dengan pencapaian prestasi belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang terdapat dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan cenderung lebih tekun dalam mengerjakan tugas, berusaha ketika menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap permasalahan pembelajaran, serta berusaha menyelesaikan tugas secara mandiri. Motivasi tersebut dapat mendorong

siswa untuk mempertahankan usaha dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Selain motivasi belajar, proses pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menarik. Perkembangan teknologi juga memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti PPT atau Canva interaktif, Quizizz, video animasi pembelajaran, dan game pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Media dapat membantu menyajikan materi melalui gambar, video, animasi, pertanyaan, permainan, maupun aktivitas yang memungkinkan adanya interaksi selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi ekonomi serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

prestasi belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Batusangkar masih menunjukkan adanya permasalahan pada beberapa kemampuan yang diukur. Pada kemampuan memahami materi ekonomi, hanya 24 siswa (22,9%) yang mampu, sedangkan 81 siswa (77,1%) belum mampu. Pada kemampuan menerapkan konsep dalam menyelesaikan soal, sebanyak 50 siswa (47,6%) mampu dan 55 siswa (52,4%) belum mampu. Selanjutnya, pada kemampuan menganalisis permasalahan ekonomi, hanya 22 siswa (21,0%) yang mampu, sedangkan 83 siswa (79,0%) belum mampu. Sementara itu, pada kemampuan mengerjakan tugas dengan benar dan tepat, sebanyak 58 siswa (55,2%) mampu dan 47 siswa (44,8%) belum mampu. Selain itu, siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM sebanyak 31 siswa (29,5%), sedangkan 74 siswa (70,5%) belum mencapai KKM.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai kemampuan yang diharapkan, terutama dalam memahami materi dan menganalisis permasalahan ekonomi. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa prestasi belajar ekonomi siswa masih perlu mendapat perhatian. Prestasi belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satu faktor internal yang dapat berkaitan dengan prestasi belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk lebih tekun dalam mengikuti pembelajaran, menghadapi kesulitan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat mendukung proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan tersebut diharapkan mengarah pada perkembangan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar

merupakan salah satu bentuk pencapaian yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah dalam Wardana dan Ahdar (2021), prestasi belajar dapat dilihat melalui beberapa ranah kemampuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, seperti pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Ranah afektif berkaitan dengan penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kecakapan siswa dalam melakukan suatu aktivitas.

Dalam penelitian ini, prestasi belajar lebih diarahkan pada kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran Ekonomi. Hal tersebut disesuaikan dengan sumber data penelitian yang menggunakan data sekunder berupa dokumentasi nilai rata-rata Ulangan Harian siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Dengan demikian, prestasi belajar ekonomi dalam penelitian ini menggambarkan tingkat keberhasilan dan penguasaan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Ekonomi.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi memberikan dorongan kepada siswa untuk memulai kegiatan belajar, mempertahankan usaha, dan mengarahkan perilaku belajar menuju tujuan pembelajaran.

Sardiman (2018) menjelaskan karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar antara lain tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, senang bekerja atau belajar mandiri, mampu mempertahankan pendapat, serta senang mencari dan memecahkan masalah. Karakteristik tersebut menunjukkan adanya dorongan dalam diri siswa untuk mempertahankan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui tujuh indikator, yaitu (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat dalam berbagai masalah, (4) senang belajar mandiri, (5) cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, (6) mempertahankan pendapat, dan (7) senang mencari dan menyelesaikan masalah.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media dapat membantu menyajikan materi pembelajaran sehingga konsep yang kompleks atau abstrak dapat disampaikan secara lebih konkret dan menarik. Dalam skripsi, media pembelajaran dipahami sebagai sarana yang membantu proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif, efisien, komunikatif, dan dapat mendorong partisipasi siswa.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif mencakup media yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Batusangkar, seperti PPT/Canva interaktif, Quizizz, video animasi pembelajaran, dan game pembelajaran. Media tersebut memiliki karakteristik penggunaan yang berbeda dalam membantu penyampaian materi dan aktivitas pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dikaji melalui dua dimensi, yaitu efektivitas media dan interaktivitas media. Dimensi

efektivitas meliputi kejelasan penyajian materi, membantu memahami konsep ekonomi, mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal, menarik perhatian dan fokus belajar, serta membantu mengingat materi. Sementara itu, dimensi interaktivitas meliputi komunikasi dua arah, feedback langsung, partisipasi aktif, kontrol pengguna, fleksibilitas penggunaan, dan keterlibatan siswa

Penelitian ini secara spesifik mengangkat judul: **“Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Batusangkar”**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Penelitian asosiatif kausal digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengkaji peristiwa yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Dalam penelitian

ini, motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran interaktif telah berlangsung secara alami dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batusangkar, yang beralamat di Jalan Sultan Alam Bagagarsyah, Limo Kaum, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026/2027.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar tahun ajaran 2026/2027 yang berjumlah 105 siswa. Sampel penelitian berjumlah 105 siswa dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan keterbatasan izin penelitian yang diberikan oleh pihak sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data Prestasi Belajar Ekonomi siswa.

Instrumen penelitian untuk variabel Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan skala Likert lima poin, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak setuju. Instrumen kemudian diuji untuk mengetahui kelayakan alat ukur sebelum digunakan dalam analisis penelitian.

Teknik analisis data menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics. Analisis diawali dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan masing-masing variabel penelitian. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Setelah persyaratan analisis terpenuhi, dilakukan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi.

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji F untuk mengetahui pengaruh Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara simultan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi, serta uji t untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel

bebas secara parsial. Selanjutnya, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif dalam menjelaskan variasi Prestasi Belajar Ekonomi. Kriteria pengujian menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi masing-masing variabel penelitian, yaitu Motivasi Belajar (X1), Media Pembelajaran Interaktif (X2), dan Prestasi Belajar Ekonomi (Y). Penelitian ini melibatkan 105 siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar.

Tabel 3. Rekapitulasi Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

N o	Variabel Penelitian	Rata-rata(Mean)	% TC R	Kategori
1	Motivasi Belajar (X1)	3,60496	72 %	Cukup Baik
2	Media Pembelajaran Interaktif (X2)	3,692494	74 %	Cukup Baik
3	Prestasi Belajar Ekono	80,58	-	Kurang/Belum Tuntas

Sumber: Data olah penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 3, Motivasi Belajar memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,60 dengan TCR sebesar

72% dan termasuk kategori cukup baik. Media Pembelajaran Interaktif memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,69 dengan TCR sebesar 74% dan termasuk kategori cukup baik. Sementara itu, Prestasi Belajar Ekonomi memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,58. Apabila dibandingkan dengan KKM mata pelajaran Ekonomi sebesar 81, maka rata-rata prestasi belajar siswa masih berada di bawah KKM.

Prestasi Belajar Ekonomi

Prestasi Belajar Ekonomi dalam penelitian ini diukur menggunakan data sekunder berupa nilai rata-rata Ulangan Harian siswa. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata prestasi belajar sebesar 80,58, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 69.

Tabel 4. Indikator Prestasi Belajar Ekonomi

N o	Indikator	Rata-rata	Kk m	Kategor i
1	Kemampuan memahami materi ekonomi	83,19	81	Tuntas (baik)
2	Kemampuan menerapkan konsep dalam menyelesaikan soal	81,42	81	Tuntas (Cukup baik)
3	Kemampuan menganalisis permasalahan ekonomi	79,37	81	Belum Tuntas (kurang)
4	Kemampuan mengerjakan tugas dengan benar dan tepat	78,34	81	Belum Tuntas (tidak Baik)

N o	Indikator	Rata-rata	Kk m	Kategor i
	Rata-Rata Akumulatif	80,58	81	Belum tuntas atau kurang

Sumber: Dokumentasi nilai siswa, 2026

Berdasarkan tabel 4 dapat dijelaskan bahwa data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami materi dan menerapkan konsep telah mencapai KKM, sedangkan kemampuan menganalisis permasalahan ekonomi serta mengerjakan tugas dengan benar dan tepat masih berada di bawah KKM.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data residual dalam model regresi berdistribusi normal. Hasil pengujian menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200 dengan jumlah sampel 105. Karena nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka residual dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Unstandardized Residual
N	105
Kolmogorov-Smirnov Z	0,069
Asymp.Sig. (2-tailed)	0,200
Kesimpulan	Berdistribusi Normal

Sumber: Data diolah menggunakan IBM SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 5, hasil pengujian statistik One-Sample Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai Test Statistic sebesar 0,069 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan yang berlaku, karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih besar dari taraf signifikansi alpha yang ditentukan yaitu 0,05 ($0,200 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data residual dalam model regresi penelitian ini telah berdistribusi secara normal.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang kuat antarvariabel bebas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Tolerance untuk kedua variabel sebesar 0,562, sedangkan nilai VIF sebesar 1,779. Nilai Tolerance $> 0,10$ dan VIF < 10 , sehingga model regresi tidak mengalami multikolinearitas.

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas

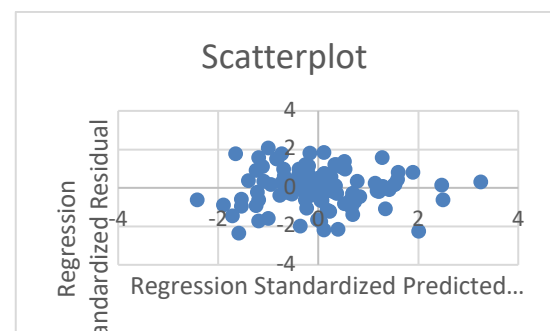
No	Variabel indenpenden	Tolera nce	VIF	Kesimpulan
1	Motivasi Belajar (X1)	0,562	1,779	Bebas Multikolinea ritas
2	Media Pembelajaran Interaktif (X2)	0,562	1,779	Bebas Multikolinea ritas

Sumber: Data diolah menggunakan IBM SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 6 dapat dijelaskan bahwa nilai tolerance kedua variabel sebesar $0,562 > 0,10$ dan nilai VIF sebesar $1,779 < 10$. Dengan demikian, model regresi tidak mengalami gejala multikolinearitas.

Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan menggunakan grafik Scatterplot. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pola penyebaran titik, titik-titik residual tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol serta tidak membentuk pola tertentu. Dengan demikian, model regresi tidak menunjukkan adanya gejala heteroskedastisitas.



Gambar 2. Hasil Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan grafik Scatterplot, titik-titik residual menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y serta tidak membentuk pola tertentu. Dengan demikian, model

regresi tidak menunjukkan adanya gejala heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linear berganda

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan yang linear. Berdasarkan hasil pengujian, hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Ekonomi serta hubungan Media Pembelajaran Interaktif dengan Prestasi Belajar Ekonomi memenuhi asumsi linearitas sehingga analisis regresi linear berganda dapat dilanjutkan.

Tabel 7. Hasil estimasi koefisien Regresi Linear berganda

Model	Unstandar dized coefficient s (B)	Std ero r	t hitu ng	Sig
(constant)	44,773	3,248	13,774	0,000
Motivasi belajar (X1)	0,221	0,026	8,538	0,000
Media Pembelajaran interaktif (X2)	0,016	0,018	0,889	0,376

Sumber: Data primer diolah (output IBM SPSS), 2026

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 44,773 + 0,221X_1 + 0,016X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien Motivasi Belajar bernilai positif sebesar 0,221. Artinya, peningkatan

skor Motivasi Belajar dalam model penelitian diikuti peningkatan prediksi Prestasi Belajar Ekonomi sebesar 0,221 dengan asumsi variabel lainnya konstan. Koefisien Media Pembelajaran Interaktif juga bernilai positif sebesar 0,016, tetapi besarnya pengaruh tersebut perlu dilihat melalui hasil uji signifikansi parsial.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Hasil analisis menunjukkan nilai R sebesar 0,770, sedangkan nilai R Square sebesar 0,594. Dengan demikian, Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara bersama-sama menjelaskan 59,4% variasi Prestasi Belajar Ekonomi, sedangkan 40,6% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model penelitian

Tabel 8. Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the estimate
1	0,770	0,594	0,586	2,721

Sumber: Data primer diolah (output IBM SPSS), 2026

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh nilai R Square (R²) sebesar 0,594. Nilai determinasi ini mengindikasikan secara empiris bahwa variasi variabel Motivasi Belajar (X1) dan Media

Pembelajaran Interaktif (X2) secara simultan (bersama-sama) hanya memberikan kontribusi pengaruh sebesar 59,4% terhadap variabel Prestasi Belajar Ekonomi (Y). Sementara itu, porsi sisa yang sangat dominan yaitu sebesar 40,6% dijelaskan oleh variasi variabel-variabel eksternal lain di luar batasan model dan ruang lingkup penelitian ini.

Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara simultan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi.

Tabel 9. Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1102,585	2	551,292	74,481	0,000
Residual	754,977	102	7,402		
Total	1857,562	104			

Sumber: Data primer diolah (output IBM SPSS), 2026

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 9 diperoleh nilai F hitung sebesar 74,481 dengan nilai Signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria keputusan ilmiah, karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih besar dari batas tingkat kesalahan yang ditentukan

yaitu 0,05 ($0,000 > 0,05$), maka ditarik keputusan bahwa (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar (X1) dan Media Pembelajaran Interaktif (X2) secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Y) siswa.

Uji Signifikan Parsial (Uji T)

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap Prestasi Belajar Ekonomi.

Tabel 10. Hasil analisis Uji T

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	T hitung	Sig.
1 (constant)	44,733	3,248	13,774	0,000
Motivasi Belajar (X1)	0,221	0,026	8,538	0,000
Media Pembelajaran interaktif (X2)	0,016	0,018	0,889	0,376

Sumber: Data primer diolah (output IBM SPSS), 2026

Berdasarkan tabel 10 dapat dijelaskan bahwa hasil Uji T Hasil pengujian pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh t hitung sebesar - 8,538 dan t tabel 1,983, sehingga

dapat disimpulkan H2 diterima karena nilai t hitung $< t$ tabel ($8,538 > 1,983$) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,000 > 0,05$). Artinya, Motivasi Belajar berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X.

Pembahasan

Pengaruh Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif Secara Simultan terhadap Prestasi belajar Ekonomi

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara simultan, diperoleh nilai F hitung sebesar 74,481 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keberadaan kedua variabel bebas secara bersama-sama memiliki hubungan yang bermakna dengan Prestasi Belajar Ekonomi siswa.

Secara deskriptif, Motivasi Belajar memperoleh nilai Tingkat

Capaian Responden (TCR) sebesar 72% dengan kategori cukup baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar berada pada kondisi cukup baik. Sementara itu, Media Pembelajaran Interaktif memperoleh TCR sebesar 74% dengan kategori cukup baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian yang cukup baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ekonomi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,594 dengan nilai R^2 sekitar 59,4%. Artinya, Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara bersama-sama dapat menjelaskan sekitar 59,4% variasi Prestasi Belajar Ekonomi siswa. Sementara itu, sekitar 40,6 % variasi Prestasi Belajar Ekonomi dipengaruhi atau berkaitan dengan faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa Prestasi Belajar Ekonomi merupakan hasil yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dan tidak hanya dapat dijelaskan melalui Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi. Temuan ini menunjukkan bahwa pencapaian prestasi belajar perlu dilihat dari keterkaitan faktor internal siswa dan faktor lingkungan pembelajaran. Motivasi belajar memberikan dorongan bagi siswa untuk terlibat dalam proses belajar, sedangkan media pembelajaran interaktif dapat menjadi bagian dari lingkungan yang mendukung proses tersebut.

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial, diperoleh nilai t hitung sebesar 8,538 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t hitung tersebut lebih besar daripada t tabel sebesar 1,983 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_2 diterima. Artinya, Motivasi Belajar berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar. Koefisien regresi

Motivasi Belajar sebesar 0,221 menunjukkan arah hubungan yang positif, sehingga peningkatan Motivasi Belajar dalam model penelitian ini diikuti dengan peningkatan Prestasi Belajar Ekonomi.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa indikator ulet menghadapi kesulitan dan tekun menghadapi tugas merupakan aspek yang relatif kuat pada Motivasi Belajar siswa, dengan TCR masing-masing sebesar 87% dan 84%. Kedua indikator tersebut menunjukkan adanya daya juang dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi. Sementara itu, indikator menunjukkan minat dalam berbagai masalah dan mempertahankan pendapat masing-masing memperoleh TCR sebesar 71%, sedangkan indikator senang mencari dan menyelesaikan masalah memperoleh TCR sebesar 70% dan senang belajar mandiri sebesar 66%, yang seluruhnya berada pada kategori cukup baik.

Capaian terendah terdapat pada indikator cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin sebesar 61% dengan kategori kurang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa variasi aktivitas pembelajaran menjadi salah

satu aspek yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang memberikan variasi tugas, aktivitas pemecahan masalah, diskusi, maupun penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap kegiatan yang bersifat rutin.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dan mempertahankan kegiatan tersebut dalam mencapai tujuan. Motivasi memberikan dorongan kepada siswa untuk memulai kegiatan belajar, mempertahankan usaha, dan mengarahkan perilaku belajar menuju tujuan yang ingin dicapai.

Dalam teori Kognitif Sosial Bandura, faktor personal memiliki hubungan dengan perilaku dan lingkungan. Motivasi sebagai faktor personal dapat memengaruhi bagaimana siswa merespons kegiatan pembelajaran. Siswa dengan motivasi yang lebih baik cenderung memiliki dorongan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mengerjakan tugas, dan menghadapi kesulitan.

Aktivitas tersebut selanjutnya dapat berkaitan dengan pencapaian prestasi belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Makatita dan Azwan (2021) yang menunjukkan adanya kontribusi motivasi terhadap prestasi belajar. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan pencapaian akademik siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran dan konteks peserta didik yang berbeda, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas X dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Batusangkar.

Dengan demikian, hasil pengujian menunjukkan bahwa Motivasi Belajar berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi. Temuan ini memperlihatkan bahwa faktor internal siswa memiliki peranan dalam pencapaian prestasi belajar. Oleh karena itu, upaya meningkatkan prestasi belajar ekonomi tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui upaya membangun motivasi siswa agar lebih tekun, ulet, tertarik terhadap permasalahan, dan mampu belajar secara mandiri.

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial, diperoleh nilai t hitung sebesar 0,889 dengan nilai signifikansi sebesar 0,376. Nilai t hitung tersebut lebih kecil daripada t tabel sebesar 1,983 dan nilai signifikansi $0,376 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_3 ditolak. Artinya, Media Pembelajaran Interaktif tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara parsial terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara hasil deskriptif dan hasil inferensial. Secara deskriptif, Media Pembelajaran Interaktif memperoleh TCR sebesar 74% dengan kategori cukup baik. Namun, hasil tersebut tidak secara otomatis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi. TCR digunakan untuk menggambarkan kondisi atau persepsi siswa terhadap penggunaan media, sedangkan uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel secara parsial. Oleh karena itu, hasil TCR yang cukup baik tetap

dapat ditemukan bersamaan dengan hasil uji t yang tidak signifikan.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Batusangkar terdiri atas presentasi PPT atau Canva interaktif, latihan berbasis Quizizz, serta video animasi pembelajaran. Ketiga bentuk media tersebut memberikan variasi dalam penyampaian materi dan aktivitas pembelajaran. PPT atau Canva interaktif digunakan untuk membantu penyajian materi secara visual, Quizizz digunakan dalam kegiatan latihan berbasis pertanyaan, sedangkan video animasi memberikan penyajian materi melalui unsur audio dan visual.

Dari aspek efektivitas, indikator mengurangi pembelajaran verbal memperoleh TCR sebesar 83% dan menjadi indikator dengan capaian tertinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasakan penggunaan media dapat membantu mengurangi pembelajaran yang hanya bergantung pada penjelasan verbal guru. Keberadaan PPT atau Canva interaktif serta video animasi dapat memberikan bentuk penyajian materi yang lebih beragam sehingga

informasi tidak hanya diterima melalui penjelasan lisan.

Jika ditinjau berdasarkan karakteristik media yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Batusangkar, yaitu PPT/Canva interaktif, Quizizz, video animasi pembelajaran, dan game pembelajaran, masing-masing media memiliki karakteristik yang berbeda dalam mendukung proses belajar siswa. PPT/Canva interaktif lebih menonjolkan penyajian materi secara visual dan terstruktur. Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh respons terhadap jawaban. Video animasi pembelajaran menyajikan materi melalui perpaduan gambar, suara, teks, dan gerakan. Sementara itu, game pembelajaran melibatkan siswa dalam aktivitas berupa pertanyaan, tantangan, respons, serta hasil atau skor.

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa keempat media memiliki bentuk interaksi yang berbeda. PPT/Canva interaktif dan video animasi lebih banyak mendukung penyajian informasi melalui unsur visual dan audiovisual, sedangkan Quizizz dan game pembelajaran lebih memberikan

kesempatan kepada siswa untuk memberikan respons dan mengikuti aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan berbagai jenis media tersebut dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran Ekonomi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai Pengaruh Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar. Hal ini dibuktikan dengan nilai Fhitung sebesar 74,481 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_1 diterima. Nilai R Square sebesar 0,594 menunjukkan bahwa Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 59,4% terhadap Prestasi Belajar Ekonomi, sedangkan 40,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Artinya, prestasi belajar siswa tidak hanya berkaitan

dengan satu faktor saja, tetapi dapat dipengaruhi oleh kondisi motivasi siswa dan lingkungan pembelajaran yang digunakan.

Motivasi Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar $8,538 > t_{tabel} 1,983$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H2 diterima. Secara deskriptif, Motivasi Belajar memperoleh TCR sebesar 72% dengan kategori cukup baik. Indikator dengan capaian tertinggi adalah ulet menghadapi kesulitan sebesar 87% dan tekun menghadapi tugas sebesar 84%, yang berada pada kategori baik. Sementara itu, indikator menunjukkan minat dalam berbagai masalah dan mempertahankan pendapat masing-masing memperoleh TCR sebesar 71%, senang mencari dan menyelesaikan masalah sebesar 70%, serta senang belajar mandiri sebesar 66%. Adapun capaian terendah terdapat pada indikator cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin sebesar 61%, sehingga aspek tersebut perlu mendapatkan perhatian dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Pembelajaran

Interaktif tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batusangkar. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung sebesar $0,889 < t_{tabel} 1,983$ dan nilai signifikansi $0,376 > 0,05$, sehingga H3 ditolak. Meskipun demikian, secara deskriptif Media Pembelajaran Interaktif memperoleh TCR sebesar 74% dengan kategori cukup baik. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Batusangkar meliputi PPT/Canva interaktif, Quizizz, video animasi pembelajaran, dan game pembelajaran. Penggunaan media tersebut memberikan variasi dalam penyajian materi dan aktivitas pembelajaran ekonomi.

Indikator dengan capaian tertinggi adalah mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal sebesar 83%, sedangkan capaian terendah terdapat pada keterlibatan siswa sebesar 69%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara umum telah dinilai cukup baik oleh siswa, terutama dalam memberikan variasi penyajian materi dan mengurangi ketergantungan pada penyampaian materi secara verbal. Namun,

keterlibatan siswa dalam menggunakan media masih perlu ditingkatkan agar siswa tidak hanya menerima atau mengikuti aktivitas yang tersedia, tetapi juga terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran

SARAN

1. Bagi Guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian dorongan, perhatian, penghargaan, serta kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih tekun, ulet, dan aktif dalam menghadapi tugas maupun kesulitan belajar dan selain itu guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran Interkatif, tidak hanya sebagai alat untuk menyajikan materi tetapi juga menjadi sarana yang dapat mendorong keterlibatan siswa.
2. Bagi siswa untuk dapat meningkatkan Motivasi belajar dengan lebih tekun dalam menyelesaikan tugas, tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan serta membiasakan diri belajar mandiri.
3. Bagi sekolah diharpkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan kesempatan kepada

guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang memengaruhi prestasi belajar ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, W. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Herwati, M. M. Arifin, T. Rahayu, A. W., D. J. Solang, S. Zulaichoh, K. A., T. Haryanto, S. S. Putri, & B. K. (2023). *Motivasi dalam pendidikan*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Puspaningrum, V. A., Zulvarina, P., & Herlambang, A. D. (2024). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 3 Malang*.
- Sudjana. (2005). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusnan, M. (2025). *Media pembelajaran interaktif: Konsep dan analisis di sekolah dasar*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.