

**Pengaruh “*Interacty*” Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

**Di SMP Negeri 17 Banjarmasin**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**Helma Hidayati**

**NIM 2110128320003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARMASIN**

**2025**

**Pengaruh “*Interacty*” Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik  
Di SMP Negeri 17 Banjarmasin**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

**Helma Hidayati**

**NIM 2110128320003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARMASIN**

**2025**

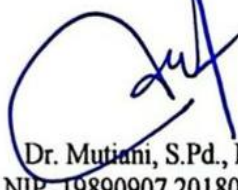
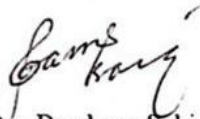
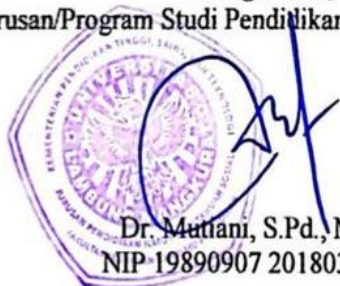
**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Helma Hidayati

NIM. 2110128320003

**PENGARUH "INTERACTY" TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP  
NEGERI 17 BANJARMASIN**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing Utama**Dr. Mutiani, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19890907 201803 2 001**Pembimbing Pendamping**Rusmanjah, S.Pd., M. Pd.  
NIP. 19911128 2020122 013**Dosen Penguji**Prof. Dr. Drs. Bambang Subiyakto, M.Hum.  
NIP. 19560209 198811 1 001**Mengetahui,****Ketua Jurusan/Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**Dr. Mutiani, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19890907 201803 2 001

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Helma Hidayati  
NIM : 2110128320003  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan (IPS)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Hal ini berkaitan dengan teknik penulisan telah sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah program studi Pendidikan IPS FKIP ULM.

Banjarmasin, 05 Juli 2025



Helma Hidayati

NIM 2110128320003

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh *Interacty*" Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 17 Banjarmasin". Skripsi ini dibuat dengan tujuan sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir pada Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM dan juga dapat memberikan manfaat berupa wawasan dan pengetahuan terhadap pembaca.

Penulis menyadari bahwa penulisan hasil penelitian ini masih banyak kekurangan yang terdapat didalamnya. Penulis hanyalah manusia biasa yang jauh dari kesempurnaan karena sesungguhnya kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Demikian yang dapat penulis sampaikan, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis butuhkan untuk kesempurnaan skripsi yang akan datang.

Banjarmasin, 05 Juli 2025

Penulis



Helma Hidayati

NIM 2110128320003

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penyelesaian penyusunan skripsi ini penulis telah banyak dapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Demikian, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Mutiani, M.Pd, selaku ketua jurusan/koordinator program studi Pendidikan IPS FKIP ULM sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penulisan hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Rusmaniah, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama penelitian dan penulisan hingga menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Drs. Bambang Subiyakto M.Hum, selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, arahan dan petunjuk untuk perbaikan skripsi ini.
4. Muhammad Rezky Noor Handy, MPd, selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, arahan dan petunjuk untuk perbaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pembelajaran, arahan serta memberikan pemahaman sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Guru serta peserta didik di SMP Negeri 17 Banjarmasin yang telah bersedia membantu memberikan informasi dan meluangkan waktunya kepada penulis dalam pengambilan data.
7. Seluruh informan yang bersedia memberikan informasi, arahan dan masukan dalam penelitian ini.
8. Orang tua saya beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang terus mengalir.

9. M. Aditya Ramadhan, dan Nadila Yuliyanti. Terima kasih karena telah mendukung saya dalam hal merekomendasi dan menemani saya selama proses penelitian berlangsung.
10. Rekan-rekan satu bimbingan dan seluruh mahasiswa angkatan 2021 yang telah menjadi rekan belajar dan berproses selama perkuliahan.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun besar harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Akhir kata, semoga Allah Swt. Membalas budi setiap kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Banjarmasin, 05 Juli 2025



Helma Hidayati

NIM 2110128320003

## ABSTRAK

*Helma Hidayati, 2025. Pengaruh “Interacty” Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 17 Banjarmasin. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I: Dr. Mutiani, M.Pd. dan Pembimbing II: Rusmaniah M.Pd.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 17 Banjarmasin, cenderung bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mengoptimalkan fasilitas digital yang tersedia, sehingga dalam beberapa situasi pembelajaran terasa kurang bervariasi dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini berdampak pada tingkat motivasi belajar peserta didik yang belum maksimal, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Penggunaan “*interacty*” sebagai media pembelajaran digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik dan kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1.) bagaimana media “*interacty*” dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. 2.) Pengaruh Penggunaan “*Interacty*” Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SMPN 17 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen* dan desain penelitian *control group design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *purposive sampling non randoms*, sampel terdiri dari 46 peserta didik yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan frekuensi absolut, frekuensi relatif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media “*Interacty*” dapat digunakan untuk menyajikan materi IPS melalui kuis, teka-teki, dan aktivitas interaktif yang menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media ini berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 78,52 menjadi 91,74, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 76,81 menjadi 79,32. penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi seperti “*Interacty*” efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam implementasi media “*interacty*”, keterbatasannya waktu penggunaan media

dalam penelitian dan ketergantungan pada koneksi internet yang memadai tidak dapat berjalan optimal. Oleh karena itu, Solusi yang dapat dilakukan adalah menyediakan infrastruktur pendukung seperti *wifi* sekolah yang stabil, dan guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, *Interacty*, Media Pembelajaran.

## ABSTRACT

*Helma Hidayati, 2025. The Influence of "Interacty" on Students' Learning Motivation at SMP Negeri 17 Banjarmasin. Thesis. Social Studies Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I: Dr. Mutiani, M.Pd. and Supervisor II: Rusmaniah M.Pd.*

*This research is motivated by the current state of Social Studies (IPS) learning at SMP Negeri 17 Banjarmasin, which tends to be conventional and has not fully utilized available digital facilities. Consequently, in some situations, learning experiences feel less varied and less engaging for students. This impacts students' learning motivation, which is still suboptimal. Therefore, a more interactive and innovative learning approach is needed. The use of "interacty" as a digital learning medium is expected to increase learning motivation through engaging and creative presentation of material. The objectives of this study are to determine: 1.) how "interacty" media can be used in Social Studies learning. 2.) The effect of "interacty" on student learning motivation at SMPN 17 Banjarmasin.*

*This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a control group design. The sample used in this study was non-random purposive sampling, consisting of 46 students divided into an experimental class and a control class. Data collection was carried out using a questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using absolute frequencies, relative frequencies, normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests.*

*The results of the study indicate that the use of "Interacty" media can be used to present social studies material through quizzes, puzzles, and interactive activities that engage students. The use of this media has a positive and significant impact on student learning motivation. The t-test results showed a significant difference (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference between the experimental and control classes. The average learning motivation score in the experimental class increased from 78.52 to 91.74, while in the control class it only increased from 76.81 to 79.32. This study indicates that the use of interactive technology in learning can increase student engagement and motivation.*

*The conclusion of this study is that technology-based learning media such as "Interacty" is effective in increasing student learning motivation in social studies. However, there are several shortcomings in implementing interactive media. These include limited time for research and a reliance on an adequate internet connection, which can hinder optimal implementation. Therefore, a possible solution is to provide supporting infrastructure, such as stable school Wi-Fi, and teachers are encouraged to utilize interactive media in the learning process to create a more engaging and meaningful learning environment.*

**Keywords:** *Learning Motivation, Interaction, Learning Media.*

Supervisor I



Dr. Mutiani, M. Pd.

NIP. 19890907 201803 2 001

## DAFTAR ISI

HALAMAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Media Pembelajaran .....	7
B. Motivasi Belajar.....	14
C. Peserta Didik.....	22
D. Website Interacty .....	23
E. Penelitian Terdahulu .....	24
F. Keterkaitan Antar Variabel .....	28
G. Kerangka Konseptual.....	30
H. Uji Hipotesis .....	31
BAB III METODE PENELITIAN .....	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	36
E. Rancangan/Kisi-Kisi Instrumen.....	37
F. Uji Validitas.....	38
G. Uji Realibilitas .....	41
H. Teknik Analisis Data .....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Gambaran Umum.....	45
B. Penggunaan “Interacty” Dapat Diterapkan Dalam Pembelajaran .....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 17 Banjarmasin .....	34
Tabel 3.2 Definisi Operasional .....	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik .....	38
Tabel 3.4 Uji Validitas .....	40
Tabel 3.5 Skor Motivasi Belajar .....	43
Tabel 4.1 Skor Total Pretest Angket.....	67
Tabel 4.2 Frekuensi Pretest Angket .....	68
Tabel 4.3 Skor Total Postest Angket.....	70
Tabel 4.4 Frekuensi Postest Angket.....	71
Tabel 4.5 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Perlakuan .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian Pengaruh “ <i>Interacty</i> ” Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMPN 17 Banjarmasin .....	30
Gambar 4.1 Kondisi Sekolah .....	46
Gambar 4.2 Konsultasi Bersama Kepala Sekolah dan Guru IPS SMPN 17 Banjarmasin.....	47
Gambar 4.3 Tampilan “ <i>Interacty</i> ” .....	62
Gambar 4.4 Tampilan Media Pembelajaran Kelas VIII A.....	62
Gambar 4.5 Soal Teka-teki Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Media “ <i>Interacty</i> ” .....	63
Gambar 4.6 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	73
Gambar 4.7 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	74
Gambar 4.8 Hasil Uji-T.....	75