

## Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Aplikasi Mabar IPS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII

Tarisa Nurafida Sari<sup>1)</sup>, Kusnul Khotimah<sup>2)</sup>, Dian Ayu Larasati<sup>3)</sup>, Dhimas Bagus Virgiawan<sup>4)</sup>

1),2),3),4) Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Labschool Unesa 1, yang mengakibatkan hasil belajar belum memenuhi standar minimal. Tantangan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik di era digital menjadi perhatian utama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi pembelajaran digital Mabar IPS terhadap motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen *pretest-posttest* kelompok tunggal, penelitian ini mengukur motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan, di mana rata-rata motivasi siswa naik dari 67,2 menjadi 90,7. Temuan ini membuktikan bahwa aplikasi Mabar IPS efektif meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di tingkat SMP, menjadikan Mabar IPS sebagai solusi inovatif untuk pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan era modern.

**Kata Kunci:** motivasi belajar, media belajar digital, aplikasi Mabar IPS.

### Abstract

*This research is motivated by the low learning motivation of 8th-grade students at SMP Labschool Unesa 1, resulting in academic performance that falls below the minimum standard. The challenge for teachers to create engaging learning experiences in the digital era has become a critical concern. Therefore, this study aims to evaluate the impact of the digital learning application Mabar IPS on students' learning motivation. Using a quantitative approach and a one-group pretest-posttest experimental design, the study measured students' motivation before and after using the application through a validated and reliable questionnaire. The results showed a significant improvement, with the average learning motivation score increasing from 67.2 to 90.7. These findings demonstrate that the Mabar IPS application effectively enhances students' engagement and enthusiasm in learning, particularly in social studies. This research provides valuable insights into how digital learning media can address students' educational needs, positioning Mabar IPS as an innovative solution for creating enjoyable and relevant learning experiences in the modern era.*

**Keywords:** learning motivation, digital learning media, Mabar IPS application.

**How to Cite:** Tarisa Nurafida S., Kusnul K., Dian A. L., Dhimas B. V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Aplikasi Mabar IPS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (4): halaman 78–90.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses untuk memajukan manusia agar mencapai tingkat individu yang kreatif, terampil, dan berbudi luhur. Dalam konteks pembelajaran, menjadi suatu keharusan seorang guru untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan tahap perkembangan psikologis siswa yang berbeda-beda pada berbagai tingkatan usia. Berfokus pada materi dan tingkat kematangan siswa, kegiatan belajar siswa menjadi lebih efektif dan berhasil (Nisa, 2022). Belajar adalah suatu proses di mana individu mengalami perkembangan dan tahap untuk memperoleh informasi baru (Bujuri, 2023). Proses pembelajaran dipicu oleh stimulus dari lingkungan sekitar dan diikuti oleh respon yang timbul sebagai tanggapan terhadap pengaruh tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran bisa terjadi di tempat dan waktu apapun. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah mengalami pembelajaran adalah transformasi dalam tingkah laku atau cara bertindak seseorang.

Jenjang pendidikan menengah pertama dapat memengaruhi sikap dan psikologi siswa (Ainu, 2023). Sikap siswa cenderung labil di masa ini, di mana mereka sedang mencari identitas mereka dan cenderung menerima informasi tanpa kritis. Hal ini juga memengaruhi sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Seperti siswa yang begitu aktif dan memiliki minat yang tinggi dalam bermain sosial media dari pada membaca buku belajar. Salah satu faktor yang memengaruhi psikologi dan sikap siswa adalah perkembangan teknologi modern yang terus berlanjut seiring dengan perkembangan individu.

Teknologi semakin cepat dan praktis di abad ke-21. Siswa yang terbiasa dengan teknologi yang mempermudah hidup secara instan (Ainu, 2023). Bahkan untuk mencari informasi dan mengerjakan tugas, siswa terbiasa menggunakan internet dan handphone. Siswa juga senang berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya menggunakan handphone yang dalam hal ini dapat diakses oleh kalangan banyak seperti penggunaan instagram, youtube, tiktok dan whatsapp. Maka dari itu, psikologis siswa yang sudah berkembang sesuai perkembangan teknologi yang ada menyebabkan siswa mudah jenuh dan bosan dengan hal-hal yang dirasa lambat dan berulang. Salah satunya didalam pembelajaran yang dulu siswa senang mendengarkan guru ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah dan powerpoint, sekarang mereka menjadi mudah merasakan jenuh dan bosan harus diimbani dengan animasi, gambar, audiovisual, dan video yang menarik.

Sifat siswa yang merasa mudah jenuh atau bosan akan mengakibatkan siswa kekurangan motivasi dalam belajar. Kurangnya motivasi belajar akan berpengaruh terhadap bagaimana siswa menyerap ilmu pengetahuan yang berdampak pada capaian pembelajaran yang tidak terpenuhi. Bagi guru, motivasi siswa dalam belajar sangat penting. Siswa yang termotivasi dalam belajar memiliki semangat yang tinggi untuk menerima ilmu serta mengetahui secara pasti tujuan siswa dalam belajar. Dengan demikian, seorang guru dituntut mampu memberikan dorongan dan motivasi belajar bagi siswa. Salah satu hal harus guru kuasai dalam memberikan dorongan belajar pada siswa adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Observasi yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Labschool UNESA 1 di Bulan Agustus hingga November 2023 ditemukan beberapa indikator masalah di dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, motivasi belajar siswa tetap rendah. Motivasi belajar yang rendah di dalam belajar IPS pada kelas VIII di dalam kelas berjumlah 21 siswa dari 31 siswa di dalam kelas. Hal ini ditunjukkan dengan 31 siswa di dalam kelas hanya lima anak yang aktif dan dapat menjawab pertanyaan dari guru, sebagian menyimak, dan sebagian tidak fokus pada pembelajaran materi sosialisasi dalam bermasyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan banyaknya siswa yang masih malas mengerjakan tugas diakibatkan pembelajaran sebelumnya pada

kelas VII secara online selama satu tahun, alhasil masih terdapat sejumlah siswa yang menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Permasalahan tentang motivasi belajar siswa yang rendah didukung dengan pernyataan salah seorang guru IPS bernama Bu Alifah yang mengatakan selama pembelajaran online berlangsung sejumlah siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, banyak siswa yang seharusnya maksimal dalam menyerap pengetahuan umum di kelas VIII menjadi kurang maksimal dan efektif yang berdampak pada pembelajaran di kelas.

Siswa masih menunjukkan prestasi belajar yang rendah berjumlah 21 siswa, terlihat dari nilai-nilai pengujian harian setiap sub bab yang belum mencapai standar ketuntasan minimal yaitu nilai 75. Beberapa siswa mengklaim bahwa mereka belum diajarkan materi yang diujikan, padahal materi tersebut telah dijelaskan dengan jelas oleh guru. Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi strategi pembelajaran juga turut berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan presentasi melalui powerpoint secara monoton, sementara materi pembelajaran memerlukan pendekatan yang beragam. Variasi strategi pembelajaran berpotensi menciptakan kelas yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Rendahnya minat belajar siswa juga merupakan faktor penting. Minat belajar merupakan ketertarikan, rasa ingin tahu siswa dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Siswa yang kurang tertarik terhadap materi pelajaran cenderung tidak memperhatikan materi yang diajarkan, sehingga transfer pengetahuan oleh guru menjadi tidak optimal. Siswa lebih condong untuk memberikan perhatian yang lebih intens terhadap objek yang diminatinya. Kurangnya minat dan motivasi dalam pelajaran IPS di kelas VIII SMP Labschool UNESA 1 tercermin dari beberapa sikap siswa selama pembelajaran, seperti tidur di kelas, kurang semangat, tidak memperhatikan guru, sering izin ke kamar mandi untuk menghindari pembelajaran, dan berbicara dengan teman. Masalah seperti ini harus segera diatasi agar siswa memiliki sikap disiplin tidak hanya melalui hukuman dan teguran saja karena siswa cenderung menunjukkan sikap yang sama apabila tidak bisa menghindari kebosanan di dalam kelas karena pembelajaran yang tidak membuatnya termotivasi. Siswa enggan mencatat meskipun mendapat nilai atau hukuman, jika di tegur mereka berani berbohong dan mengatakan sudah mencatat meskipun beberapa siswa tidak mencatat dan sebagian yang lain hanya mencatat separuh dari keseluruhan materi yang sudah di berikan. Hal inilah menjadi tantangan bagi seorang guru zaman sekarang yang harus segera diatasi.

Pembelajaran berbasis literasi digital ini juga didukung dengan ketersediaan sarana seperti wifi atau internet gratis untuk siswa, hal tersebut harus dimanfaatkan semaksimal mungkin. SMP Labschool UNESA 1 sangat memfasilitasi siswa dengan jaringan internet dengan sangat baik. Pihak sekolah juga memperbolehkan siswa membawa handphone di sekolah dengan syarat tertentu. Salah satunya dengan mengumpulkan handphone secara kolektif disetiap kelas diawal pembelajaran dan akan diberikan saat pembelajaran sekolah telah usai. Guru juga mendapatkan izin menggunakan perangkat pembelajaran seperti handphone siswa untuk kegiatan belajar selain yang ada di buku belajar. Hal ini sejalan dengan kewajiban guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Ketersediaan LCD proyektor yang terbatas untuk memenuhi jumlah kelas yang membutuhkan karena banyak yang rusak di kelas ada 3 proyektor rusak dari 5 kelas.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan guru dalam membuat media belajar yang bervariasi. Guru diharuskan berkembang sesuai zaman dan paham akan literasi digital dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki keahlian dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sebagai fasilitator guru diharapkan memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merancang pengalaman

pembelajaran yang menjadi penunjang siswa untuk merasa senang, aktif, kreatif, dan mampu berpikir secara kritis. Serta mengenalkan siswa tentang teknologi sebagai ajang mencari ilmu. Keterampilan dalam literasi digital sangat dibutuhkan baik dimiliki seorang guru maupun siswa. Menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas saat pembelajaran akan memudahkan siswa dalam meresap ilmu. Menumbuhkan rasa cinta siswa pada pelajaran akan meningkatkan motivasinya dalam belajar. Semakin bervariasi metode pembelajaran guru akan lebih mudah menemukan metode yang cocok diterapkan pada siswa yang majemuk pastinya juga akan membantu memahami karakter siswa yang beragam.

Melihat permasalahan di atas peneliti bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis digital yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mempertimbangkan sikap labil siswa dan kebiasaan serba instan dengan kemajuan teknologi. Maka peneliti membuat aplikasi *Mabar IPS* untuk kelas VIII sebagai jembatan antara kemajuan teknologi dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Meninjau dari siswa yang tertarik menggunakan teknologi seperti *handphone* dan upaya penelitian dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menggunakan media belajar digital untuk meningkatkan performa bagi penggunaannya dalam aspek pendidikan.

Penelitian ini memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media belajar yang tentunya disesuaikan dengan permasalahan yang ditemui peneliti di lapangan. Pemilihan media pembelajaran dipertimbangkan dengan beberapa prinsip kebutuhan yaitu kondisi lingkungan belajar siswa, kondisi dan karakteristik siswa, faktor praktis yaitu pemilihan media yang mudah tanpa kesulitan dalam menggunakannya, faktor ekonomi penggunaan media yang efektif dan hemat, kesesuaian media dengan kompetensi dasar, berdaya guna dengan tujuan memotivasi siswa dalam belajar, dan juga bervariasi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Melalui pertimbangan prinsip pemilihan media tersebut peneliti merancang media belajar digital berupa aplikasi yang dapat diakses melalui *handphone* yang akan dijelaskan di bawah ini.

Aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan jenis media pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa dalam rangka proses belajar. Penggunaan media digital yang inovatif, diharapkan adanya peningkatan efektivitas dan kepuasan dalam proses pembelajaran karena disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa serta mampu mencegah rasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Bentuk media pembelajaran aplikasi ini adalah multimedia. Penggunaan media pembelajaran berbentuk multimedia lebih menarik karena memanfaatkan berbagai unsur seperti video pembelajaran, teks bacaan, disertai gambar-gambar menarik, animasi, permainan, dan audiovisual yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa di dalam kelas. Salah satu contoh adalah aplikasi yang penelitian kembangkan bernama *Mabar IPS* dengan kepanjangan *Mari Belajar IPS* yang dirancang khusus untuk penunjang pembelajaran di kelas VIII.

Aplikasi *Mabar IPS* memuat materi pembelajaran Sosialisasi dalam bermasyarakat dan Sejarah Lisan. Materi sosialisasi dan sejarah lisan dipilih karena berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, membantu siswa memahami interaksi sosial serta memberikan wawasan langsung dari pengalaman individu yang mengalami peristiwa sejarah. Kedua topik ini juga mengasah keterampilan komunikasi siswa melalui pemahaman proses sosialisasi dan wawancara dalam sejarah lisan. Aplikasi *Mabar IPS*, yang interaktif dan menarik, membuat materi ini lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Dukungan fitur-fitur seperti video pembelajaran membuat materi ini lebih menarik, membantu siswa memahami budaya mereka sendiri serta menghargai keanekaragaman budaya orang lain. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pretest-posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran digital *Mabar IPS* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII-B di SMP Labschool Unesa 1 yang berjumlah 31 siswa. Subjek penelitian dipilih berdasarkan kelas tertentu yaitu motivasi belajar yang paling rendah diuktikan dengan nilai ulangan yang masih di bawah rata-rata, dan seluruh siswa di kelas tersebut dilibatkan sebagai responden. Data dikumpulkan melalui angket berbasis skala Likert yang mencakup indikator motivasi belajar, seperti kenyamanan belajar, partisipasi, aksesibilitas, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap: (1) tahap pra-penelitian, yakni observasi pada Agustus 2023 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran; (2) tahap pengembangan aplikasi *Mabar IPS* pada September hingga Oktober 2023; dan (3) tahap implementasi dan pengumpulan data, yakni pemberian angket sebelum dan setelah penggunaan aplikasi pada November 2023. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS dengan Uji Normalitas, Uji Reliabilitas, serta Uji Hipotesis (Uji-T atau Uji Wilcoxon) untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* siswa. Hipotesis yang diuji adalah  $H_a$ , yang menyatakan bahwa ada pengaruh aplikasi *Mabar IPS* terhadap motivasi belajar siswa, dan  $H_0$ , yang menyatakan sebaliknya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas aplikasi *Mabar IPS* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dijelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran digital '*Mabar IPS*' terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII-B di SMP Labschool Unesa 1. Variabel X (variabel independen) dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi media pembelajaran digital '*Mabar IPS*', sementara variabel Y (variabel dependen) adalah motivasi belajar siswa kelas VIII-B di SMP Labschool Unesa 1. Fokus utama dari bab ini adalah menyajikan analisis data yang diperoleh melalui metode *pretest* dan *posttest* serta membahas temuan yang relevan berdasarkan teori pembelajaran Humanistik. Hasil yang diperoleh akan dikaji secara mendalam untuk mengidentifikasi efektivitas aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil penelitian ini.

### 4.1 Analisis Data Responden

Penelitian ini dilakukan di SMP Labschool Unesa 1, dengan populasi yang mencakup seluruh siswa di sekolah tersebut. Sampel penelitian diambil dari kelas VIII-B, yang terdiri dari 31 siswa dengan motivasi belajar yang relatif rendah dalam materi IPS. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu, dalam hal ini adalah motivasi belajar yang rendah. Tujuan pemilihan sampel ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi media pembelajaran digital '*Mabar IPS*' dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Tabel 4.1 Analisis Data Responden**

Karakteristik Responden				
Jumlah Responden	Komposisi Gender			
	Laki-laki		Perempuan	
31	19	61.3%	12	38.7%

Distribusi gender responden menunjukkan bahwa mayoritas siswa adalah laki-laki (61.3%), sementara sisanya adalah perempuan (38.7%). Hal ini menunjukkan bahwa penelitian melibatkan lebih banyak siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan. Sampel yang

dipilih terdiri dari siswa dengan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan aplikasi pembelajaran digital Mabar IPS. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar dari tahap *pretest* ke *posttest*. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, sampel dipilih berdasarkan kriteria khusus, yaitu siswa dengan tingkat motivasi belajar yang rendah. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang jelas mengenai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 4.2 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan sejauh mana instrumen pengukuran, yaitu angket, mampu secara akurat mengukur konsep yang dimaksud, yakni motivasi belajar siswa. Validitas mencerminkan ketepatan dan keandalan alat ukur yang digunakan. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item dalam angket secara spesifik mengukur motivasi belajar siswa dengan tepat. Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pada angket memiliki nilai R hitung yang lebih besar daripada R tabel (0,355), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item valid dan layak digunakan sebagai instrumen pengukuran motivasi belajar siswa.

Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas

No. Pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
1	0.405	0.355	Valid
2	0.380	0.355	Valid
3	0.703	0.355	Valid
4	0.526	0.355	Valid
5	0.689	0.355	Valid
6	0.637	0.355	Valid
7	0.503	0.355	Valid
8	0.609	0.355	Valid
9	0.702	0.355	Valid
10	0.661	0.355	Valid
11	0.698	0.355	Valid
12	0.396	0.355	Valid
13	0.705	0.355	Valid
14	0.596	0.355	Valid
15	0.741	0.355	Valid
16	0.475	0.355	Valid
17	0.520	0.355	Valid
18	0.463	0.355	Valid
19	0.427	0.355	Valid
20	0.463	0.355	Valid

#### 4.3 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi alat ukur. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan konsisten jika diulang dalam kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan konsisten dalam mengukur motivasi belajar siswa.

**Tabel 4.3. Statistik Realibilitas**

Statistik Realibilitas		
Alpha Cronbach's	Ket. Reliabel	Item
0.892	> 0.8 (Sangat Reliabel)	20

Berdasarkan uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.892 untuk 20 item angket. Nilai ini menunjukkan bahwa angket memiliki reliabilitas yang tinggi dan konsisten dalam mengukur motivasi belajar siswa. (Perlu dicatat bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih tinggi dianggap “dapat diterima” dalam sebagian besar situasi penelitian ilmu sosial.) Nilai *Cronbach's Alpha* yang tinggi menunjukkan bahwa angket ini memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Artinya, item-item dalam angket ini menghasilkan data yang konsisten dan dapat diandalkan.

#### 4.4 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif berfungsi untuk menggambarkan dan merangkum data yang diperoleh dari sampel penelitian. Teknik ini memberikan informasi umum tentang distribusi data, termasuk nilai mean, median, mode, dan standar deviasi. Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk mengilustrasikan perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi *Mabar IPS*. Hasil analisis deskriptif memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi setelah intervensi menggunakan *Mabar IPS*.

**Tabel 4.4. Statistik Deskriptif**

Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	67.2	90.7
Median	66	91
Modus	60.0	98.0
<i>Standard deviation</i>	7.42	7.20

Data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata (mean) motivasi belajar siswa dari 67.2 menjadi 90.7 setelah penggunaan aplikasi *Mabar IPS*. Median dan mode juga meningkat, yang menunjukkan bahwa peningkatan ini konsisten di seluruh data. Standar deviasi yang relatif sama menunjukkan bahwa variabilitas data sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi tidak jauh berbeda, meskipun terdapat peningkatan nilai rata-rata. Semakin kecil standar deviasi maka akan semakin akurat.

#### 4.5 Uji Normalitas

**Tabel 4.5 Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
Sebelum	0.976	31	0.683
Sesudah	0.920	31	0.024

Pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk mengungkapkan bahwa data sebelum penggunaan aplikasi memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,683. Karena nilai ini melebihi 0,05, data tersebut dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, data setelah penggunaan aplikasi menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,024, yang berada di bawah ambang

batas 0,05, menandakan bahwa data tersebut tidak mengikuti distribusi normal. Data motivasi belajar siswa sebelum penggunaan aplikasi berdistribusi normal, namun data sesudah penggunaan aplikasi tidak berdistribusi normal. Sehingga, untuk analisis lebih lanjut, digunakan Uji Wilcoxon. Data dapat berdistribusi tidak normal diakibatkan setelah penggunaan aplikasi Mabar IPS, data motivasi belajar siswa menunjukkan distribusi yang tidak normal dengan nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk sebesar 0,024 (kurang dari 0,05). Hal ini disebabkan oleh dampak yang signifikan dari aplikasi tersebut yang menyebabkan perubahan yang tidak merata di antara siswa. Siswa yang merespon dengan sangat positif terhadap aplikasi tersebut mungkin memiliki motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa lain, yang menciptakan distribusi yang miring atau asimetris. Oleh karena itu, untuk analisis lebih lanjut, digunakan uji Wilcoxon yang lebih sesuai untuk data yang tidak berdistribusi normal.

#### 4.6 Uji Hipotesis / Uji Wilcoxon (Jika Uji Normalitas tidak Normal)

Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis ketika data tidak berdistribusi normal, dengan tujuan mengetahui perbedaan signifikan antara dua sampel berpasangan, seperti *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Mabar IPS. Metode ini dipilih karena data setelah penggunaan aplikasi tidak berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan nilai Z sebesar -4,861 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah intervensi dengan aplikasi Mabar IPS.

Alasan Penggunaan Uji Wilcoxon adalah penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII-B sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Mabar IPS. Kelas VIII-B dipilih berdasarkan latar belakang motivasi belajar yang rendah. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah intervensi aplikasi ini diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Namun, karena hasil *posttest* tidak berdistribusi normal, uji t-paired tidak dapat digunakan, sehingga uji Wilcoxon dipilih sebagai metode yang lebih tepat.

Prinsip Dasar Uji Wilcoxon yaitu bekerja dengan membandingkan perbedaan peringkat (*ranks*) dari nilai-nilai *pretest* dan *posttest*. Setiap pasangan data (*pretest* dan *posttest* dari siswa yang sama) dihitung selisihnya, kemudian diurutkan berdasarkan besar kecilnya selisih (dalam bentuk absolut, tanpa memperhatikan tanda positif atau negatif). Setelah itu, tanda (positif atau negatif) dari selisih awal dikembalikan ke peringkat tersebut. Uji ini kemudian menghitung apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Uji Wilcoxon digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Mabar IPS. Uji ini dipilih karena tidak mengasumsikan distribusi normal, sehingga lebih sesuai dengan data yang tidak berdistribusi normal setelah intervensi. Hasil dari uji Wilcoxon akan menunjukkan apakah perubahan dalam motivasi belajar siswa kelas VIII-B yang diukur melalui *posttest* signifikan secara statistik dibandingkan dengan hasil *pretest* mereka.

Dalam penelitian ini, uji Wilcoxon dipilih sebagai metode analisis karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* tidak terdistribusi normal. Sebagai uji non-parametrik, uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VIII-B dengan motivasi belajar rendah sebelum diberikan intervensi. Dengan menggunakan uji Wilcoxon, peneliti dapat mengevaluasi apakah ada perbedaan signifikan

dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Mabar IPS, meskipun data tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

**Tabel 4.6 Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Sesudah – Sebelum
Z	-4.861 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Nilai Z dalam uji Wilcoxon adalah statistik uji yang menggambarkan seberapa jauh perbedaan antara dua set data (*pretest dan posttest*) dari median yang diharapkan jika tidak ada perbedaan nyata. Nilai Z sebesar -4,861 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat besar antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Mabar IPS. Nilai Z yang negatif mengindikasikan bahwa rata-rata peringkat (*ranks*) nilai *posttest* lebih rendah dibandingkan dengan peringkat nilai *pretest*, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah intervensi aplikasi.

Nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,0000 mengindikasikan bahwa tingkat signifikansi perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi adalah sangat tinggi. Nilai signifikansi ini jauh lebih rendah dari ambang batas 0,05, yang umumnya digunakan untuk menentukan signifikansi statistik. Dengan kata lain, kemungkinan bahwa perbedaan yang diamati adalah kebetulan sangat kecil (hampir nol), sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang diamati dalam motivasi belajar siswa benar-benar disebabkan oleh penggunaan aplikasi Mabar IPS.

Hasil uji Wilcoxon ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Mabar IPS. Signifikansi yang sangat rendah (0,0000) menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar yang terjadi setelah penggunaan aplikasi bukanlah hasil kebetulan, tetapi merupakan efek nyata dari intervensi aplikasi tersebut. Aplikasi Mabar IPS terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil statistik yang sangat signifikan ini.

Berdasarkan temuan penelitian, hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan bahwa "Penggunaan aplikasi Mabar IPS memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa" dinyatakan diterima. Kesimpulan ini diperoleh dari hasil uji Wilcoxon, di mana nilai Z tercatat sebesar -4,861, dengan tingkat signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,0000. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari batas ambang 0,05, yang menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi Mabar IPS bukanlah kebetulan, melainkan merupakan efek nyata dari penggunaan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, Hipotesis nol (H0) yang berbunyi "Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi Mabar IPS terhadap motivasi belajar siswa" ditolak berdasarkan hasil penelitian. Hasil penelitian ini secara tegas mendukung bahwa aplikasi Mabar IPS memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-B di SMP Labschool Unesa 1.

#### 4.7 Hubungan dengan Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik, yang dipelopori oleh tokoh-tokoh seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, menyoroti pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis siswa sebagai dasar untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal. Menurut teori ini, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kebutuhan dasar mereka, seperti kebutuhan akan rasa harga diri, aktualisasi diri, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi *Mabar IPS* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memenuhi kebutuhan tersebut. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang sejalan dengan prinsip-prinsip teori humanistik. Dengan meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode yang inovatif, aplikasi ini berpotensi memenuhi kebutuhan motivasional siswa dan mendorong motivasi intrinsik mereka.

Motivasi Internal pada aplikasi *Mabar IPS* dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Teori humanistik menekankan bahwa motivasi intrinsik sangat penting. Dengan meningkatkan keterlibatan siswa melalui aplikasi yang inovatif, diharapkan kebutuhan mereka untuk pembelajaran yang memuaskan dan relevan dapat dipenuhi, sehingga mempengaruhi motivasi belajar mereka. Pemenuhan Kebutuhan Psikologis siswa dalam Aplikasi *Mabar IPS* seperti rasa kompetensi dan pencapaian, yang merupakan bagian dari teori Maslow tentang aktualisasi diri. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan responsif, aplikasi ini berkontribusi dalam meningkatkan rasa kompetensi dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran.

Teori humanistik juga menekankan pentingnya dukungan personal dan hubungan positif dalam proses belajar. Aplikasi *Mabar IPS* dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan selaras dengan prinsip-prinsip teori humanistik yang mendorong keterlibatan siswa dan pengembangan potensi mereka. Teori humanistik juga menekankan pentingnya memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti rasa kompetensi dan pencapaian. Aplikasi *Mabar IPS* berpotensi membantu siswa merasa lebih yakin dan kompeten dalam belajar. Selain itu, teori ini menggarisbawahi pentingnya dukungan dan hubungan positif dalam proses belajar. Aplikasi *Mabar IPS* dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung sesuai dengan prinsip-prinsip teori humanistik

Dengan mengaitkan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan perubahan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Mabar IPS* dengan teori belajar humanistik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini efektif dalam memenuhi kebutuhan motivasional dan psikologis siswa. Hasil tersebut mendukung teori bahwa pengalaman belajar yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penjelasan ini menghubungkan hasil uji statistik dengan teori belajar humanistik, memperjelas bagaimana aplikasi *Mabar IPS* berfungsi dalam konteks teori tersebut dan memberikan dasar untuk interpretasi hasil penelitian.

#### 4.8 Efektivitas Aplikasi *Mabar IPS*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Mabar IPS* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti aplikasi *Mabar IPS*,

terbukti menjadi solusi untuk mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran "Sejarah Lisan," aplikasi ini menyediakan video pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengamati dan memahami materi dengan lebih mendalam. Siswa kemudian diminta untuk menceritakan ulang isi video di depan teman-temannya, yang melatih keberanian dan rasa percaya diri mereka, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta keterampilan presentasi dan komunikasi. Video pembelajaran ini memiliki beberapa keuntungan, seperti menjadi lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode pengajaran konvensional. Hal ini memungkinkan peningkatan minat dan perhatian siswa terhadap materi. Selain itu, video tersebut memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan, yang mendukung pemahaman mereka yang lebih baik. Latihan berbicara di depan umum melalui kegiatan menceritakan ulang isi video juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa.

Pembelajaran sosialisasi dalam bermasyarakat dengan menggunakan aplikasi *Mabar IPS* telah menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai aspek pembelajaran. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan bagi siswa, terutama melalui kebebasan dalam memilih video pembelajaran sesuai dengan tema "sosialisasi dalam bermasyarakat." Dengan adanya kebebasan ini, siswa merasa memiliki kendali lebih besar atas pembelajaran mereka sendiri, yang secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan mereka. Observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan tertarik saat belajar menggunakan video pembelajaran, yang merupakan indikator penting keberhasilan metode ini dalam menarik perhatian dan memotivasi siswa.

Aktivitas merangkum video pembelajaran yang telah dipilih siswa menjadi langkah penting dalam memperdalam pemahaman mereka. Melalui proses ini, siswa tidak hanya diajak untuk menganalisis materi secara lebih mendalam, tetapi juga dilatih keterampilan menulis dan meringkas informasi, yang sangat penting dalam pembelajaran. Keterampilan ini mendukung mereka dalam menyerap dan memahami konsep-konsep penting dalam sosialisasi. Selain itu, penyusunan soal-soal latihan berdasarkan video pembelajaran yang telah dirangkum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka secara mandiri. Soal-soal yang disusun secara interaktif dan disertai dengan umpan balik langsung membantu siswa dalam merefleksikan pembelajaran mereka serta memperkuat ingatan dan pemahaman melalui latihan berulang.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga terlihat dari aktivitas yang mereka lakukan, seperti menyelesaikan tugas yang diberikan. Tingkat keterlibatan yang tinggi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk aktif dalam belajar. Respons positif dari siswa terhadap penggunaan video pembelajaran juga menunjukkan bahwa metode ini berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Mabar IPS* sangat efektif dalam pembelajaran sosialisasi dalam bermasyarakat. Beberapa poin penting yang mendukung kesimpulan ini antara lain: kebebasan siswa dalam memilih video pembelajaran yang meningkatkan minat dan keterlibatan mereka; aktivitas merangkum video yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam; soal-soal latihan interaktif yang memperkuat pemahaman dan memberikan umpan balik langsung; serta observasi yang menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan siswa yang tinggi. Selain

itu, peningkatan hasil belajar siswa yang tercermin dari nilai ujian menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini berhasil.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Mabar IPS telah menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi sosialisasi dalam bermasyarakat. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran ini memberikan pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Selain menyediakan video pembelajaran, aplikasi Mabar IPS juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang terkait dengan materi. Soal-soal ini dirancang untuk membantu siswa menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari serta memperkuat konsep yang telah mereka kuasai. Fitur interaktif dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri dan mendapatkan umpan balik langsung, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pada angket dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket memiliki konsistensi yang tinggi, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Statistik deskriptif memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi Mabar IPS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data setelah penggunaan aplikasi tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon. Uji ini mengungkapkan adanya perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Mabar IPS. Temuan tersebut membuktikan bahwa aplikasi Mabar IPS efektif sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Mabar IPS terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-B SMP Labschool Unesa 1. Penggunaan aplikasi ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Efektivitas aplikasi ini terlihat dari peningkatan motivasi siswa yang signifikan, baik dalam aspek keterlibatan, pemahaman, maupun rasa percaya diri selama proses pembelajaran. Selain menyampaikan materi dengan cara yang menarik, aplikasi ini juga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi siswa melalui aktivitas presentasi yang dilakukan selama pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti aplikasi Mabar IPS dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era modern, sekaligus memperkuat penerapan teknologi dalam dunia pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah Sani, Ridwan. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

Ainu Syafira. 2023. "Pengaruh Penggunaan Peta Digital ArcGIS Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 3 (1): 91-100.

Asnawati Yuyun. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *JIE: Journal of Islamic Education*, 9 (1): 64-72.

- Bella Lutfi. 2020. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20 (1), 72-82.
- Dian Andesta Bujuri, M. S. 2023. "Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media TikTok Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 112-127.
- Djamarah, S. B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. 2017. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemp, J. E., dan Dayton, D. K. 1998. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mahwar Alfian Nisa, R. S. 2022. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*: 140-147.
- Muhammad Irfan, S. N. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Publikasi Pendidikan*: 262-272.
- Nurdin, Syafruddin, dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Pane, A., dan Dasopang, M. D. 2017. "Belajar dan Pembelajaran." *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*