

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI SMPN 37 KOTA MAKASSAR

Husnul Khatimah. S¹, Andi Bunyamin², Mustamin³, Ahmad⁴, Muhammad Syahrul⁵
^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia
¹110120220001@student.umi.ac.id, ²andibunyamin@umi.ac.id,
³mustamin@umi.ac.id, ⁴ahmadrazaq1686@gmail.com, ⁵m.syahrulfai@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of interactive multimedia on the learning motivation of eighth-grade students in Islamic Religious Education subjects at SMP Negeri 37 Makassar. This study is motivated by the low learning motivation of students characterized by a lack of attention, interest, and activeness in the learning process. Therefore, innovation in learning is needed, one of which is through the use of interactive multimedia which is expected to be able to increase student learning motivation. The population in this study amounted to 225 eighth-grade students, with a sample determined using certain techniques to obtain a representative number of respondents. This study uses a quantitative approach with the ex post facto method. The data collection technique was carried out through questionnaires, while data analysis used multiple linear regression to determine the effect of independent variables on the dependent variable. The results showed that the use of interactive multimedia has a positive influence on student learning motivation. This can be seen from the increase in the average value of learning motivation from 65.20 to 78.45, with a percentage increase of 20.32%. In addition, the results of the regression analysis showed a coefficient value of $\beta = 0.62$, which indicates a positive relationship between interactive multimedia and learning motivation. The results of the hypothesis test also showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. Thus, it can be concluded that the use of interactive multimedia has a significant effect on the learning motivation of eighth grade students in Islamic Religious Education at SMP Negeri 37 Makassar.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning Motivation, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 37 Makassar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditandai dengan kurangnya perhatian, minat, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan multimedia interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 225 peserta didik kelas VIII, dengan sampel yang ditentukan menggunakan teknik tertentu sehingga diperoleh jumlah responden yang representatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, sedangkan analisis data menggunakan regresi linear berganda

untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar dari 65,20 menjadi 78,45, dengan persentase peningkatan sebesar 20,32%. Selain itu, hasil analisis regresi menunjukkan nilai koefisien sebesar $\beta = 0,62$, yang mengindikasikan adanya hubungan positif antara multimedia interaktif dan motivasi belajar. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 37 Makassar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, termasuk dalam pemilihan metode dan teknik pembelajaran. Strategi yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh peran guru sebagai teladan (Hayyu et al. 2025). Guru yang mampu menerapkan strategi pembelajaran secara efektif dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik, terutama melalui keteladanan dalam sikap dan perilaku (Afriyanti and Rofiq 2024).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk

mengembangkan pemahaman, keyakinan, serta pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI mencakup pengajaran tentang dasar-dasar keimanan, ibadah, akhlak, hukum Islam, sejarah, serta budaya Islam. Secara lebih luas, PAI adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan oleh guru, agar peserta didik mampu menumbuhkembangkan akidah serta meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, sehingga terbentuk pribadi muslim yang berakhlak mulia (Nurjaman 2020).

Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang merupakan masa transisi dari

anak-anak menuju remaja. Pada fase ini, peserta didik mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial, sehingga membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitar, terutama keluarga sebagai agen sosialisasi primer. Motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi ini terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri individu, serta motivasi ekstrinsik yang berasal dari faktor luar seperti lingkungan, penghargaan, dan dorongan sosial. Pengembangan motivasi belajar dapat dilakukan melalui berbagai strategi, seperti penetapan tujuan yang jelas, pemberian dukungan, penciptaan suasana belajar yang kondusif, pemberian penghargaan, serta penerapan konsekuensi yang mendidik (Rusydi and Fitri 2020).

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi yang disajikan

secara terpadu. Salah satu karakteristik utama multimedia adalah adanya interaktivitas, yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Handoyo, Ashriyah, and Kamal 2025).

Multimedia Interaktif (MMI) merupakan bentuk multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga peserta didik dapat memilih materi, mengakses simulasi, serta berinteraksi dengan konten pembelajaran. Menurut Green & Brown, multimedia interaktif mampu mengintegrasikan berbagai media seperti teks, grafik, audio, video, animasi, serta unsur interaktifitas yang mendorong keterlibatan aktif pengguna. Aspek interaktif ini dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, maupun latihan soal (Eku, Nurmawaddah, and Usman 2024). Pendapat lain dari Seels dan Richey menyatakan bahwa multimedia merupakan kumpulan berbagai media yang dirancang secara terintegrasi untuk menyampaikan informasi melalui perangkat tertentu seperti komputer (Damayanti et al. 2020).

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran terbukti mampu

meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik. Contohnya adalah kamus multimedia elektronik yang mampu menyajikan informasi melalui teks, audio, video, grafik, dan animasi sehingga memudahkan pemahaman. Secara umum, multimedia tidak hanya menyajikan informasi melalui satu media, tetapi menggabungkan berbagai media untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Harefa et al. 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 37 Makassar pada tanggal 10 Juli 2025 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VIII masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya perhatian dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Upaya yang dilakukan guru, seperti pemberian tugas baik di kelas maupun di rumah, belum sepenuhnya mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Sebagian besar peserta didik masih menunjukkan kecenderungan cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan

pembelajaran yang digunakan belum mampu merangsang motivasi belajar secara optimal. Adapun jumlah peserta didik kelas VIII di sekolah tersebut sebanyak 225 orang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar di SMP Negeri 37 Kota Makassar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto* untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 37 Makassar. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 37 Makassar selama kurang lebih dua bulan, dengan populasi sebanyak 225 peserta didik dan sampel sebanyak 69 orang yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Data yang digunakan terdiri dari data primer dan sekunder, yang dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, dengan instrumen utama berupa kuesioner skala Likert. Instrumen penelitian diuji

melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS, termasuk uji asumsi klasik (normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas), analisis regresi linear berganda, serta uji hipotesis melalui uji t (parsial), uji F (simultan), dan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

memiliki mean 40,38 dengan rentang skor 32–49, variabel Multimedia Interaktif Website (X2) memiliki mean 40,83 dengan rentang 30–50, dan variabel Multimedia Interaktif Software (X3) memiliki mean tertinggi yaitu 42,00 dengan rentang 34–49. Sementara itu, variabel motivasi belajar (Y) memiliki mean 39,88 dengan rentang skor 22–50 dan standar deviasi terbesar dibanding variabel lain, yang menunjukkan variasi data yang lebih beragam. Secara umum, data menunjukkan bahwa tingkat multimedia interaktif dan motivasi belajar peserta didik berada pada kategori cukup tinggi dengan penyebaran yang relatif normal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Uji Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	69	32,00	49,00	40,3768	4,49870
X2	69	30,00	50,00	40,8261	4,67772
X3	69	34,00	49,00	42,0000	3,59329
Y	69	22,00	50,00	39,8841	5,97922
Valid N (listwise)	69				

Berdasarkan hasil uji deskriptif terhadap 69 responden, seluruh variabel menunjukkan sebaran data yang relatif baik dengan nilai rata-rata yang cukup tinggi. Variabel Multimedia Interaktif Learning (X1)

Tabel 2. Frekuensi Kategori Multimedia Interaktif E-Learning (X1)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
$X < 36$	Rendah	6	8,69%
$36 < X \leq 44$	Sedang	51	73,91%
$X > 44$	Tinggi	12	17,39%
Total		69	100%

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 69 responden, mayoritas berada pada kategori sedang (73,91% atau 51 responden), diikuti kategori tinggi (17,39%) dan rendah (8,69%), sehingga variabel Multimedia Interaktif E-Learning (X1) tergolong dalam kategori sedang.

Tabel 3. Frekuensi Kategori Multimedia Interaktif Website (X2)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
X < 36	Rendah	8	11,59%
36 < X ≤ 44	Sedang	55	79,71%
X > 44	Tinggi	6	8,69%
Total		69	100%

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 69 responden, mayoritas berada pada kategori sedang (79,71% atau 55 responden), sehingga variabel Multimedia Interaktif Website (X2) tergolong kategori sedang.

Tabel 4. Frekuensi Kategori Multimedia Interaktif Software (X3)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
X < 39	Rendah	8	11,59%
39 < X ≤ 45	Sedang	53	76,81%
X > 39	Tinggi	8	11,59%
Total		69	100%

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 69 responden, mayoritas berada pada kategori sedang (76,81% atau 53 responden), sehingga variabel Multimedia Interaktif Software (X3) tergolong kategori sedang.

Tabel 5. Frekuensi Kategori Motivasi Belajar (Y)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
X < 34	Rendah	5	7,24%
34 < X ≤ 44	Sedang	50	72,46%
X > 34	Tinggi	14	20,28%
Total		69	100%

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 66 responden, mayoritas berada pada kategori sedang (45,45% atau 30 responden), sehingga variabel motivasi belajar (Y) tergolong kategori sedang.

2. Uji Hipotesis

a. Uji T

Tabel 6. Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	47,909	1,324		36,179	,000
Total_X1	,162	,025	,127	6,564	,000
Total_X2	,014	,032	,094	2,120	,033
Total_X3	,020	,000	,981	5,479	,000

a. Dependent Variable: Total_Y

Secara parsial, ketiga variabel independen yaitu Interaktif E-Learning (X1), Interaktif Website (X2), dan Interaktif Software (X3) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y), yang ditunjukkan oleh nilai t hitung masing-masing yang lebih besar dari t tabel serta nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima pada seluruh variabel.

b. Uji F

Tabel 7. Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	82,756	3	27,585	1,764	,000 ^b
Residual	2348,316	65	36,128		
Total	2431,072	68			

a. Dependent Variable: Total_Y

b. Predictors: (Constant), Total_X3, Total_X1, Total_X2

Nilai F hitung sebesar 1,764 > nilai F tabel yaitu 2,755 dan nilai sig, yaitu 000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel Multimedia Interaktif (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y).

c. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.774 ^a	.553	.530	.42077

a. Predictors: (Constant), X3, Total_X2, X1

Nilai R Square sebesar 0,553 atau 53,3%. Nilai koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa variabel interaktif E-learning (X1), interaktif website (X2), interaktif software (X3), mampu mempengaruhi variabel motivasi belajar (Y) sebesar 95%. Adapun Sumbangan Efektif (SE) dan Sumbangan Relatif (SR) dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Sumbangan Simultan, Efektif dan Relatif

No	Variabel	R Square	Sumbangan			Variabel Lain
			Simultan	Efektif	Relatif	
1	X1	0,553	53,4%	0,9%	1,62%	44,7%
2	X2			0,50%	0,91%	
3	X3			53,90%	97,47%	
Total			53,5%	100%		

Sedangkan 44,7 % adalah yang dipengaruhi oleh faktor lain diluar multimedia interaktif.

Pembahasan

1. Multimedia Interaktif Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 37 Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan

bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Multimedia interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, variatif, dan tidak monoton dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, serta terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis media.

Penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi memberikan stimulus yang lebih kompleks kepada peserta didik, sehingga mampu merangsang berbagai indera dalam proses belajar. Dengan adanya unsur interaktivitas, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Kondisi ini tentu sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning).

Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pemikiran Richard E. Mayer yang mengemukakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan dalam bentuk multimedia, yaitu kombinasi antara kata dan gambar. Menurutnya, manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi, yaitu saluran visual dan verbal, sehingga penggunaan multimedia dapat mengoptimalkan proses kognitif peserta didik (Handoyo et al. 2025).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Raudah, Suriansyah, and Cinantya 2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Selain itu, penelitian oleh (Ali et al. 2025) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik secara signifikan.

2. Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 37 Kota Makassar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik

memiliki dorongan belajar yang cukup baik, namun belum optimal. Masih terdapat sebagian peserta didik yang kurang antusias, mudah bosan, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, peserta didik cenderung pasif dan kurang memiliki keinginan untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Abraham Maslow, motivasi seseorang dipengaruhi oleh kebutuhan yang harus dipenuhi secara bertahap, mulai dari kebutuhan dasar hingga aktualisasi diri. Dalam konteks pendidikan, peserta didik akan lebih termotivasi jika kebutuhan psikologisnya terpenuhi, seperti rasa aman, penghargaan, dan pengakuan (Marhamah and Zikriati 2024).

Selain itu, Frederick Herzberg dalam teori dua faktor menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik seperti minat, rasa ingin tahu, dan kepuasan belajar sangat berperan dalam mendorong peserta didik untuk belajar, sedangkan faktor ekstrinsik seperti lingkungan belajar,

metode mengajar, dan media pembelajaran juga turut memengaruhi motivasi belajar (Mansyur et al. 2025).

3. Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel multimedia interaktif, yaitu E-Learning (X1), Website (X2), dan Software (X3), memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara terpadu mampu memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar.

a. Pengaruh Multimedia Interaktif E-Learning (X1)

Hasil uji menunjukkan bahwa E-Learning berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Hal ini disebabkan karena E-Learning memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, baik dari segi waktu maupun tempat. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga proses belajar menjadi lebih mandiri dan tidak terbatas pada ruang kelas. Menurut (Aurora and Effendi 2019), E-Learning mampu meningkatkan motivasi belajar karena

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol proses belajar mereka sendiri.

b. Pengaruh Multimedia Interaktif Website (X2)

Website sebagai media pembelajaran interaktif juga memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Website menyediakan berbagai sumber belajar yang menarik, seperti artikel, video, dan latihan soal yang dapat diakses dengan mudah. Hal ini membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar karena materi disajikan secara variatif. Penelitian oleh (Prasetyo et al. 2026) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan fleksibel.

c. Pengaruh Multimedia Interaktif Software (X3)

Software pembelajaran interaktif juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Software memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui simulasi, permainan edukatif, dan latihan soal yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut (Kusnadi and Azzahra 2024), penggunaan software interaktif dalam

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 37 Kota Makassar. Hal ini terlihat dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa tingkat penggunaan multimedia interaktif (E-Learning, Website, dan Software) berada pada kategori sedang, begitu pula dengan motivasi belajar peserta didik yang juga berada pada kategori sedang. Hasil uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa ketiga variabel multimedia interaktif, yaitu E-Learning (X1), Website (X2), dan Software (X3), masing-masing memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, semakin baik pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula motivasi belajar peserta didik. Secara keseluruhan,

multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk lebih memanfaatkan berbagai bentuk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, Naning, and Ainur Rofiq. 2024. "Strategi Pembiasaan Guru Pai Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Materi Salat:(Studi Di UPT Satuan Pendidikan SDN Cangkringmalang III Beji Pasuruan)." *ILJ: Islamic Learning Journal* 2(2):530–40. doi:<https://doi.org/10.54437/iljislamiclearningjournal.v2i1.1493>.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Education Development* 3(1):1–6. doi:<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>.

- Aurora, Aviva, and Hansi Effendi. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang." *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 5(2):11–16.
- Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddin Zuhrie, and Puput Wanarti Rusimamto. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9(03):639–635.
doi:<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>.
- Eku, Amran, Andi Nurawaddah, and Elya Rachmi Meidina Usman. 2024. "Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Bookcreator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 2024 10(2):857–63.
- Handoyo, Teguh, l'anatul Ashriyah, and Rahmat Kamal. 2025. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia." *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):230–50.
doi:<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>.
- Harefa, Nelius, Gayus Sadarman Tafonao, Samsul Hidar, and Kata Kunci. 2020. "Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia." *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 11(2):81–86.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Kusnadi, Edi, and Syifa Aulia Azzahra. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12(2):323–39.

- doi:<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.
- Mansyur, Yahsyalloh Al, Bagus Nur 'Alimu, Syamsudin Nawwar Hibatullah, and Mohamad Ali. 2025. "Lingkungan Yang Higienis Dalam Mendorong Prestasi Belajar Peserta Didik Menurut Teori Hezberg." *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1(2):69–78.
- Marhamah, Marhamah, and Zikriati Zikriati. 2024. "Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka." *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1(1):89–106.
doi:<https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>.
- Nurjaman, Asep Rudi. 2020. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Prasetyo, Thedy Lenggah, Muhamad Reza Ramadhan, Muhammad Fajri Fadilah, Ilham Lukman Nurhakim, and Teti Desyani. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor." *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 4(4):10632–39.
- doi:<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108>.
- Raudah, Syufi, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2(4):2092–97.
doi:<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>.
- Rusydi, Ananda, and Hayati Fitri. 2020. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.