

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI DAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 26 TOLITOLI**

Karmila Risa Rahmawati¹, Hamna², Mustakim³

¹PGSD FKIP Universitas Madako Tolitoli

¹karmilarisa2004@gmail.com, ²anhahamna20@gmail.com,

³takim.physic@gmail.com

ABSTRACT

Student motivation and engagement are important aspects in supporting the success of the learning process. Learning methods and media are also key components in successful learning. The problem is the low level of student motivation and engagement in learning at SDN 26 Tolitoli in IPAS learning. To overcome this problem, the researcher conducted a study by applying interactive multimedia infographics. The purpose of this study was to determine the effect of interactive multimedia infographics on student motivation and engagement in IPAS learning at SDN 26 Tolitoli. This study used a quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. The instruments used were observation sheets and questionnaires with a sample size of 22 fourth-grade students at SDN 26 Tolitoli, using purposive sampling. The data analysis techniques used were the Paired sample t-test and the N-Gain test. The results of the Paired Sample t-test and reinforced by the N-Gain test showed that the sig value of $0.000 < 0.05$ in motivation and learning involvement meant that there was a significant difference even though it was in the moderate category for motivation and in the low category for involvement. It can be concluded that the use of interactive infographic multimedia has an effect on student motivation and learning involvement.

Keywords: interactive multimedia infographics, learning motivation, learning engagement

ABSTRAK

Motivasi dan keterlibatan siswa merupakan aspek penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Metode dan media pembelajaran juga menjadi komponen utama dalam keberhasilan pembelajaran. Yang menjadi permasalahan yakni rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar di SDN 26 Tolitoli pada pembelajaran IPAS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan multimedia infografis interaktif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan multimedia infografis interaktif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SDN 26 Tolitoli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode preekssperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Intrumen yang digunakan yaitu lembar obaservasi dan angket dengan jumlah sampel 22 siswa

kelas IV SDN 26 Tolitoli, yang menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Paired sampel t test* dan uji *N-Gain*. Hasil uji *Paired sampel t test* dan diperkuat uji *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$ pada motivasi dan keterlibatan belajar artinya berbeda secara signifikan walaupun dalam kategori sedang pada motivasi dan keterlibatan dalam kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia infografis interaktif berpengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia Inforgrafis interaktif, motivasi belajar, keterlibatan belajar
Ketentuan ini menjadi landasan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan esensial yang harus dipenuhi sepanjang hayat karena dari pendidikan manusia dapat berkembang, maju, sejahtera dan bahagia sesuai dengan cita-citanya. Pendidikan berfungsi membentuk kemampuan dasar intelektual dan emosional manusia dalam hubungannya dengan lingkungan dan sesama (Rudini 2023). Pendidikan yang diberikan harus menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna agar siswa tidak bosan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 dan pasal 40 ayat 2 dijelaskan adanya keterlibatan tenaga pendidik dalam membangun suasana belajar yang dinamis, kreatif, dan dialogis (Zakiyyah, Suswandari, and Khayati 2022).

bagi tenaga pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang kreatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang hanya berfokus pada guru dan mengandalkan metode ceramah saja tidak cukup untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Sehingga, diperlukan penggunaan pendekatan serta media belajar yang mampu mendorong keaktifan siswa dan kemampuan berpikir kritis sepanjang aktivitas pembelajaran.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengembangkan Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara bertahap sejak tahun 2022 (Rahmadani et al., 2024). Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran serta memberikan keleluasaan kepada guru

dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kondisi sekolah (Indarta et al. 2022). Seperti yang dijelaskan (Hamna and BK 2023) bahwa merdeka belajar bersifat membelajarkan dan memandirikan siswa dimana siswa menemukan sendiri informasi pengetahuan yang akan diketahuinya serta siswa juga dituntun untuk mengembangkan dirinya baik secara mandiri atau kolaboratif

Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berfokus pada konten esensial dan mendorong pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh (Tresnawati, Naila, and Faradita 2023), salah satunya melalui integrasi mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Zakarina et al. 2024). Penggabungan ini membentuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan supaya peserta didik dapat memahami lingkungan secara terpadu, mencakup aspek alam dan sosial dalam satu proses pembelajaran (Husnah et al. 2023).

Aspek yang diharapkan dari adanya pembelajaran IPAS yaitu mendorong kecakapan siswa dalam berpikir analitis dan kritis (Rofi'ah and

Rokhmaniya 2021). Salian itu, tujuan pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan Rasa ingin siswa untuk mempelajari lebih dalam mengenai keteraturan alam serta memahami hubungan antara kehidupan manusia dan lingkungannya (Swistiyawati and Indrayani 2024)

Realita dilapangan masih banyak peserta didik kesulitan memahami materi IPAS sebab sifatnya abstrak, banyak istilah ilmiah yang sulit diingat dan konsep yang sulit dipahami (Ilham et al. 2024; Swistiyawati and Indrayani 2024). Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar serta menurunnya motivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang dimiliki seseorang yang berfungsi mengarahkan semangat dalam proses belajar supaya tujuan yang diharapkan dapat dicapai (Fernando, Andriani, and Syam 2024). Menurut Skinner dan Pitzer dalam Nurrindar & Wahjudi, (2021) kecakapan peserta didik dalam menempatkan diri sepanjang aktivitas belajar mengajar yang berlangsung secara behavioral, emosional, dan kognitif. Keterlibatan siswa dalam

belajar berkaitan erat dengan tingkat motivasi belajar.

Peserta didik dengan motivasi belajar yang kurang umumnya hanya menunjukkan keterlibatan pada aspek behavior saja. Beda halnya pada peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, cenderung bersemangat, aktif, dan mempunyai kemauan belajar yang muncul dari diri sendiri tanpa adanya paksaan (Nurrindar and Wahjudi 2021). Kondisi tersebut dapat diwujudkan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang tidak sekadar berfungsi menyampaikan materi, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berinteraksi serta terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai relevan adalah multimedia infografis interaktif. Multimedia merujuk pada penggabungan beberapa elemen media, seperti tulisan, visual, video, dan audio yang diimplementasikan sebagai sarana penyampaian informasi. Sedangkan Infografis interaktif memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi

pasif (Trisnayanti and Sugiartawan 2022).

Penggunaan infografis interaktif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sains, sangat disarankan karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, adaptif, serta bermakna. Melalui tampilan visual yang dinamis serta fitur interaktifnya, media ini mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa karena proses belajar lebih menarik serta tidak membosankan. Selain itu, infografis interaktif juga mendorong keterlibatan aktif siswa (Marita, Stiawan, and Raharjo 2025), karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, mengeksplorasi informasi sesuai minat dan kecepatan belajarnya, serta berpartisipasi secara mandiri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Selasa, 16 September 2025 di SD Negeri 26 Tolitoli, pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada guru dengan mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber utama. Penggunaan media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton,

siswa kurang fokus, dan hanya sebagian kecil siswa yang aktif merespons kegiatan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah.

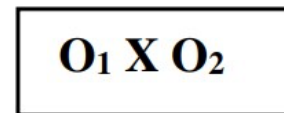
Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran IPAS di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan multimedia infografis interaktif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan multimedia infografis interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis multimedia serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Sehingga, pembelajaran IPAS

diharapkan menjadi lebih bermakna, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* seperti pada gambar 1.



Gambar 1 Desain Penelitian

Gambar 1 menjelaskan bahwa penelitian dengan menggunakan satu kelas. Tahap awal siswa diberikan angket sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penerapan multimedia infografis interaktif dalam proses pembelajaran. Setelah pemberian *treatment*, dilakukan penyebaran angket akhir (*posttest*).

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1-6 SDN 26 Tolitoli. Waktu pelaksanaan pada semester 1. Tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 115 orang

siswa dan penelitian hanya memfokuskan dan membatasi penelitian pada kelas IV dengan jumlah 22 orang siswa. Pengumpulan data melalui *pretest* angket, perlakuan berupa penggunaan multimedia infografis interaktif dalam proses pembelajaran, *posttest* angket, observasi dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan berupa angket dengan 30 pernyataan pada motivasi sedangkan keterlibatan 15 pernyataan angket keterlibatan untuk mendapatkan respon dari responden dan pernyataan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui nilai sebelum dan sesudah multimedia infografis interaktif diterapkan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a = ada perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. H_0 = tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji yang dilakukan anatar lain:

1. Uji Validitas untuk menguji kelayakan instrumen yang digunakan.
2. Uji Reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang kita gunakan dapat dipercaya.
3. Uji Normalitas dengan IBM SPSS 21 sebagai uji prasyarat untuk

paired sampel t test dan untuk mengetahui normalitas data hasil *pretest-posttest* dan *N-gain*.

4. Uji Homogenitas dengan IBM SPSS 21 sebagai uji prasyarat untuk *paired sampel t test* dan untuk mengetahui homogenitas data *pretest* dan *posttest*.
5. Uji *Paired sanpel T-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan.
6. Uji *N-gain* untuk melihat kategori peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia infografis interaktif. Adapun rumus yang digunakan aalah

$$N - gain (g) = \frac{nilai_{posttest} - nilai_{pretest}}{nilai_{max} - nilai_{pretest}}$$

Kriteria tingkat *N-gain*

berdasarkan (Wahab,

Junaedi, and Azhar 2021)

adalah pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria N-gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Sebelum dilakukan *T-test* terlebih dahulu dilakukan normalitas jika nilai

sig > 0,05 maka nilai *pretestposttest* berdistribusi normal. Namun jika nilai sig < 0,05 maka nilai *pretestposttest* tidak normal. Sedangkan uji homogenitas menunjukkan sig > 0,05 maka nilai *pretest-posttest* homogen. Namun jika sig < 0,05 maka nilai *pretest-posttest* tidak homogen. Setelah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas kemudian dilakukan uji *paired sampel T-test* jika signifikansi hasil *paired sampel t-test* < 0,05 maka H_0 ditolak dan menerima

H_a .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan rangkaian desain penelitian pada kelas eksperimen model *pretest* dan *posttest*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas pernyataan angket. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN 7 Tolitoli yang bukan merupakan kelas eksperimen penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang.

Setelah instrumen dinyatakan layak, dilakukan penyebaran angket awal di sekolah penelitian pada kelas IV SDN 26 Tolitoli dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 20 orang dan 2 orang lainnya tidak hadir. Tahap

selanjutnya peneliti melakukan *treatment* berupa penerapan multimedia infografis interaktif selama proses pembelajar berlangsung. Selanjutnya peneliti melakukan penyebaran angket akhir yang dihadiri sebanyak 15 orang siswa dan 7 orang lainnya tidak hadir. Setelah itu dilakukan uji validitas menggunakan *Corrected item-Total Correlation* yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Angket motivasi

Pernyataan	<i>Corrected item- Total Correlation</i>
P01	.528
P02	.504
P03	.263
P04	.369
P05	.537
P06	.390
P07	.075
P08	.425
P09	.463
P10	.416
P11	.365
P12	.344
P13	.179
P14	.676
P15	.883
P16	.395
P17	.571
P18	.504
P19	.349
P20	.631
P21	.538
P22	.723

P23	-.268	P03	.709
P24	.458	P04	.725
P25	.284	P05	.470
P26	.311	P06	.626
P27	.587	P07	.257
P28	.074	P08	.256
P29	.322	P09	.813
P30	.566	P10	.742
		P11	.464
		P12	.348
		P13	.428
		P14	.849
		P15	.648

Hasil uji validitas terhadap 30 butir pernyataan angket yang telah disusun, 24 butir pernyataan angket dinyatakan valid. Sedangkan 6 pernyataan angket pada nomor 3,7,13,23,25 dan 28 yang diblok merah dinyatakan tidak valid. Pertanyaan angket dikatakan tidak valid apabila hasil nilai *corrected item total correlation* < 0,30 jika pernyataan angket dapat dikatakan valid apabila hasil nilai *corrected item total correlation* > 0,30 (Safira and Amar 2023). Dengan demikian 24 butir pernyataan yang valid layak di gunakan sebagai instrumen karena telah memenuhi kriteria validitas yang baik. Sedangkan 6 butir pernyataan (diblok biru) yang tidak valid tidak digunakan (dibuang) dari instrumen.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Angket keterlibatan

Pernyataan	<i>Corrected item- Total Correlation</i>
P01	.646
P02	.407

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 15 butir pernyataan angket yang telah disusun, 13 butir pernyataan angket dinyatakan valid. Sedangkan 2 butir lainnya dinyatakan tidak valid (blok biru), diantaranya pernyataan dengan nomor 7 dan 8. Dengan demikian 13 butir pernyataan yang valid layak di gunakan sebagai instrumen karena telah memenuhi kriteria validitas yang baik. Sedangkan 2 butir pernyataan yang tidak valid tidak digunakan (dibuang) dari instrumen.

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4 dan 5.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi

Crobach's Alpha	N of Items
.865	30

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keterlibatan	
Crobach's Alpha	N of Items
.893	15

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan SPSS angket motivasi diperoleh nilai 0,865 dan nilai angket keterlibatan yaitu 0,893 maka dapat disimpulkan dalam kategori sangat reliable. Setelah itu dilakukan tes hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji statistik. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* angket dan *posttest* angket. Uji yang dilakukan terlebih dahulu sebelum uji analisis data adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	sig
Pretest	.983	15	.987
Posttest	.950	15	.520

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Angket Keterlibatan			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	sig
Pretest	.927	15	.247
Posttest	.878	15	.045

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada satu kelas berdistribusi normal.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi				
	Levene Statistic	df1	df2	sig
mean	.250	1	33	.620
median	.214	1	33	.246
median df	.214	1	31.684	.247
Trimmed mea	.258	1	33	.615

Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas Angket Keterlibatan				
	Levene Statistic	df1	df2	sig
mean	.008	1	33	.929
median	.068	1	33	.796
median df	.068	1	30.537	.796
Trimmed mea	.008	1	33	.930

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas. Perhitungan homogenitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai sig 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest*

dan *posttest* pada satu kelas dinyatakan homogen.

Pengujian menggunakan uji *paired sampel t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* angket dan *posttest* angket.

**Tabel 10 Hasil Paired Sampel T Test
Angket Motivasi**

Uraian	Std Dev	t	sig
Pretest posttest	4.22352	-6.297	.000

**Tabel 11 Hasil Paired Sampel T Test
Angket Keterlibatan**

Uraian	Std Dev	t	sig
Pretest posttest	6.32305	-5.186	.00

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < 0.05$ yaitu 0,000 pada angket motivasi dan angket keterlibatan yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* angket motivasi dan keterlibatan belajar.

Tabel 12 Hasil Uji N-gain Motivasi

No	Pre	Post	N-gain	Tingkat
1	84	95	0,69	Sedang
2	80	83	0,15	Rendah
3	81	88	0,37	Sedang
4	82	90	0,44	Sedang

5	81	95	0,74	Tinggi
6	74	83	0,35	Sedang
7	82	83	0,06	Rendah
8	84	92	0,50	Sedang
9	77	80	0,13	Rendah
10	87	92	0,38	Sedang
11	90	91	0,10	Rendah
12	83	85	0,12	Rendah
13	86	96	0,71	Tinggi
14	79	87	0,38	Sedang
15	75	88	0,52	Sedang
16	84	-	-	-
17	92	-	-	-
18	93	-	-	-
19	84	-	-	-
20	83	-	-	-
Rata-rata			0,3758	sedang

Menurut tabel uji *N-gain* diatas, keseluruhan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,3758 yang termasuk dalam kategori “sedang”.

Tabel 13 Hasil Uji N-gain Keterlibatan

No	Pre	Post	N-gain	Tingkat
1	49	53	0,08	Rendah
2	51	53	0,04	Rendah
3	36	41	0,08	Rendah
4	56	58	0,05	Rendah
5	55	61	0,13	Rendah
6	42	47	0,09	Rendah
7	40	42	0,03	Rendah
8	32	45	0,19	Rendah
9	37	60	0,19	Rendah
10	58	62	0,10	Rendah
11	50	63	0,26	Rendah

12	48	61	0,25	Rendah
13	40	58	0,30	Sedang
14	32	40	0,12	Rendah
15	34	43	0,14	Rendah
16	50	-	-	-
17	55	-	-	-
18	48	-	-	-
19	53	-	-	-
20	53	-	-	-
Rata-rata			0,1474	Rendah

Menurut tabel diatas, keseluruhan, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,1474 yang termasuk dalam kategori “Rendah”. Walaupun peningkatan masih dalam kategori rendah hal ini tetap menunjukkan adanya perubahan positif pada kondisi belajar siswa.

Secara teoritis, multimedia infografis interaktif mampu meningkatkan kualitas belajar melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Media ini membantu siswa memusatkan perhatian, menumbuhkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Puadah et al., (2023) yang menyatakan bahwa multimedia infografis interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan memperoleh respon positif dari siswa.

Penelitian oleh Rosyada et al., (2025) menunjukkan penggunaan multimedia infografis interaktif mendapatkan respon positif dari siswa dan juga guru serta secara nyata berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Selain itu multimedia infografis juga terbukti dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam menggambar (Meilinda and Suprayitno 2025).

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan multimedia infografis interaktif berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Dampak tersebut terlihat dari adanya selisih skor motivasi belajar antara nilai angket awal dan angket akhir setelah siswa mengikuti pembelajaran yang didukung oleh multimedia infografis interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Alamsyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa multimedia infografis interaktif juga memengaruhi motivasi siswa dalam belajar.

Selain berpengaruh terhadap motivasi belajar, penggunaan multimedia infografis interaktif juga berdampak terhadap keterlibatan belajar peserta didik. Peserta didik yang awalnya pasif, kurang fokus, dan

mudah bosan menunjukkan perubahan sikap belajar menjadi lebih aktif setelah diterapkannya media ini. Sejalan dengan penelitian (Alamsyah et al., 2025) yang mnjelaskan bahwa infografis interaktif mampu mendorong keterlibatan interaktif lebih tinggi. Sedangkan (Permatasari, Oktaviyanthi, and Lestari 2022) menyatakan bahwa multimedia infografis interaktif menjadi peluang dalam meningkatkan keterlibatan belajar baik dari aspek kognitif, perilaku dan efektif.

Meskipun hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan pada kategori sedang pada motivasi sedangkan kategori rendah pada keterlibatan, perubahan yang terjadi tetap menunjukkan arah yang positif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa multimedia infografis interaktif memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

E. Kesimpulan

Penerapan multimedia infografis interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Samples t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang mengindikasikan bahwa rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*. Temuan tersebut menegaskan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa setelah pembelajaran dilaksanakan dengan dukungan multimedia infografis interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Nur, Adnan, and Muhiddin Palennari. 2025. "Comparison of the Effectiveness of Static , Animated, and Interactive Infographics on Students' Creative Thinking Skills in Biology Learning." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 11(6):957–64. doi: 10.29303/jppipa.v11i6.10499.
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, and Hidayani Syam. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 2(3):61–68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Hamna, and Muh. Khaeru. Ummah BK. 2023. "Model Pembelajaran Guided Inquiry Di Era Merdeka Belajar : Efektivitas Proyek Sains

- IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Madako Elementary School* 2(2):121–36. doi: 10.56630/mes.v2i2.209.
- Husnah, Asmaul, Asty Fitriani, Fitri Patricya, Modesta, Tiara Putri Handayani, and Arita Marini. 2023. "Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3(1):57–64.
- Ilham, Titi Pujiarti, Syahru Ramadhan, and Wulan. 2024. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(3):919–29. doi: 10.53299/jppi.v4i3.603.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. 2022. "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2):3011–24. doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2589.
- Marita, Raini, Deris Stiawan, and Makmum Raharjo. 2025. "Needs Analysis for the Development of Interactive Infographic Media Based on Discovery Learning on Renewable Energy Topics in Elementary Education." *Journal Of Innovation And Research In Primary Education* 4(3):684–96. doi: 10.56916/jirpe.v4i3.1501.
- Meilinda, Veni, and Suprayitno. 2025. "Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Motif Dekoratif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Purisemanding 1 Jombang." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)* 13(3):679–93.
- Nurrindar, Mareta, and Eko Wahjudi. 2021. "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9(1):140–48. doi: 10.26740/jpak.v9n1.p140-148.
- Permatasari, Devy, Rina Oktaviyanthi, and Indri Lestari. 2022. "Pengembangan Infografis Interaktif Peluang Upaya Mengoptimalkan Mathematical Student Engagement." *Jurnal Riset Ilmiah* 1(2):366–70. doi: 10.55681/sentri.v1i2.224.
- Puadah, Gina Nur, Tin Rustini, and Asep Rudi Nurjaman. 2023. "Rancang Bangun Multimedia Infografis Interaktif Materi Kenampakan Alam Kabupaten Bandung Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar." *Journal on Early Childhood* 6(2):272–80. doi: 10.31004/aulad.v6i1.515.
- Rahmadani, Prada Destina, Masduki Asbari, Diny Honggo Jati, and Elia Ayu Pratama. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Sistem Pendidikan Indonesia?" *JISMA: Journal of Information Systems and Management* 3(2):1–4. doi: 10.4444/jisma.v3i2.901.
- Rofi'ah, Siti, and Rokhmaniya. 2021. "Analisis Faktor Penghambat

-
- Berfikir Kreatif Pada Sisiwa Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah." *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs* 7(3):1763–70. doi: 10.20961/shes.v7i3.92274.
- Rosyada, Dini Alya, Makmum Raharjo, and Suratmi. 2025. "Development of Interactive Infographic Media Assisted by Google Sites with Cooperative Learning Model for Elementary School Students." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 12(2):537–45. doi: 10.33394/jp.v12i2.15284.
- Rudini, Moh. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui Strategi Pembelajaran Suggestopedia Pada Siswa SDN 26 Tolitoli." *Jurnal Madako Education* 9(1):1–6. doi: 10.56630/jme.v9i1.461.
- Safira, Safira, and Khairul Amar. 2023. "Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Dinas Sosial Kabupaten Bima." *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Ekonomi* 1(4):222–43. doi: 10.54066/jmbeitb.v1i4.738.
- Swistiyawati, Ni Luh Putu, and Ida Ayu Made Indrayani. 2024. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep IPAS Di Kelas II SD NO. 5 Taman." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 5(2):1316–24. doi: 10.56667/dejournal.v5i2.1622.
- Tresnawati, Septy Riza, Ishmatun Naila, and Meirza Nanda Faradita. 2023. "Analisis Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10(3):365–72. doi: 10.30998/fjik.v10i3.15981.
- Trisnayanti, Ni Made Ratih, and Putu Sugiartawan. 2022. "Multimedia Interaktif Infografis Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan Berbasis Android." *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)* 5(2):63–74. doi: 10.33173/jsikti.178.
- Wahab, Abdul, Junaedi, and Muh. Azhar. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI." *Jurnal Basicedu* 5(2):1039–45. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.
- Zakarina, Uznul, Avelya Deysi Ramadya, Rahmawati Sudai, and Agusrianto Pattipeillohi. 2024. "Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar." *Damhil Education Journal* 4(1):50–56. doi: 10.37905/dej.v4i1.2487.
- Zakiyyah, Dwi, Meidawati Suswandari, and Nur Khayati. 2022. "Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03." *Educational Learning and Innovation* 2(1):73–85. doi: 10.46229/elia.v2i1.333.
-