



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF APLIKASI BERBASIS WEB APPSGEYSER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Maulisya Mailani^{1*}, Zahrudin Hodsay², Aldora Pratama³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: maulisyamailanii@gmail.com, zhodsay@gmail.com, Aldorapratama7271@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5428>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital interaktif berbasis aplikasi Web AppsGeyser terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa serta kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan desain *Posttest Only Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui angket motivasi belajar siswa. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan *Independent Sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa. Temuan ini dibuktikan oleh nilai t_{hitung} sebesar 2,116 yang lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,000, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,038 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Web Appsgeyser, Motivasi Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan adalah serangkaian rencana dan pengaturan tentang tujuan, materi, metode, dan penilaian pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Hotmaulina 2025, h. 2). Kurikulum ini meliputi mata pelajaran yang diajarkan, pendekatan pengajaran yang digunakan, dan cara menilai pemahaman serta kemampuan siswa. Kurikulum dapat berbeda untuk setiap negara atau daerah, dan juga dapat berubah sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat (Solikhah 2023, p. 1–3).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mengubah kurikulum menjadi kurikulum bebas sejak tahun 2021. (Hudha dkk 2025, p. 226) menyatakan bahwa Perubahan ini bertujuan meningkatkan pendidikan di Indonesia. Dalam Kurikulum Bebas, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif. Kurikulum ini juga membantu menciptakan pembelajaran yang relevan, bermakna, dan menyenangkan.

Pendidikan adalah dasar penting untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi siswa (Muhammad dkk 2018, h. 8). Pendidikan dasar harus mampu mengikuti perkembangan teknologi dan sosial (Ledy et al 2024, h. 2). Perkembangan teknologi telah meningkatkan penggunaan media digital untuk pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Siswa diharapkan dapat menguasai berbagai konsep tentang kehidupan sosial dan lingkungan alam selama belajar di IPAS. Namun, pembelajaran IPAS sering dilakukan secara konvensional. Akibatnya, siswa sering bosan dan tidak tertarik untuk mempelajari apa yang mereka pelajari.



Pembelajaran berbasis teknologi adalah metode pendidikan yang menggunakan teknologi sebagai alat utama untuk membantu siswa belajar (Sarah 2024, p. 1854). Pembelajaran berbasis teknologi merujuk pada penggunaan teknologi sebagai alat atau medium untuk meningkatkan proses pembelajaran (Muhammad Yasin dkk 2024, h. 14). Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran menggunakan media digital semakin populer di sekolah dasar. Media seperti website dan aplikasi interaktif membuat pembelajaran IPA dan IPS lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan mendukung hasil belajar yang lebih baik.

Jika siswa menggunakan media digital, terutama yang interaktif. Siswa mungkin lebih termotivasi dengan menggabungkan elemen seperti teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 229 Palembang pada 04 November 2025 menunjukkan bahwa siswa dalam kelas eksperimen tidak ingin belajar IPAS, sebagian besar siswa tidak antusias dengan pelajaran, seperti tidak bertanya atau menjawab pertanyaan. Selain itu, beberapa siswa tidak fokus selama pelajaran. Dari 33 siswa, hanya 15 mencapai KKM 70, dan 18 lainnya belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa rendah.

Namun, penggunaan media digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran serta keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia sehingga tanpa metode yang tepat belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Widjaya et al 2025, p. 661–663). Di samping itu, kurangnya sumber belajar dan kesiapan baik guru maupun siswa menjadeti halangan dalam penggunaan media digital secara efisien.

Media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* mendukung pembelajaran berpusat pada siswa dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mempelajari materi secara mandiri. *AppsGeyser*, inovasi media digital berbasis *web*, memungkinkan guru membuat aplikasi interaktif tanpa pemrograman yang menggunakan materi, kuis, animasi, dan simulasi yang disesuaikan dengan siswa di sekolah dasar. Dengan fitur interaktifnya, *AppsGeyser* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari konsep IPAS, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi (Hina 2025, p. 82–84).

Penelitian yang dilakukan oleh Yonanda et al (2024, p. 208–9) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan model *ADDIE* dapat secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Model *ADDIE* membantu guru merancang media pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga lebih efektif dan menarik. Namun, penelitian yang berfokus pada aplikasi berbasis web seperti *AppsGeyser* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sangat terbatas dibandingkan dengan media interaktif konvensional. Aplikasi berbasis *web* fleksibel, mudah diakses di berbagai perangkat, dan menyajikan konten interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ismaniati et al 2023, p. 157–59). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan *AppsGeyser* terhadap motivasi belajar siswa SD pada mata pelajaran IPAS.

Melalui fitur gamifikasi yang dimilikinya, *AppsGeyser* mampu membuat proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa sekolah dasar dalam kegiatan belajar. Menurut Penelitian (Nabilah 2023, p. 1186), media digital yang interaktif digunakan sebagai alat yang dapat mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. *AppsGeyser* menjadi salah satu platform yang memungkinkan pembuatan aplikasi mobile dari konten web secara mudah tanpa memerlukan keahlian pemrograman (Hanif 2016, hal. 13). Meskipun demikian, pengaruh penggunaannya terhadap motivasi belajar siswa masih perlu diteliti lebih lanjut karena adanya potensi distraksi dari penggunaan teknologi digital

Motivasi dalam belajar adalah komponen penting yang memengaruhi kesuksesan siswa dalam mencapai tujuan akademiknya. Siswa akan kesulitan berkonsentrasi dan terlibat dalam proses belajar jika tidak memiliki motivasi yang cukup. Motivasi penting untuk mendorong aktivitas seseorang karena dipengaruhi oleh kebutuhan dasar, sehingga individu terdorong bertindak untuk memenuhi kebutuhannya. Penggunaan media digital di pendidikan dasar masih terkendala keterbatasan sumber



daya IPAS dan kurangnya pemahaman guru terhadap media interaktif. Penelitian oleh (Komara et al. 2025, p. 388–389) menunjukkan bahwa Penggunaan media digital tanpa metode yang tepat, serta keterbatasan sumber dan kesiapan guru maupun siswa, membuat pembelajaran kurang efektif dan tidak meningkatkan motivasi belajar.

Menurut tinjauan literatur, sebagian besar penelitian sebelumnya membahas media digital secara keseluruhan atau topik lain. Akibatnya, kurangnya penelitian bahwa penggunaan media interaktif menarik minat siswa untuk mempelajari materi IPAS di SD kelas V (Heryani et al. 2022, h. 23). Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media berbasis *Web AppsGeyser* untuk siswa di sekolah dasar dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan membantu mereka dalam pembelajaran IPAS menurut penelitian yang dilakukan (Ningrum et al 2024, p. 20–24) tentang penggunaan media berbasis *web* pada siswa sekolah dasar. Namun, untuk menggunakannya, kesiapan teknis dan konteks pembelajaran harus diperhatikan. Salah satu keunggulan *AppsGeyser* memungkinkan pengguna menyesuaikan tampilan aplikasi serta menambahkan berbagai konten seperti gambar, audio, video, dan teks.

Salah satu platform web interaktif, yaitu *AppsGeyser*, digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan 90% berada dalam kategori "sangat baik", dan penilaian ahli media menunjukkan 89% juga berada dalam kategori tersebut. Menurut ahli desain pembelajaran, persentasenya mencapai 90% dengan klasifikasi "sangat baik" (Dewi 2022, p. 26-28).

Dengan fokus pada *AppsGeyser*, Penelitian ini diharapkan memberi bukti empiris tentang penggunaan *AppsGeyser* serta menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran interaktif, sekaligus memberikan panduan praktis untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam IPAS. Penelitian ini mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Aplikasi Berbasis *Web AppsGeyser* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Sekolah Dasar”. Hasilnya diharapkan menjadi panduan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *web* yang efektif di era digital.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Rancangan yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Rancangan tersebut digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 229 Palembang. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 66 siswa. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol, yang masing-masing berjumlah 33 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*, karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan beberapa indikator, yaitu keinginan untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik inferensial melalui bantuan program SPSS. Tahapan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Selain itu, dilakukan pula uji *effect size* untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh penggunaan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* terhadap motivasi belajar siswa.



Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser berpengaruh terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar kepada siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat penggunaan statistik parametrik.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi normal. Jumlah sampel pada kelas eksperimen sebanyak 33 responden dan pada kelas kontrol sebanyak 31 responden, sehingga pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

<i>Tests of Normality</i>		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	.118	33	.200*	.938	33	.059
	Kelas Kontrol	.123	31	.200*	.966	31	.424

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,059 dan pada kelas kontrol sebesar 0,424. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data motivasi belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data yang diperoleh dianggap dapat mewakili kondisi populasi penelitian secara baik.

Selanjutnya uji homogenitas, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan atau bersifat homogen. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene's test* dengan bantuan program SPSS versi 26.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	<i>Based on Mean</i>	.461	1	62	.500
	<i>Based on Median</i>	.331	1	62	.567
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.331	1	61.986	.567
	<i>Based on trimmed mean</i>	.469	1	61	.496

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,500. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik data yang relatif sama sehingga layak untuk dibandingkan dalam pengujian hipotesis.

Setelah data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif



berbasis *Web AppsGeyser* terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test*. Uji *Independent Samples t-Test* untuk dilakukan mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample t-Test

<i>Independent Samples Test</i>		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.461	.500	4.357	62	.000	10.815	2.482	5.854	15.777
	Equal variances not assumed			4.349	61.079	.000	10.815	2.497	5.843	15.788

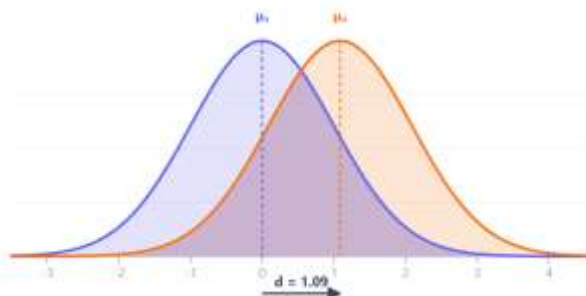
Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai *t* sebesar 4,357 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Selain itu, nilai *mean difference* sebesar 10,815 menunjukkan adanya selisih rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih tersebut mengindikasikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*, penelitian ini juga menghitung nilai *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media digital interaktif berbasis *Web AppsGeyser* terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Uji *effect size* dilakukan untuk melengkapi hasil uji signifikansi, sehingga tidak hanya diketahui ada atau tidaknya pengaruh, tetapi juga tingkat kekuatan pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran tersebut. Hasil perhitungan *effect size* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Effect Size

Magnitudo	d	g	r	CLES	Overlap
Negligible	<0.20	<0.20	<0.10	~50%	>92%
Small	0.20	0.20	0.10	56%	85%
Medium	0.50	0.50	0.24	64%	67%
Large	0.80	0.80	0.37	71%	53%



Selain itu, grafik menunjukkan adanya selisih rata-rata motivasi belajar yang cukup jelas antara kedua kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji *effect size* sebesar 1,07 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran yang digunakan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, grafik tersebut memberikan gambaran visual bahwa penerapan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji *effect size* sebesar 1,09 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen terlihat dari tingginya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Sebaliknya, pada kelas kontrol, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media PowerPoint sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif lebih rendah.

Tingginya motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga dipengaruhi oleh karakteristik media Web AppsGeyser yang menyediakan berbagai fitur interaktif. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengakses materi, gambar, video pembelajaran, serta latihan soal secara langsung melalui perangkat yang digunakan. Kehadiran fitur-fitur tersebut membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Selain itu, siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bertanya kepada guru, maupun berdiskusi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser juga membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah. Materi tentang bencana alam, kerusakan lingkungan, dan hubungan manusia dengan lingkungan disajikan melalui tampilan visual yang menarik dalam aplikasi "*Bumiku Sayang Bumiku Malang*". Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, dan video membuat konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan



karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami informasi melalui media visual dan interaktif dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal dari guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Yusnan (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pendapat Pagarra dkk. (2022) menjelaskan bahwa media digital interaktif dapat menarik perhatian siswa, memperjelas materi pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Ihwana Wini (2025) mengenai pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, penelitian oleh Mega Amalia dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui media interaktif, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang relevan, dan temuan penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 229 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser dan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil uji *effect size* memperoleh nilai sebesar 1,09 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video, serta latihan soal yang dapat diakses melalui perangkat digital. Dengan demikian, media digital interaktif berbasis Web AppsGeyser dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Fani Tiara, and Tego Prasetyo. 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Appsgeyser Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Siswa Sekolah



- Dasar.” 5: 2628–31.
- Hanif irsyad. 2016. *Aplikasi Android Dalam 5 Menit*. 1st ed. ed. Gramedia. Jakarta: Alex Media Komputido.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, Ani Heryani, Nurul Pebriyanti, and Tin Rustini. 2022. “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD.” 31(1): 17–28.
- Hina, Shahzadi. 2025. “Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students’ Learning Motivation.” 6(1): 81–96. doi:10.35719/educare.v6i1.291.
- Hotmaulina Sihotang. 2025. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. 1st ed. ed. Aas Masruroh. Jawa Barat: WIDINA MEDIA UTAMA.
- Hudha Rizal Alif, M. Fahmi Hidayatullah, Dian Mohammad Hakim. 2025. “IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 1 DAMPIT.” 10.
- Ismanati, Christina, Baroroh Iskhamdhanah, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2023. “Development of Interactive E-Modules to Increase Learning Motivation and Science Literacy in Elementary School Students.” 8(1): 156–73.
- Komara, Diemas Arya, Rully Khairul Anwar, Ute Lies, and Siti Khadijah. 2025. “The Relationship between Media Literacy , Information Literacy , and the Ability to Recognize Political Misinformation in High School Students.” 30(2): 385–96.
- Ledy Yanti, Shorihatul Inayah, Nurhani Mahmud, Gullyt Karlos Papingka, Idham Azwar, Yerlina Saksi, Yuyu Yuliaty, Arief Ertha Kusuma, Febriana Pratiwi, Muhjam Kamza, Gasam Tarmon. 2024. *PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR*. 1st ed. ed. Tim Penerbit. Majalengka: CV. Edupedia Publisher.
- Muhammad Yasin, Loso Judijanto, Vera Septi Adrini, Rita Patriasih, Tafsillatul Mufida Asriningsih, Muhammad Saifuddin, Hariyono, Setrianto Tarrapa, Nyimas Triyana. 2024. *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (Teori Dan Implementasi)*. 1st ed. ed. Erfina Rianty. yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Muhammad Yasin, Sehan Rifky, Retnoningsih, Sulaiman, . Friscilla Wulan Tersta, Mintarsih, Saktisyahputra, Hani Herlina, Firman. 2018. *Buku Ajar Buku Ajar*. 1st ed. ed. Sepriano & Efitra. makasar: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nabilah, Khairunnisa, and Budi Halomoan Siregar. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.” 07(July): 2104–17.
- Ningrum, Rosa Ardiana, Wahono Widodo, and Elok Sudibyo. 2024. “The Influence of Website-Based Learning Media on Science Learning Outcomes in Elementary School Students in the Era of Society 5 . 0.” 5(1): 12–28.
- Sarah, Siti. 2024. “Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang.” : 1852–60.
- Solikhah, Nabillatus, and Akhtim Wahyuni. 2023. “Analysis Problematic Implementation of the Merdeka Curriculum in Primary School [Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar].” : 1–8.
- Widjaya, Shafira Nanda, Yunus Winoto, and Santi Susanti. 2025. “ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND THE TRANSFORMATION OF DIGITAL SEARCH ECOSYSTEMS: A BIBLIOMETRIC REVIEW OF INFORMATION LITERACY AND USER.” 10(2): 661–74.
- Yonanda, Devi Afriyuni, Islahudin Islahudin, Fauziah Aulia Ramadhani, and Budi Febriyanto. 2024. “Improving Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students with Multimedia-Based Interactive Media.” (2021): 197–210. doi:10.23917/ppd.11i3.5761.
- Dewi, Fani Tiara, and Tego Prasetyo. 2022. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Appsgeyser Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Siswa Sekolah Dasar.” 5: 2628–31.



- Hanif irsyad. 2016. *Aplikasi Android Dalam 5 Menit*. 1st ed. ed. Gramedia. Jakarta: Alex Media Komputido.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, Ani Heryani, Nurul Pebriyanti, and Tin Rustini. 2022. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD." 31(1): 17–28.
- Hina, Shahzadi. 2025. "Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students ' Learning Motivation." 6(1): 81–96. doi:10.35719/educare.v6i1.291.
- Hotmaulina Sihotang. 2025. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. 1st ed. ed. Aas Masruroh. Jawa Barat: WIDINA MEDIA UTAMA.
- Hudha Rizal Alif, M. Fahmi Hidayatullah, Dian Mohammad Hakim. 2025. "IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 1 DAMPIT." 10.
- Ismaniaty, Christina, Baroroh Iskhamdhanah, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2023. "Development of Interactive E-Modules to Increase Learning Motivation and Science Literacy in Elementary School Students." 8(1): 156–73.
- Komara, Diemas Arya, Rully Khairul Anwar, Ute Lies, and Siti Khadijah. 2025. "The Relationship between Media Literacy , Information Literacy , and the Ability to Recognize Political Misinformation in High School Students." 30(2): 385–96.
- Ledy Yanti, Shorihatul Inayah, Nurhani Mahmud, Gullyt Karlos Papingka, Idham Azwar, Yerlina Saksi, Yuyu Yuliati, Arief Ertha Kusuma, Febriana Pratiwi, Muhjam Kamza, Gasam Tarmon. 2024. *PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR*. 1st ed. ed. Tim Penerbit. Majalengka: CV. Edupedia Publisher.
- Muhammad Yasin, Loso Judijanto, Vera Septi Adrini, Rita Patriasih, Tafsillatul Mufida Asriningsih, Muhammad Saifuddin, Hariyono, Setrianto Tarrapa, Nyimas Triyana. 2024. *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (Teori Dan Implementasi)*. 1st ed. ed. Erfina Rianty. yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Muhammad Yasin, Sehan Rifky, Retnoningsih, Sulaiman, . Friscilla Wulan Tersta, Mintarsih, Saktisyahputra, Hani Herlina, Firman. 2018. *Buku Ajar Buku Ajar*. 1st ed. ed. Sepriano & Efitra. makasar: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nabilah, Khairunnisa, and Budi Halomoan Siregar. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." 07(July): 2104–17.
- Ningrum, Rosa Ardiana, Wahono Widodo, and Elok Sudibyo. 2024. "The Influence of Website-Based Learning Media on Science Learning Outcomes in Elementary School Students in the Era of Society 5 . 0." 5(1): 12–28.
- Sarah, Siti. 2024. "Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang." : 1852–60.
- Solikhah, Nabillatus, and Akhtim Wahyuni. 2023. "Analysis Problematic Implementation of the Merdeka Curriculum in Primary School [Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar]." : 1–8.
- Widjaya, Shafira Nanda, Yunus Winoto, and Santi Susanti. 2025. "ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND THE TRANSFORMATION OF DIGITAL SEARCH ECOSYSTEMS: A BIBLIOMETRIC REVIEW OF INFORMATION LITERACY AND USER." 10(2): 661–74.
- Yonanda, Devi Afriyuni, Islahudin Islahudin, Fauziah Aulia Ramadhani, and Budi Febriyanto. 2024. "Improving Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students with Multimedia-Based Interactive Media." (2021): 197–210. doi:10.23917/ppd.11i3.5761.