



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X-L MAN 2 MODEL MEDAN

Oleh: Khairunnisa Umi Al Mas¹, Sabrina Erisa Aulia Sihotang² Sri Ramadhani Siregar³, Gresia Apriyani⁴, Revita Yuni⁵

revitayuni25@gmail.com

¹ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

² Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

³ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

⁴ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

⁵ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa kelas X di MAN 2 Model Medan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi atau media interaktif. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang menggunakan teknik regresi linier sederhana. teknik total sampling digunakan untuk mengambil sampel dari 35 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa dengan baik. Dengan tingkat signifikansi $0,012 < 0,05$ maka hipotesis alternatif diterima karena nilai thitung 2,648 lebih besar dari t tabel 2,034 . Ada persamaan regresi $Y = 23,974 + 0,408X$. Namun, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,175 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan 17,5% variasi minat belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang tepat dan menarik mampu mempengaruhi semangat belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Minat Belajar

Abstract- This study aims to determine how the use of learning media affects the learning interest of class X students at MAN 2 Model Medan. The background of this study is the low participation of students in learning that does not involve technology or interactive media. Quantitative methods are used in this study, which use simple linear regression techniques. The total sampling method is used to take samples from 35 students. The results of the analysis show that the learning media variable affects students' learning interest well. With a significance level of $0.012 < 0.05$, the alternative hypothesis is accepted because the t-count value of 2.648 is greater than the t table of 2.034. There is a regression equation $Y = 23.974 + 0.408X$. However, the coefficient of determination (R^2) value of 0.175 indicates that the use of learning media can cause 17.5% variation in learning interest. The results show that the right and interesting media can significantly influence students' learning enthusiasm.

Keywords: Learning Media, Learning Interest

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Menurut (Alvionita Moha & Budiana, 2024) media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat memperjelas informasi dan meningkatkan retensi. Media ini tidak hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga dapat membantu mereka menjadi lebih terlibat dan tertarik, dan membantu berkomunikasi lebih baik dengan guru dan siswa. (Tampubolon dkk, 2022).

Dengan kemajuan teknologi saat ini diperlukan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa (Richad E. & Mayer, 2020), Penggunaan media digital seperti video animasi, simulasi, dan aplikasi interaktif telah terbukti mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi. Dengan demikian Dale (1969) dalam teorinya tentang *Cone of Experience* menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indera akan menghasilkan

pengalaman belajar yang lebih signifikan dan tahan lama dalam ingatan.

Namun, data di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar masih menjadi masalah yang signifikan. Banyak siswa yang tidak terlalu tertarik untuk mengikuti pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Minimnya minat belajar disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang belum sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital (Dyah Ayu Pramoda Wardani, Ele Firda Pujiastuti, 2024) Oleh karena itu, pentingnya mengenal pembelajaran yang relevan serta adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan belajar siswa saat ini.

Minat belajar sendiri adalah komponen internal yang memiliki peran besar dalam pencapaian hasil belajar siswa. Minat belajar sendiri adalah kecenderungan yang relatif tetap dalam diri seseorang untuk memperhatikan dan menikmati kegiatan belajar. Minat belajar mengumpulkan positif dengan motivasi intrinsik, fokus, dan kesiapan mental siswa untuk menghadapi tantangan akademik. Siswa yang memiliki minat tinggi akan menunjukkan keaktifan, rasa ingin tahu yang besar, dan ketekunan selama proses belajar (Sonia Ayu Saputri, Rizkye Lestari, 2023). Menurut Nurdin (2022), penyampaian materi yang interaktif dan menyenangkan melalui media yang relevan dapat secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoretis tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran berdampak pada minat belajar siswa kelas X di MAN 2 Model Medan. Fokus utama dari penelitian ini adalah menentukan seberapa besar pengaruh media yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran terhadap partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana media pembelajaran mempengaruhi minat belajar dan minat belajar. Hasil ini juga akan membantu dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inventif, berbasis teknologi, dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh antar variabel secara sistematis dan objektif. Untuk menganalisis data, digunakan teknik regresi linear sederhana untuk menentukan dan menguji pengaruh antara variabel penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa secara statistik. Instrumen penelitian utama dalam pengumpulan data yang digunakan adalah angket

yang disusun berdasarkan panduan dari Arikunto (2014). Angket tersebut terdiri dari 20 item pertanyaan yang dirancang secara terstruktur dan disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel untuk memberikan gambaran tentang aspek-aspek yang diteliti dalam penelitian. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran (variabel X) terhadap minat belajar siswa (variabel Y).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X di MAN 2 Model Medan, mereka dipilih sebagai populasi berdasarkan definisi dari Sugiyono (2012), menyatakan bahwa populasi adalah sekelompok objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan tujuan penelitian, dari mana kesimpulan dibuat. Dengan kata lain, pemilihan populasi dilakukan karena dianggap sesuai dengan fokus dan kebutuhan kajian ini.

Seluruh jumlah siswa dalam populasi, yaitu 35 orang, ditetapkan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik total sampling. bahwa jika jumlah seluruh populasi kurang dari 100 orang, maka seluruh anggota populasi sebaiknya dijadikan sampel. Oleh karena itu, semua siswa kelas X dijadikan responden untuk mendapatkan data yang lengkap dan mencerminkan kondisi sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari analisis regresi linear sederhana, ditegaskan bahwa keterlibatan siswa kelas X MAN

2 Model Medan dan penggunaan media pembelajaran memiliki hubungan yang positif dan signifikan. Minat siswa untuk belajar meningkat seiring dengan frekuensi penggunaan media pembelajaran oleh guru, berdasarkan nilai koefisien regresi sebesar 0,408 dengan tingkat signifikansi 0,012 (kurang dari 0,05). Nilai t yang ditentukan sebesar 2,648, yang lebih tinggi, mendukung hal ini sehingga hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Artinya, media pembelajaran benar-benar berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa. Namun menurut nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,175, media pembelajaran hanya mempengaruhi minat belajar sebesar 17,5%. Faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini memberikan sisa 82,5%.

Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2020), yang menekankan bahwa komponen audio dan visual sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar. Mayer mengatakan bahwa media yang melibatkan pancaindra, terutama pendengaran dan penglihatan, dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan emosional siswa selama proses belajar. Penggunaan media digital seperti simulasi, video interaktif, dan animasi membuat belajar lebih

diminati dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi internal siswa. Ini sesuai dengan fitur generasi digital saat ini yang lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan teknologi interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran memainkan peran penting dalam menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan, bukan hanya alat tambahan (Richad E. & Mayer, 2020).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh studi yang dilakukan Irawan dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Mereka menemukan bahwa penyampaian materi secara interaktif dapat membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa keaktifan siswa selama pembelajaran meningkat, terutama ketika materi disampaikan melalui media seperti video edukatif dan animasi visual yang sesuai dengan karakter peserta didik. Media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mengaktifkan proses kognitif, yang meningkatkan kemampuan untuk menyimpan informasi dalam ingatan untuk waktu yang lama. Temuan ini menguatkan hasil studi ini, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa (Irawan et al., 2021).

Penelitian lain oleh Fauzi dkk. (2021) juga mendukung hal tersebut. Mereka menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti aplikasi mobile, kuis interaktif, dan platform pembelajaran daring, mampu secara signifikan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik siswa yang lekat dengan dunia digital terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar, bahkan untuk materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui teknologi, keterlibatan mereka dalam pembelajaran pun meningkat (M. H. Fauzi, E. J. Mutaqin, A. Rusmana, 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini selaras dengan teori dan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, meskipun bukan satu-satunya faktor yang berperan. Hal ini perlu dipahami karena media pembelajaran modern tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi dapat membuat suasana belajar yang tidak membosankan, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan

siswa masa kini. Sesuai dengan teori behaviorisme dan konstruktivisme, pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memberikan stimulus positif yang mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran perlu dirancang secara kreatif dan adaptif agar selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tidak lagi hanya menjadi pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dari proses pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa

KESIMPULAN

Penelitian terhadap siswa kelas sepuluh di MAN 2 Model Medan menemukan bahwa penggunaan media pendidikan, seperti video atau permainan, membantu siswa merasa lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar ketika mereka menggunakan media ini. Bahkan angka-angka tersebut cukup kuat untuk menunjukkan bahwa media benar-benar membuat perbedaan. Menurut persamaan matematika, $Y = 23,974 + 0,408X$, semakin banyak siswa menggunakan media, semakin mereka tertarik untuk belajar. Namun, media hanya bertanggung jawab atas sekitar 17,5 % dari motivasi siswa. Besarnya keinginan siswa untuk belajar juga dipengaruhi oleh hal-hal lain. Penggunaan media yang menyenangkan

dan interaktif sangat penting untuk mempertahankan motivasi siswa untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademik Universitas Negeri Medan, khususnya Dosen Pendidikan Ekonomi dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita Moha, S., & Budiana. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAB Pada Kelas 3. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 623–630.
- Dyah Ayu Pramoda Wardani, Ele Firda Pujiastuti, N. S. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Primary Education Jurnal*, 4(3), 321–543.
- Irawan, D., Fauzi, R., Wahyuni, S., Nasution, R., Pendidikan, F., Ilmu, M., Alam, P., Studi, P., Vokasional, P., Studi, P., Fisika, P., & Belajar, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar SSiswa Pada Mata Pelajaran Komputer*. 1(2), 16–26.
- Ismaya, R., Salshabila, S., Ariyani, I. D., & Digital, M. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Sekolah Dasar*. 7, 13779–13785.
- M. H. Fauzi, E. J. Mutaqin, A. Rusmana, D. B. I. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 2, No(02), 134–141.
- Nurdin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.75>
- Richad E., & Mayer. (2020). *Multimedia Learning* (third edit). cambridge university press.
- Sonia Ayu Saputri., Rizkye Lestari, M. A. (2023). Studi Literatur Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126.
- Tampubolon, P., Thesalonika,²nathasya, & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 9–21.