



Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas

Dewi Maisaroh¹, Prilia Linda Astuti^{2*}, Ibrahim³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

* E-mail: prilialinda10@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran baik berbasis teknologi maupun konvensional berperan penting dalam proses pembelajaran, yang mana salah satu fungsinya adalah untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam diri siswa untuk belajar. Sehingga, dengan adanya motivasi yang dimilikinya, siswa akan bersemangat untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Akan tetapi, tidak sedikit guru yang telah mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survey dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif menggunakan rumus persentase dengan bantuan *software Microsoft Excel 2013* dan teknik analisis statistik inferensial dengan bantuan *software SPSS* versi 25. Subjek yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dan kedua variabel memiliki hubungan sedang. Media pembelajaran memberikan pengaruh sebesar 33.7%, sedangkan 66.3% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Penelitian Survey

ABSTRACT

The use of learning media both technology-based and conventional plays an important role in the learning process, which one of its functions is to generate motivation and stimulation in students to learn. So, with the motivation he has, students will be eager to achieve their desired goals. However, not a few teachers have implemented the use of learning media in teaching and learning activities. This research aims to find out if there is a link between the use of learning media to students' learning motivation. This research is a quantitative study with survey methods with data collection techniques in the form of questionnaires analyzed using descriptive statistical analysis techniques using percentage formulas with the help of Microsoft Excel 2013 software and inferential statistical analysis techniques with the help of SPSS software version 25. The subjects used by researchers in conducting this study were high school students in Yogyakarta. The results showed that the use of learning media had a positive influence on students' learning motivation and both variables had a moderate relationship. Learning media had an influence of 33.7%, while 66.3% was influenced by other factors.

Keywords: Learning Media, Motivation Learning, Research Survey



<http://dx.doi.org/10.14421/polynom.2022.021-05>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sundayana, 2018). Matematika mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan salah satunya untuk melatih siswa berpikir kritis, logis, dan sistematis (Afifah & Hartatik, 2019). Matematika adalah mata pelajaran yang sering dianggap sulit untuk dipelajari oleh siswa. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika (Sundayana, 2018). Meskipun matematika sangat penting untuk dipelajari, akan tetapi matematika dianggap sebagai momok yang ditakuti oleh siswa. Banyak siswa yang mengeluh ketika dipertemukan dengan pelajaran matematika, sehingga menimbulkan dampak yang kurang baik, seperti rendahnya motivasi belajar siswa.

Pengertian media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat (sarana) komunikasi. Media adalah sarana yang dibutuhkan dalam menyampaikan informasi dari satu orang ke orang lain (Miftah, 2013). Sedangkan pengertian pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Pengertian media pembelajaran adalah sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Miftah, 2014). Jadi, pengertian media pembelajaran adalah sarana yang dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam melakukan pembelajaran.

Sebelum memilih media pembelajaran apa yang akan digunakan, perlu diketahui kriteria apa saja yang digunakan dalam memilih media pembelajaran (Falahudin, 2014), yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan penggunaan
Dalam memilih media pembelajaran, harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yakni standar kompetensi dan kompetensi dasar, ranah kognitif, afektif ataupun psikomotorik, jenis rangsangan indera mana yang ditekankan. Dengan kata lain, tujuan penggunaan ini mengarah pada jenis media audio, visual, audio visual dan media tertentu lainnya.
2. Sasaran pengguna media
Dalam memilih media pembelajaran, harus mempertimbangkan jumlah sasaran pengguna media, yaitu siswa serta mengetahui bagaimana motivasi dan minat belajar siswa serta latar belakang siswa.
3. Karakteristik media
Hal yang perlu diketahui dalam memilih media pembelajaran adalah apa saja kelebihan dan kekurangan dari media yang akan digunakan.
4. Waktu
Yang dimaksud waktu disini adalah berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam membuat atau mengadakan media pembelajaran serta berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran untuk menyajikan media pembelajaran.
5. Biaya
Hal yang harus dipertimbangkan selanjutnya adalah apakah biaya yang digunakan dalam mengadakan media pembelajaran sepadan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai atau tidak. Apabila biaya yang dibutuhkan besar, maka perlu mencari media pembelajaran yang biayanya lebih murah. Karena, media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Ketersediaan

Media pembelajaran dapat berasal dari lingkungan sekitar, misalnya sekolah ataupun pasar.

Akan tetapi, dalam kenyataannya tidak semua guru dapat menggunakan media pembelajaran. Beberapa alasan yang mendasari tidak digunakannya media pembelajaran adalah karena media pembelajaran dianggap sebagai hiburan semata, biaya yang digunakan dalam pembuatannya relatif mahal, serta tidak memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga, dengan adanya masalah tersebut, akan berdampak buruk bagi siswa itu sendiri guru juga dianggap kurang berhasil dalam mengajar siswa. Salah satu alasan mengapa media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah karena salah satu fungsi dari adanya media pembelajaran adalah dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri siswa, sehingga apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan, begitu juga sebaliknya (Widiasih dkk., 2017). Selain berfungsi sebagai pembangkit motivasi, penggunaan media juga merupakan salah satu dari 10 strategi yang dapat dilakukan guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Berikut strategi yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa (Suharni & Purwanti, 2018), yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan tujuan belajar kepada siswa
2. Memberikan hadiah atau *reward*
3. Mengadakan persaingan diantara siswa
4. Memberikan pujian atau apresiasi
5. Memberikan hukuman
Hukuman yang diberikan hendaknya berupa hukuman yang mendidik, seperti menghafal atau mengerjakan soal, bukan berupa hukuman fisik, karena akan memengaruhi psikis siswa. Hukuman diberikan dengan harapan agar siswa dapat merubah diri menjadi lebih baik dan dapat membangkitkan motivasi dalam diri siswa.
6. Memberikan perhatian kepada siswa
7. Membentuk kebiasaan belajar yang baik
8. Membantu kesulitan belajar siswa secara individual maupun kelompok

9. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
10. Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan (Muhammad, 2016). Istilah motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang mengakibatkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Handhika, 2012). Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan siswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar (Nurfayati & Nurbaeti, 2019). Motivasi belajar merupakan hal penting karena berperan untuk menumbuhkan rasa senang dan semangat dalam belajar bagi siswa (Putri, 2017). Ada dua jenis motivasi yang dimiliki seseorang, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang dimiliki seseorang yang berasal dari diri mereka sendiri, seperti keinginan untuk mendapatkan peringkat terbaik di kelas. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang dimiliki seseorang yang berasal dari luar. Motivasi ekstrinsik muncul ketika seseorang diberi hadiah, pujian maupun mendapatkan paksaan dari orang lain (Suharni & Purwanti, 2018).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khemala Yuliani H dan Hendri Winata (Yuliani H & Winata, 2017) diperoleh bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, dimana apabila tingkat penggunaan media pembelajaran meningkat maka tingkat motivasi belajar akan meningkat. Subjek penelitian tersebut adalah siswa pada salah satu SMK yang terletak di Cimahi. Penelitian ini perlu dikembangkan terhadap siswa sekolah menengah atas untuk mengetahui apakah media pembelajaran juga berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas. Penelitian yang dilakukan Shafira Puspa Faradila dan Siti Aimah (Faradila & Aimah, 2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah satu komponen penting dalam pembelajaran. Subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas X MIPA 1 SMA N 15 Semarang. Penelitian ini masih bersifat umum untuk semua mata pelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa itu sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya kebijakan dari pemerintah untuk menindaklanjuti permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan pada pasal 119 ayat 2 poin c disebutkan bahwa menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan daripada pendidik.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran matematika pada siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta, mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta, dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta. Dengan mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika siswa diharapkan penelitian ini nantinya dapat menjadi pertimbangan guru matematika sekolah menengah atas dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survey. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018). Sedangkan, pengertian penelitian survey adalah salah satu metode penelitian kuantitatif yang sering digunakan oleh para peneliti pemula (Indrawan & Yaniawati, 2014). Metode ini bertujuan untuk melihat keadaan yang menjadi objek penelitian apa adanya, dengan melihat data dan informasi yang ada dalam sampel, tanpa memberikan perlakuan (*treatment*) khusus. Terdapat dua variabel yang diamati oleh peneliti yaitu media pembelajaran sebagai variabel bebas/variabel independen dan motivasi belajar sebagai variabel terikat/variabel dependen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas.

Penelitian dilaksanakan pada periode waktu 8 Oktober sampai 20 Oktober tahun 2021. Penelitian tersebut dilakukan secara *online* dengan meminta siswa sekolah menengah atas untuk mengisi angket yang telah dibuat pada *google form* dan disebarluaskan melalui *whatsapp*. Angket merupakan alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disusun dan disebarluaskan kepada responden (Nurfayati

& Nurbaeti, 2019). Populasi dari penelitian ini adalah siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta, sampel penelitian merupakan 35 siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar yang diadopsi dari skripsi Ristawati (Ristawati, 2017). Skala yang digunakan dalam angket ini yaitu skala Likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, hampir tidak pernah, dan tidak pernah. Skor untuk masing-masing alternatif jawaban yaitu selalu memiliki skor 5, sering memiliki skor 4, kadang-kadang memiliki skor 3, hampir tidak pernah memiliki skor 2, dan tidak pernah memiliki skor 1.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan kedua variabel menggunakan rumus persentase dengan bantuan *software Microsoft Excel* 2013. Pada analisis statistik inferensial peneliti melakukan uji normalitas dan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan *software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)* versi 25. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual dari kedua variabel berdistribusi normal (Fadila dkk., 2021). Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Analisis regresi linear dilakukan untuk menguji hipotesis. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini data yang diperoleh dari angket adalah data media pembelajaran dan data motivasi belajar. Dua data tersebut diolah dengan analisis statistik deskriptif menggunakan rumus persentase dengan bantuan *software Microsoft Excel* 2013. Pengolahan data dengan teknik analisis statistik deskriptif ini dilakukan untuk setiap indikator pada masing-masing variabel.

Variabel media pembelajaran mempunyai 3 indikator yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Penggunaan media visual dititikberatkan pada penyampaian pesan secara verbal maupun non verbal. Media visual dapat berupa gambar, buku paket, modul dan power point. Media audio adalah media yang hanya dapat digunakan dengan menggunakan indera pendengar. Penggunaan media audio dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar. Contoh dari media audio adalah radio dan tape recorder. Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan visual, dimana media ini dapat didengar dan dapat dilihat. Media audio visual biasanya dibuat dalam bentuk video dan ppt bersuara (Aghni, 2018). Ketiga indikator tersebut yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran pada siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta. Tingkat penggunaan media pembelajaran dikategorikan menjadi 5 yaitu: sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Berikut ini hasil analisis statistik deskriptif data penggunaan media pembelajaran yang disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Media Pembelajaran

No	Indikator	n	N	%	Kategori
1	Media visual	1088	1400	77.71	Baik
2	Media audio	373	700	53.28	Cukup Baik
3	Media audio visual	279	350	79.71	Baik
Jumlah		1740	2450	71.02	Baik

Berdasarkan tabel 1, indikator media visual berada pada kategori baik dengan tingkat persentase 77.71%, indikator media audio berada pada kategori cukup baik dengan tingkat persentase 53.28%, dan indikator media audio visual berada pada kategori baik dengan tingkat persentase 79.71%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berada pada kategori baik dengan tingkat persentase 71.02%.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif variabel media pembelajaran, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika sekolah menengah atas di Yogyakarta sudah baik, hal tersebut terlihat dari penggunaan media visual, media audio, dan media audio visual sebagai alat untuk menyampaikan materi oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa para guru matematika di Yogyakarta sudah mengupayakan dan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Variabel motivasi belajar mempunyai 4 indikator yaitu menggairahkan siswa. Menggairahkan siswa merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga siswa termotivasi dan bergairah dalam belajar serta menciptakan suasana dan kondisi belajar yang lebih menyenangkan. Indikator kedua, memberikan harapan realistis. Contoh kegiatan yang dapat

dilakukan guru dalam memberikan harapan adalah memberi tahu kepada siswa mengenai cara agar berhasil dalam pelajaran. Indikator ketiga, memberikan insentif. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa dalam belajar adalah dengan memberikan pujian atau apresiasi lainnya ketika siswa menjawab dengan benar. Indikator keempat adalah mengarahkan perilaku siswa. Seorang guru dituntut untuk memberikan perhatian kepada semua siswa dan memberikan teguran dan membimbing siswa jika siswa bertindak atau berperilaku yang kurang pantas. Akan tetapi, teguran yang diberikan berupa teguran yang mendidik. Keempat indikator tersebut digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta. Motivasi belajar dikategorikan menjadi 5 bagian yaitu: sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, rendah, dan sangat rendah. Berikut ini hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar yang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar

No	Indikator	n	N	%	Kategori
1	Menggairahkan siswa	479	525	91.23	Sangat Tinggi
2	Memberikan harapan realistic	469	525	89.33	Sangat Tinggi
3	Memberikan insentif	645	700	92.14	Sangat Tinggi
4	Mengarahkan perilaku siswa	944	1050	89.90	Sangat Tinggi
Jumlah		2537	2800	90.60	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif variabel motivasi belajar, indikator menggairahkan siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan tingkat persentase 91.23%, indikator memberikan harapan realistic berada pada kategori sangat tinggi dengan tingkat persentase 89.33, indikator memberikan insentif berada pada kategori sangat tinggi dengan tingkat persentase 92.14%, dan indikator mengarahkan perilaku siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan tingkat persentase 89.90%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta berada pada kategori sangat tinggi dengan tingkat persentase 90.60%. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru selalu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan membimbing siswa dengan baik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Ristawati, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta sudah sangat tinggi. Hal tersebut terlihat dari keinginan siswa untuk selalu berhasil dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap tingginya motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari jawaban siswa atas pernyataan pada keempat indikator variabel motivasi belajar.

Tahap selanjutnya yaitu analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 25. Langkah pertama pada analisis statistik inferensial yaitu melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual dari variabel media pembelajaran dan motivasi belajar berdistribusi normal (Fadila dkk., 2021). Berikut ini hasil uji normalitas variabel media pembelajaran dan motivasi belajar menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Variabel Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Unstandardized Residual	
N	35
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.146 ^c

Hasil uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada Tabel 3, didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) *unstandardized residual* sebesar 0.146. Nilai signifikansi $0.146 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Langkah berikutnya yaitu analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang ada dalam penelitian ini yaitu “diduga terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dengan motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta”. Hasil analisis tersebut disajikan pada tabel 4, 5, dan 6.

Tabel 4. Uji Regresi Data (ANOVA)

Model	Regression	Df	F	Sig.
1		1	16.747	0.000 ^b

Residual	33
Total	34

Berdasarkan hasil uji regresi data (ANOVA) pada Tabel 4, didapatkan bahwa F hitung sebesar 16.747 dengan nilai signifikansi (Sig.) $0.000 < 0.05$. Maka, model regresi tersebut dapat digunakan untuk memprediksi motivasi belajar. Analisis regresi selanjutnya yaitu uji untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran dan motivasi belajar dengan melihat hasil *output SPSS coefficients*. Hasil uji regresi data *coefficients* disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Uji Regresi Data (*Coefficients*)

Model		Unstandardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	
1	(Constant)	53.064	4.827	0.000
	Media Pembelajaran	0.391	0.095	0.000

Berdasarkan tabel 5, diketahui nilai signifikansi sebesar 0.000. Nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka terdapat pengaruh antara media pembelajaran (variabel X) terhadap motivasi belajar (variabel Y). Dari tabel uji regresi linear sederhana tersebut, dapat dibuat model persamaan regresi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar. Persamaan tersebut tertulis pada persamaan (1) dengan Y adalah variabel motivasi belajar, sedangkan X adalah variabel media pembelajaran. Hasil uji regresi data selanjutnya yaitu model *summary* yang disajikan dalam tabel 6.

$$Y = 53.064 + 0.391 X \quad (1)$$

Tabel 6. Uji Regresi Data Model *Summary*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.580 ^a	0.337	0.317	5.22621

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0.580, dimana nilai $R = 0.580 > 0.05$. Hubungan antara media pembelajaran dengan motivasi belajar berada pada kategori sedang. Nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0.337 yang berarti pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar sebesar 33.7%, sedangkan 66.3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Tingkat ketepatan prediksi regresi penelitian ini sebesar 5.22621. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai Std. Error of the Estimate pada tabel 6.

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta. Motivasi belajar ini merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh positif antara media pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika yang dapat diartikan jika guru menggunakan media pembelajaran dengan maksimal maka motivasi belajar matematika siswa akan meningkat. Begitupun sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran menurun maka akan berpengaruh dengan menurunnya motivasi belajar matematika siswa.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wakhidati Nurrohmah Putri (Putri, 2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut berarti jika guru menggunakan media pembelajaran secara maksimal, maka motivasi belajar siswa akan tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh J. Handhika (Handhika, 2012) menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa dengan motivasi belajar rendah akan mampu memperoleh hasil yang lebih baik jika penggunaan media pembelajaran dimaksimalkan. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Yulia Tri Widyaningrum dan Ch Enny Murwanintyas (Widyaningrum & Murwanintyas, 2012) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran tertentu lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran tertentu. Bahkan hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran pada siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta berada pada kategori baik. Hal tersebut terlihat dari penggunaan media visual, media audio dan media audio visual pada pembelajaran matematika. Motivasi belajar siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta berada pada

kategori sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek menggairahkan siswa, memberikan harapan realistik, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku siswa. Penggunaan media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dan tingkat pengaruhnya tergolong sedang. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan media pembelajaran matematika secara maksimal mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Media pembelajaran memberikan pengaruh sebesar 33.7%, sedangkan 66.3% dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel yang lain. Selain itu, sampel penelitian dapat diperluas supaya generalisasi hasil penelitian semakin meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih, peneliti haturkan kepada dosen yang telah membimbing peneliti dalam melakukan penelitian, siswa sekolah menengah atas yang telah membantu dalam pengumpulan data penelitian, dan semua pihak terkait yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Fadila, R. N., Nadiroh, T. A., Juliana, R., Zulfa, P. Z. H., & Ibrahim. (2021). Kemandirian Belajar Secara Daring Sebagai Prediktor Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 880–891.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 1, 508–512.
- Handhika, J. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *JPII: Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114.
- Indrawan, R., & Yaniawati, P. (2014). *Metodologi Penelitian*. Refika Aditama.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95–105.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 2(1), 1–11.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87–97.
- Nirfayati, & Nurbaeti. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *PROXIMAL: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–16.
- Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
- Ristawati. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai*. Universitas Negeri Makassar.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103–107.
- Widyaningrum, Y. T., & Murwanintyas, C. E. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Geogebra terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2

Yogyakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Makalah pada Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, 10, 975–980.

Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 27–33.