

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 11, No. 2, Juni 2025 Halaman:146-160
--	--	---

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual, Efikasi Diri Dan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar IPS

Dian Eko Prasetyono^{1*}, Endah Andayani², Roni Alim Ba'diyah Kusufa³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48 Malang, Jawa Timur, Indonesia

¹dianekoprast@gmail.com, ²endahandayani@unikama.ac.id ³roniabk@unikama.ac.id

Diterima: 16-06-2025.; Direvisi: 22-06-2025; Disetujui: 28-06-2025

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.18860/jpips.v11i2.34258>

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis kontekstual, efikasi diri, dan media pembelajaran terhadap minat belajar IPS siswa Madrasah Ibtidaiyah. Minat belajar siswa merupakan komponen afektif yang berperan dalam mengarahkan, mempertahankan, dan menguatkan keterlibatan kognitif selama proses pembelajaran. Namun masih ditemukan kendala yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan teknik analisis regresi linear berganda untuk menguji hubungan antara variabel yang diteliti. Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa secara simultan ketiga variabel bebas berkontribusi signifikan terhadap minat belajar ($R^2 = 0,999$; $p = 0,001$). Secara parsial, pembelajaran kontekstual menyumbang 38,4 % ($R^2 = 0,384$; $p = 0,005$), efikasi diri 99,8 % ($R^2 = 0,998$; $p = 0,001$), dan media pembelajaran 99,9 % ($R^2 = 0,999$; $p = 0,001$). Temuan penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi pendekatan kontekstual, penguatan efikasi diri, dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga memberikan arah baru dalam pengembangan desain pembelajaran IPS yang lebih responsif terhadap kebutuhan psikologis dan karakteristik generasi digital. Implikasi praktisnya mendorong guru untuk mengintegrasikan pendekatan kontekstual, penguatan efikasi diri, dan media interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa di tingkat dasar.

Kata Kunci: *model pembelajaran kontekstual; efikasi diri; media pembelajaran; minat belajar; IPS*

The Influence Of Contextual-Based Learning Models, Self-Efficacy, And Learning Media On The Interest in Learning Social Studies

Abstract: *This study aims to analyze the influence of contextual-based learning models, self-efficacy, and instructional media on students' interest in learning Social Studies (IPS) at Madrasah Ibtidaiyah. Students' learning interest is an affective component that plays a role in directing, sustaining, and strengthening cognitive engagement during the learning process. However, obstacles that lead to low learning interest in Social Studies are still commonly found. This research employed a quantitative approach with a survey method and multiple linear regression analysis to examine the relationships between the*

studied variables. The results of the multiple linear regression analysis show that simultaneously, the three independent variables contribute significantly to students' learning interest ($R^2 = 0.999$; $p = 0.001$). Partially, contextual learning contributes 38.4% ($R^2 = 0.384$; $p = 0.005$), self-efficacy 99.8% ($R^2 = 0.998$; $p = 0.001$), and instructional media 99.9% ($R^2 = 0.999$; $p = 0.001$). These findings reinforce the importance of integrating contextual approaches, strengthening self-efficacy, and utilizing instructional media as innovative strategies to enhance students' learning interest. The study offers new directions for developing Social Studies instructional designs that are more responsive to the psychological needs and characteristics of the digital generation. Practically, the results encourage teachers to integrate contextual approaches, foster students' self-efficacy, and utilize interactive media to increase learning interest at the elementary level.

Keywords: *contextual learning model; self-efficacy; learning media; learning interest; Social Studies*

PENDAHULUAN

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan menetap dalam diri seseorang untuk menyenangkan, memperhatikan, dan secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan, sikap, serta keterampilan (Priansa, 2017). Teori *four phase interest development* yang dikemukakan Hidi dan Renninger (Cahyadi, 2022) menegaskan bahwa minat berkembang melalui tahapan *triggered*, *maintained*, *emerging*, hingga *well developed interest*, dan membutuhkan pengalaman belajar yang relevan, perasaan berdaya, serta dukungan lingkungan. Tanpa minat, keterlibatan siswa menurun, pemahaman konseptual dangkal, dan capaian akademik menurun.

Observasi singkat yang dilakukan pada 3–15 Mei 2024 di sebelas MI Kecamatan Maron memperlihatkan keterlibatan siswa IPS masih di bawah harapan yakni **kurang dari 20 % siswa** aktif bertanya setelah stimulus video atau gambar, dan sebagian besar menunda pengerjaan tugas hingga guru memberi pengingat. Pola pasif ini menandakan kelemahan minat belajar yang tidak sekadar situasional, tetapi terkait dengan pendekatan pedagogik, keyakinan diri siswa, dan keterbatasan media pembelajaran. Fenomena ini menunjukkan adanya persoalan mendasar dalam aspek motivasional dan proses belajar yang kurang optimal. Meskipun telah banyak penelitian tentang minat belajar, masih sedikit riset yang secara integratif mengkaji pengaruh pembelajaran kontekstual, efikasi diri, dan media pembelajaran secara simultan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS.

Secara teoretik, sedikitnya terdapat tiga variabel diperkirakan dapat memengaruhi minat belajar siswa di konteks IPS madrasah yaitu model pembelajaran berbasis kontekstual, efikasi diri siswa, dan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis kontekstual berangkat dari konstruktivisme dan *situated cognition*, CTL mengaitkan konsep akademik dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga ilmu terasa relevan dan bermakna (Mahdi & Yusrizal, 2018). (Kristanti & Sujana, 2022) menambahkan bahwa unsur praktik langsung, diskusi lapangan, simulasi, atau *role play* dapat menumbuhkan *curiosity* dan *sustained attention*, merupakan dua komponen utama fase awal perkembangan minat.

Efikasi diri menurut Bandura dalam (Mawaddah, 2021) mendefinisikannya sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya mengorganisasi dan mengeksekusi tindakan untuk mencapai tujuan. Penelitian (Sari & Arjanggi, 2020) menunjukkan

korelasi positif efikasi diri dengan ketekunan, strategi metakognitif, dan ketahanan menghadapi kegagalan. Di kelas IPS, siswa yang percaya diri lebih berani berpendapat dan mencoba menyelesaikan tugas analitis.

Media pembelajaran menurut teori *cognitive theory of multimedia learning* (Prabandari, 2021) menekankan peran saluran verbal–visual ganda dalam meningkatkan pemrosesan informasi dan motivasi. Namun, temuan lapangan memperlihatkan guru MI setempat masih mengandalkan buku cetak sedangkan perangkat audio visual dan aplikasi kuis daring jarang digunakan. Padahal, dengan menggunakan media yang menarik dapat memicu minat sehingga dapat mengatasi abstraksi konten IPS (Nurfadhillah et al., 2021). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran (Resnawati et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar.

Sebagian besar studi terdahulu menguji dampak pembelajaran berbasis kontekstual, efikasi diri, atau media secara terpisah dan dominan pada sekolah negeri di wilayah perkotaan. Konteks madrasah, terutama di daerah rural dengan keterbatasan fasilitas, relatif terabaikan. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan, sejauh mana ketiga faktor tersebut secara simultan dan parsial berkontribusi terhadap minat belajar IPS siswa MI di Kecamatan Maron. Dengan mengetahui proporsi pengaruh masing masing variabel penting untuk memformulasikan intervensi yang lebih terarah.

Penelitian ini bertujuan secara eksplisit untuk menguji pengaruh pembelajaran berbasis kontekstual, efikasi diri, dan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Tujuan ini mencakup analisis secara simultan maupun parsial dari ketiga variabel bebas terhadap variabel terikat. Temuan diharapkan memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan model pembelajaran IPS yang integratif dan berbasis bukti, serta menjadi dasar praktis dalam perancangan strategi pembelajaran yang adaptif di tingkat Madrasah Ibtidaiyah

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei karena data dikumpulkan dalam bentuk angka dan dianalisis secara statistik (Sugiono, 2019). Survei dipilih untuk menggali hubungan simultan antara model pembelajaran berbasis kontekstual (X_1), efikasi diri (X_2), dan media pembelajaran (X_3) terhadap minat belajar IPS (Y) siswa MI se-Kecamatan Maron. Penelitian bersifat explanatory, yaitu berupaya menemukan serta melaporkan hubungan antaraspek fenomena (Babbie, 2016).

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Maron yang berjumlah 530 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *probability sampling* jenis *simple random sampling*, yaitu setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Teknik ini dipilih untuk menghindari bias dan menjamin keterwakilan data secara proporsional. Berdasarkan pertimbangan efisiensi dan keakuratan data, ditetapkan jumlah sampel sebanyak 15% dari populasi, sehingga diperoleh 80 siswa sebagai responden penelitian.

Sumber data primer diperoleh dari hasil kuisisioner. Kuisisioner berisi tentang pembelajaran berbasis kontekstual, efikasi diri, media pembelajaran, dan minat belajar. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data MI se Kecamatan Maron Probolinggo diantaranya data tentang sikap dan perilaku siswa yang dapat membantu untuk menganalisis kaitannya dengan efikasi diri dan minat belajar siswa, profil sekolah, sarana prasarana dan sejumlah siswa yang diteliti. Teknik pengumpulan data

menggunakan kuisioner dengan skala likert pada tiap variabelnya. Pada variabel pembelajaran kontekstual berjumlah 28 item, efikasi diri berjumlah 12 item, media pembelajaran berjumlah 15 item dan minat belajar berjumlah 14 item soal kuisioner.

Sebelum penyebaran kuesioner kepada responden, dilakukan uji coba instrumen melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment* untuk memastikan setiap butir pernyataan mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

Adapun kisi kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pembelajaran Kontekstual

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item	Jumlah
1	Pembelajaran Kontekstual (Ninit Dwi Noviasuti 2023).	Konstruktivisme	Proses pembelajaran	1,2	2
			Aktivitas pembelajaran	3,4	2
			Pusat Kegiatan	5,6	2
		<i>Inquiry</i>	Pengetahuan tentang hal yang baru	7,8	2
		<i>Questioning</i>	Memberi kesempatan siswa	9,10	2
			Menganalisis dan mengeksplorasi gagasan	11,12	2
		<i>Learning Community</i>	Ketertarikan siswa ketika mengikuti pelajaran	13,14	2
			Hasil pembelajaran	15,16	2
			Memberikan tugas dan penguatan	17,18	2
		<i>Modeling</i>	Model pembelajaran	19,20	2
		Reflection	Kemauan dalam mengerjakan	21,22	2
			Pengetahuan yang baru	23,24	2
		Authentic Assessment	Penilaian kualitas siswa	25,26	3
			Memberi penguatan/teguran	27,28	2

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Efikasi Diri

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	IPD	Butir butir soal
1	Efikasi Diri (Putri & Astuti, 2018)	Penetapan Tujuan	Penetapan tujuan dan strategi perencanaan	4.0	1,2
		Keterlaksanaan	Pelaksanaan strategi dan pemantauan	4.0	3,4,5,6
		Evaluasi	Evaluasi diri dan pemantauan	4.0	7,8,9
			Pemantauan hasil strategi	4.0	10,11,12

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Media Pembelajaran

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	IPD	Butir butir soal
1	Media Pembelajaran (Rusman, 2018)	Penggunaan Media Pembelajaran	Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.0	1,2,3, 4,5
			Kecocokan media dengan karakteristik peserta didik	4.0	6,7,8, 9,10.
			Kemudahan penggunaan media belajar	4.0	11,12, 13,14, 15

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	IPD	Butir butir soal
	Minat Belajar (Djaali, 2020)	Perasaan Senang	Pandangan/ pendapat siswa tentang pelajaran IPS.	4.0	1,2
			Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran IPS.	4.0	3,4
			Pendapat siswa tentang guru IPS.	4.0	5,6
		Keterlibatan Siswa	Keaktifan selama belajar IPS	4.0	7,8
			Kesadaran belajar IPS di rumah.	4.0	9,10
		Ketertarikan	Respon siswa terhadap tugas yang diberikan.	4.0	11,12
			Rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPS.	4.0	13,14

Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang menjelaskan mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh, uji hipotesis, dan uji statistik regresi linear berganda. Sebelum dilakukan pengujian regresi linear berganda, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik untuk memastikan model regresi memenuhi syarat kelayakan statistik. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-

Smirnov dan metode grafik Normal P-P Plot, dengan kriteria distribusi dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan titik-titik menyebar secara simetris mengikuti garis diagonal. Uji linearitas dilakukan dengan *Test for Linearity* melalui SPSS, dengan ketentuan bahwa hubungan antar variabel dikatakan linear apabila nilai signifikansi pada kolom *Linearity* $< 0,05$ dan nilai *Deviation from Linearity* $> 0,05$. Hasil kedua uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hubungan antar variabel bersifat linear, sehingga layak dilanjutkan ke tahap analisis regresi. Selanjutnya pada regresi linear berganda menggunakan uji F dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

Pembelajaran Kontekstual (X_1)

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 20 item angket yang disebarkan kepada 80 responden, diketahui bahwa distribusi skor responden pada variabel pembelajaran kontekstual (X_1) berada dalam rentang rerata antara 1,3% hingga 23,8%. Rerata terendah sebesar 1,3% diperoleh dari 1 responden, sedangkan rerata tertinggi 23,8% diperoleh dari 19 responden. dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian tinggi terhadap pembelajaran kontekstual yang diterapkan guru, dengan rerata tertinggi (23,8%) muncul sebagai frekuensi terbanyak. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran kontekstual di kelas cukup dirasakan dan diapresiasi oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Efikasi Diri (X_2)

Berdasarkan data dari 12 item angket yang diberikan kepada 80 responden, diperoleh distribusi rerata skor efikasi diri (X_2) dalam rentang 1,3% hingga 7,5%. Rerata terendah sebesar 1,3% diperoleh dari 24 responden, sedangkan rerata tertinggi 7,5% diperoleh dari 6 responden. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki efikasi diri yang cukup tinggi hingga sangat tinggi, mencerminkan tingkat keyakinan yang positif terhadap kemampuan diri masing-masing. Persebaran jawaban mengindikasikan bahwa siswa merasa mampu menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan pembelajaran, meskipun terdapat sebagian kecil yang menunjukkan tingkat efikasi diri yang rendah.

Media Pembelajaran (X_3)

Berdasarkan hasil penyebaran 10 item angket kepada 80 responden, diperoleh data bahwa persepsi responden terhadap media pembelajaran (X_3) berada pada rentang rerata 1,3% hingga 8,8%. Skor terendah sebesar 1,3% dijawab oleh 12 responden, sementara skor tertinggi sebesar 8,8% dijawab oleh 14 responden. Secara keseluruhan, data ini mencerminkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian cukup tinggi hingga sangat tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan. Penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dianggap efektif, relevan, dan menunjang proses pembelajaran, meskipun masih terdapat sebagian kecil yang menilai rendah, yang bisa menjadi bahan evaluasi lebih lanjut terhadap kualitas media pembelajaran yang tersedia.

Minat Belajar (Y)

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 80 responden, diketahui bahwa minat belajar (Y) berada pada rentang rerata antara 1,3% hingga 7,5%. Skor terendah 1,3% diperoleh dari 20 responden, sedangkan skor tertinggi 7,5% diperoleh dari 6 responden. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori

cukup tinggi hingga tinggi dalam hal minat belajar. Namun, masih terdapat responden dengan minat belajar rendah, yang menunjukkan perlunya strategi pendekatan khusus untuk mendorong motivasi belajar mereka. Responden dengan skor menengah hingga tinggi menunjukkan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui metode pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan kontekstual. Sementara itu, untuk meningkatkan jumlah siswa dengan minat belajar sangat tinggi, program pembelajaran yang memfokuskan pada personalisasi, penggunaan media interaktif, dan peningkatan efikasi diri sangat direkomendasikan.

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan. Dinyatakan valid jika r hitung $>$ r tabel, pada penelitian ini r tabel 0,344 dengan respondent sebanyak 80 siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Validitas

Instrumen	Uji Validitas		Kriteria
	r_{Hitung}	r_{Tabel}	
Soal 1	890	0,223	Valid
Soal 2	943	0,223	Valid
Soal 3	884	0,223	Valid
Soal 4	940	0,223	Valid
Soal 5	895	0,223	Valid
Soal 6	933	0,223	Valid
Soal 7	814	0,223	Valid
Soal 8	884	0,223	Valid
Soal 9	940	0,223	Valid
Soal 10	890	0,223	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil analisis validitas instrumen diperoleh r tabel = 0,223 dengan $n = 80$ sehingga diperoleh r hitung $>$ r tabel dari ke 10 butir soal. Sehingga instrumen ini dinyatakan layak digunakan.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkapkan informasi yang digunakan di lapangan. Tingkat reliabilitas setiap item soal dapat dilakukan dengan membandingkan α dengan r tabel. Jika α positif dan r $\alpha >$ r tabel maka butir soal tersebut reliabel. r α untuk setiap butir soal dapat dilihat positif pada kolom Cronbach's α .

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.974	10

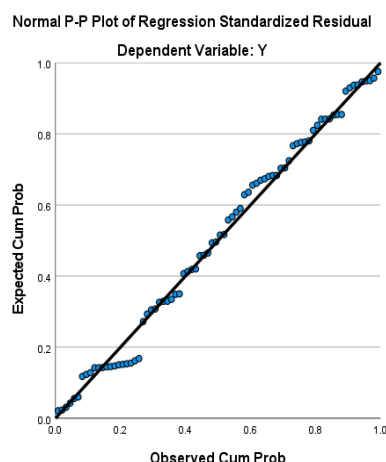
Berdasarkan tabel uji coba reliabilitas yang telah dilakukan peneliti menunjukkan hasil nilai cronbach's $\alpha = 0,974$ yang masuk dalam kriteria 0,800-0,999 yang artinya reliabel. Dan karena hasil r $\alpha = 0,974 >$ dari 0,6. Maka uji

reliabilitas memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam pengambilan keputusan penilaian.

Hasil Uji Statistik

Uji Normalitas

Dari hasil uji normalitas untuk data-data yang berasal dari variabel bebas yaitu pembelajaran kontekstual (X_1), efikasi diri (X_2), dan media pembelajaran (X_3) serta variabel terikat minat belajar (Y) diperoleh hasil bahwa variabel tersebut berdistribusi normal. Secara grafik, normalitas variabel tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak, dan apabila dua variabel mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*Deviation for Linearity*) lebih dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 27 dengan menggunakan Anova diperoleh:

- 1) X_1 dengan Y diperoleh 0,001, maka hubungan X_1 dengan Y linear artinya perubahan variabel X_1 diikuti dengan perubahan variabel Y
- 2) X_2 dengan Y diperoleh 0,000, maka hubungan X_2 dengan Y linear artinya perubahan variabel X_2 diikuti dengan perubahan variabel Y
- 3) X_3 dengan Y diperoleh 0,000, maka hubungan X_3 dengan Y linear artinya perubahan variabel X_3 diikuti dengan perubahan variabel Y .

Hasil Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu disajikan hipotesis nol yang diikat dengan hipotesis alternatif. Dan analisis statistik dilakukan untuk menguji hipotesis 1, 2, dan 3.

- 1) Pengajuan Hipotesis 1
Ha: Ada pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap minat belajar
- 2) Pengajuan Hipotesis 2
Ha: Ada pengaruh efikasi diri terhadap minat belajar
- 3) Pengajuan Hipotesis 3
Ha: Ada pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar.
- 4) Pengajuan Hipotesis 4

Ha: Ada pengaruh secara bersama-sama pembelajaran kontekstual, efikasi diri, media pembelajaran terhadap minat belajar siswa

Adapun hasil pengujian hipotesis tersebut di atas dengan menggunakan program SPSS 27 terlebih dahulu akan dikemukakan pengaruh yang positif signifikan, pembelajaran kontekstual terhadap minat belajar siswa, efikasi diri terhadap minat belajar siswa, media pembelajaran terhadap minat belajar, dan terakhir secara bersama-sama pembelajaran kontekstual, efikasi diri dan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.

Ada Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 6. Regresi Parsial Untuk X_1 Terhadap Y

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.384 ^a	.148	.137	1.750	.062

a. Predictors: (Constant), X_1

b. Dependent Variable: Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41.409	1	41.409	13.522	<.001 ^b
	Residual	238.863	78	3.062		
	Total	280.272	79			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X_1

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar .384^a yang berarti bahwa variabel bebas yaitu X_1 , mampu menjelaskan variabel terikat Y sebesar 38,4% sedangkan sisanya sebesar 61.6% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai pengaruh yang signifikan. Hasil uji hipotesis kesatu berbunyi ada pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran kontekstual terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis data diperoleh regresi sebesar 0,001^b dengan signifikansi 0,005. Angka 0,001 ini lebih kecil dari alpha sebesar 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan pengaruh X_1 terhadap Y signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran kontekstual terhadap minat belajar siswa. Artinya, semakin efektif penerapan pembelajaran kontekstual di dalam kelas, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa. Pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar.

Ada Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 7. Regresi Parsial Untuk X_2 Terhadap Y

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.998 ^a	.996	.996	.123	.631

a. Predictors: (Constant), X_2

b. Dependent Variable: Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	279.090	1	279.090	18420.174	<.001 ^b
	Residual	1.182	78	.015		
	Total	280.272	79			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X_2

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar .998^a yang berarti bahwa variabel bebas yaitu X_2 , mampu menjelaskan variabel terikat Y sebesar 99,8 % sedangkan sisanya sebesar 1,2 % dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai pengaruh yang signifikan. Hasil uji hipotesis kedua berbunyi ada pengaruh yang positif dan signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data diperoleh regresi sebesar 0,001^b dengan signifikansi 0,005. Angka 0,001 ini lebih kecil dari alpha sebesar 0,05.

Dengan demikian dapat dikatakan pengaruh X_2 terhadap Y signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara efikasi diri terhadap minat belajar siswa. Artinya, semakin tinggi keyakinan diri (efikasi diri) yang dimiliki siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan belajar, maka semakin tinggi pula minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Efikasi diri menjadi salah satu faktor kunci yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Ada Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 8. Regresi Parsial Untuk X_3 Terhadap Y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.999 ^a	.999	.999	.069	1.757

a. Predictors: (Constant), X3

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	279.905	1	279.905	59412.698	<.001 ^b
	Residual	.367	78	.005		
	Total	280.272	79			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar .999^a yang berarti bahwa variabel bebas yaitu X_3 , mampu menjelaskan variabel terikat Y sebesar 99,9 % sedangkan sisanya sebesar 0,1% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai pengaruh yang signifikan. Hasil uji hipotesis ketiga berbunyi ada pengaruh yang positif dan signifikan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data diperoleh regresi sebesar 0,001^b dengan signifikansi 0,005. Angka 0,001 ini lebih kecil dari alpha sebesar 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan pengaruh X_3 terhadap Y signifikan. Kesimpulan dari temuan ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Artinya, penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan antusiasme siswa dalam proses belajar, sehingga mendorong peningkatan minat belajar mereka secara menyeluruh.

Ada Pengaruh Pembelajaran Kontekstual, Efikasi Diri Dan Media Pembelajaran, Terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 9. Regresi Ganda X_1 , X_2 , dan X_3 terhadap Y

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	1.000 ^a	.999	.999	.049	2.643

a. Predictors: (Constant), X_3 , X_1 , X_2
b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	280.089	3	93.363	38868.885	<.001 ^b
	Residual	.183	76	.002		
	Total	280.272	79			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar .1000^a yang berarti bahwa variabel bebas yaitu X_1 , X_2 , dan X_3 mampu menjelaskan variabel terikat Y sebesar 100% sedangkan sisanya sebesar 0% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai pengaruh positif signifikan.

Hasil uji hipotesis keempat berbunyi ada pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama pembelajaran kontekstual, efikasi diri dan media pembelajaran, terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis data diperoleh regresi linear berganda sebesar .001^b dengan signifikansi 0,005. Angka 0,001 ini lebih kecil dari alpha sebesar 0,05. Perlu diketahui bahwa hipotesis bahwa X_1 , X_2 , dan X_3 secara bersama-sama memengaruhi Y diterima, namun besaran kontribusinya bersifat moderat, konsisten dengan karakter penelitian sosial yang dipengaruhi banyak faktor eksternal.

Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual, efikasi diri, dan media pembelajaran secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik pelaksanaan pembelajaran kontekstual, semakin tinggi efikasi diri siswa, dan semakin efektif media pembelajaran yang digunakan, maka minat belajar siswa akan semakin meningkat. Oleh karena itu, ketiga faktor ini penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembahasan

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kontekstual terhadap Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis kontekstual berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan pembelajaran kontekstual, semakin tinggi pula minat belajar siswa. Pembelajaran kontekstual mampu mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, sehingga menumbuhkan ketertarikan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pelajaran yang sedang dipelajari (Mahdi & Yusrizal, 2018; Sumarno & Paruntung, 2019).

Secara teori, pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman langsung, sehingga dapat memperkuat motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu mereka terhadap pelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afriani (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep akademik secara bermakna. Demikian pula dengan hasil penelitian Rafifah & Putri (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual berbantuan media museum virtual memberikan kontribusi besar dalam peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan visual.

Penelitian ini juga didukung oleh temuan Bangun dkk, (2024), yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual mampu meningkatkan partisipasi aktif dan perhatian siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Dijelaskan bahwa pendekatan kontekstual memberikan ruang bagi siswa untuk

menghubungkan antara materi pelajaran dan lingkungan sosial mereka, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan menarik (Prastuti dkk., 2020).

Dengan demikian, hipotesis diterima karena hasil penelitian konsisten dengan teori dan didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya, baik secara nasional maupun yang dimuat dalam jurnal ilmiah yang relevan. Pembelajaran kontekstual terbukti sebagai salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Maron.

Pengaruh Efikasi Diri terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Artinya, siswa yang memiliki keyakinan tinggi terhadap kemampuan dirinya akan cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih besar. Temuan ini sejalan dengan teori Bandura (1977) atau Teori Efikasi Diri (*self-efficacy*) dikemukakan oleh Albert Bandura yang menyatakan bahwa efikasi diri memengaruhi cara individu memandang tugas, tantangan, serta ketekunan dalam belajar.

Efikasi diri merupakan modal psikologis penting yang membentuk persepsi siswa terhadap kemampuannya menyelesaikan tugas akademik. Ketika siswa percaya bahwa dirinya mampu memahami dan menguasai pelajaran, maka ia akan lebih termotivasi untuk belajar secara aktif. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Rachmawati & Nurlaili (2024), yang menemukan bahwa efikasi diri memiliki kontribusi besar terhadap minat dan keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran IPS, terutama dalam hal ketekunan dan antusiasme menghadapi materi pelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan studi dari Anjani (2024) yang mengemukakan bahwa siswa dengan efikasi diri tinggi cenderung lebih mandiri dalam belajar, tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, dan lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, hipotesis diterima karena adanya konsistensi antara teori, penelitian terdahulu, dan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yang menjelaskan bahwa efikasi diri sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa karena memberikan keyakinan tentang kemampuan siswa dalam mengatasi tugas dan tantangan akademik. Ketika siswa memiliki efikasi diri yang tinggi, mereka cenderung merasa lebih percaya diri, termotivasi untuk mencoba hal baru, dan tidak mudah menyerah. Hal ini merupakan kondisi mental yang mendukung munculnya minat belajar yang kuat (Fitriah & Indrakurniawan, 2025).

Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar siswa

Media pembelajaran juga terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan perhatian serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang menarik, misalnya presentasi interaktif dan video animasi memberi jalur visual-auditori yang kaya sehingga materi IPS lebih mudah dipahami dan terasa relevan. Elemen-elemen dinamis dalam media digital memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten, membangkitkan rasa ingin tahu sekaligus mempertahankan perhatian mereka lebih lama dibanding metode ceramah tradisional (Alga dkk., 2024).

Efektivitas konsep tersebut terbukti secara empiris: studi kuasi-eksperimen di sekolah dasar menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami lonjakan motivasi dan minat belajar yang signifikan dibanding

kelas control (Prasetyo dkk., 2023). Temuan-temuan ini menegaskan bahwa pilihan media yang sesuai karakteristik peserta didik bukan sekadar alat bantu, melainkan penentu penting tingginya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

Penemuan ini selaras dengan teori Edgar Dale yang dicetuskan pertama kali pada tahun 1946 tentang *cone of experience* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung melalui media audio-visual yang konkret. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Halawa, 2022), yang menyebutkan bahwa penggunaan media visual interaktif dalam pembelajaran IPS secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena membuat materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Selain itu, Novela dkk., (2024) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran dan simulasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyentuh indera dan meningkatkan retensi informasi.

Pengaruh Pembelajaran Kontekstual, Efikasi Diri, dan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa

Secara simultan, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel bebas pembelajaran kontekstual, efikasi diri, dan media pembelajaran secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa karena ketiganya membentuk kondisi kognitif, emosional, dan lingkungan yang kondusif untuk keterlibatan aktif. Pertama, pembelajaran kontekstual mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa, sehingga memudahkan pemahaman dan relevansi pengetahuan yang meningkatkan motivasi intrinsik (Muliaman et al., 2022). Kedua, efikasi diri yakni keyakinan terhadap kemampuan diri, mendorong ketekunan, keberanian menghadapi tantangan, dan pengaturan sendiri dalam proses belajar. Hal ini membuktikan efikasi diri berkorelasi kuat dengan minat belajar IPS (Sihaloho, 2018). Ketiga, media pembelajaran berbasis audiovisual dan interaktif menawarkan stimulasi sensoris ganda yang secara signifikan meningkatkan minat belajar lewat peningkatan perhatian dan memori jangka panjang (Wardah, 2024). Karena itu, kombinasi ketiganya menciptakan pengalaman belajar yang *meaningful*, memberdayakan siswa sekaligus menguatkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran IPS.

Ketika pembelajaran disampaikan secara kontekstual, didukung oleh keyakinan siswa terhadap kemampuannya (efikasi diri), dan diperkuat oleh media pembelajaran yang tepat, maka siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sulistyarini & Fatonah (2022) menegaskan bahwa keberhasilan peningkatan minat belajar sangat dipengaruhi oleh kombinasi pendekatan pedagogis, kondisi psikologis siswa, dan media belajar yang digunakan.

Studi serupa juga diungkapkan oleh Suwardika dkk., (2024) yang menyebutkan bahwa integrasi strategi pembelajaran aktif, dukungan personal (seperti efikasi diri), dan media yang inovatif memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Maka dapat disimpulkan, hipotesis bahwa X_1 , X_2 , dan X_3 secara simultan memengaruhi Y dapat diterima karena didukung baik oleh teori maupun hasil penelitian sebelumnya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual, efikasi diri, dan media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS siswa Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Maron, baik secara parsial maupun

secara bersama-sama. Pembelajaran kontekstual terbukti dapat meningkatkan keterkaitan antara materi pelajaran dan pengalaman nyata siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna. Efikasi diri berperan penting karena siswa yang percaya pada kemampuannya cenderung lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam kelas. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada siswa kelas VI di satu wilayah kecamatan dan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Oleh karena itu, hasilnya perlu ditafsirkan dengan hati-hati jika ingin diterapkan di konteks yang berbeda. Guru IPS disarankan untuk merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, memberikan dukungan yang mendorong kepercayaan diri siswa, serta memilih media pembelajaran yang interaktif dan relevan. Penelitian selanjutnya diharapkan mencakup wilayah yang lebih luas dan menggunakan metode tambahan seperti wawancara atau observasi untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (*cotextual teaching and learning*) dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Muta'aliyah*, 1(1), 80-88
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212
- Anjani, R. O. (2024). *Pengaruh Self Efficacy terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pekalongan*. IAIN Metro. Tesis
- Babbie, E. (2016). *The practice of social research* Fourteenth Edition. Boston: *Cengage Learning*.
- Bangun, F. S., Yusnaldi, E., Hutasuhut, K. M., Mahira, H., Putri, T. N., & Fitri, A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual IPS Terhadap Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 419–420
- Cahyadi, J. (2022). Minat Mahasiswa Universitas Kristen Petra Angkatan 2017 Terhadap Minat Meneruskan Bisnis Keluarga. *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 10(1), 1–10
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Fitriah, F., & Indrakurniawan, M. (2025). Influence of self-efficacy on learning motivation among primary school students. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 5(1), 165–174
- Halawa, T. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Curve*

- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213
- Mahdi, N., & Yusrizal, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Mardasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Montasik Kabupaten Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 3(1)
- Mawaddah, H. (2021). Analisis efikasi diri pada mahasiswa psikologi unimal. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(2), 19–26
- Muliaman, A., Unaida, R., & Simanullang, P. A. A. (2022). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar dan Efikasi Diri Peserta Didik Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(11), 180–187.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Prabandari, D. Y. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menerapkan Cognitive Theory Of Multimedia Learning Materi Sistem Pernapasan Hewan Kelas XI di SMAN 94 Jakarta Barat*. Universitas Negeri Jakarta. Tesis
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Central Publisher*, 1(11), 1257–1264.
- Prastuti, A. E., Sarmini, S., & Purnomo, N. H. (2020). Implementation of Contextual Teaching and Learning Social Sciences Subjects to Increase Motivation and Learning Achievement. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 3(2), 67–73.
- Priansa, D. (2017). Manajemen pelayanan prima. *Bandung: Alfabeta*, 168.
- Putri, I. A., & Astuti, Y. D. (2018). Hubungan Antara Efikasi Diri dan Kecenderungan Kambuh pada Pecandu Narkoba yang Menjalani Rehabilitasi di Yogyakarta. *PSIKOLOGIKA: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikolog*. 23(2), 151-164
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.

- Sari, H. R., & Arjanggi, R. (2020). Peran efikasi diri dan dukungan sosial teman sebaya terhadap belajar berdasar regulasi diri pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang. *Proyeksi*, 14(1), 53–62.
- Sihaloho, L. (2018). Pengaruh efikasi diri (self efficacy) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Se-Kota Bandung. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 62–70.
- Sugiono, P. (2019). *Buku metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh pemahaman literasi digital dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap kompetensi pedagogik guru era digital learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42–72.
- Sumarno, Y., & Paruntung, J. P. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 10(2), 27–39.
- Suwardika, G., Sopandi, A. T., & Indrawan, I. P. O. (2024). *Model Flipped Classroom Design Thinking Terdiferensiasi Berbantuan Artificial Intelligence (AI): untuk Mengembangkan Literasi Digital, Keterampilan Berpikir Kreatif, dan Efikasi Diri*. Nilacakra. <https://rb.gy/z1go62>.
- Wardah, N. (2024). *Media Video Interaktif untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.