



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATERI PASAR TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DI SMA NEGERI 12 MEDAN

THE EFFECT OF LEARNING MEDIA ON MARKET MATERIAL ON IMPROVING IPS LEARNING OUTCOMES IN PUBLIC HIGH SCHOOL 12 MEDAN

**Cindi Anjuani Gultom¹, Sovia Elphani Simarmata², Nidia Izmi Azizah Batubara³,
Tri Ayu Fadilah⁴, Revita Yuni⁵**

Universitas Negeri Medan

Email : vcindianjuanigultom@gmail.com¹, soviasimarmata@gmail.com², nidiaizminidia@gmail.com³,
fadilahayu792@gmail.com⁴, revitayuni25@gmail.com⁵

Article Info

Article history :

Received : 03-06-2025

Revised : 05-06-2025

Accepted : 07-06-2025

Pulished : 09-06-2025

Abstract

This study aims to analyze the effect of the use of learning media on market material on improving learning outcomes of Social Sciences (IPS) in high school. The method used was quantitative research with simple linear regression analysis, involving 30 students of class XI IPS at SMA Negeri 12 Medan. The results showed that technology-based learning media, such as digital market simulations, had a significant influence on student learning outcomes, with a tcount value of 10.458 and a significance of 0.000. The coefficient of determination R^2 of 0.789 indicates that 78.9% of the variation in learning outcomes can be explained by the use of learning media. This finding is in line with previous research showing that interactive media increases student engagement.

Keywords: *Learning Media, Market, Social Studies, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran materi pasar terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan analisis regresi sederhana, melibatkan 30 siswa di kelas XI IPS di SMA Negeri 12 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti simulasi pasar digital, memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai t hitung sebesar 10,458 dan signifikansi 0,000. Koefisien determinasi R^2 sebesar 0,789 mengindikasikan bahwa 78,9 % variasi dalam hasil belajar dapat dijelaskan oleh pengguna media pembelajaran. Penelitian ini sejalan juga dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pasar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat sekolah menengah yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai fenomena sosial, ekonomi, dan budaya dalam masyarakat. Salah satu materi yang sering dianggap menantang dalam pembelajaran IPS adalah konsep pasar. Materi ini mencakup mekanisme permintaan dan penawaran, harga keseimbangan, hingga peran pelaku ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya, materi pasar sering kali sulit dipahami oleh siswa karena sifatnya yang abstrak dan kompleks. Kesulitan ini semakin diperparah ketika metode pengajaran yang



digunakan hanya sebatas ceramah atau diskusi tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai.

Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar telah banyak diakui dalam berbagai penelitian. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Mayer (2017), media pembelajaran yang efektif mencakup elemen visual, audio, atau multimedia yang dirancang untuk menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah mereka memahami materi pelajaran. Penelitian oleh Rahmawati dan Andini (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi hingga 30% lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional.

Studi yang dilakukan oleh Saputro dan Widodo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan simulasi pasar dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25%. Simulasi tersebut memberikan siswa kesempatan untuk mengamati dan berpartisipasi dalam aktivitas pasar, seperti menentukan harga dan memahami interaksi antara permintaan dan penawaran. Sedangkan Studi yang dilakukan oleh Ardiansyah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan rata-rata nilai ujian siswa IPS hingga 20%. Media pembelajaran berbasis lokal, seperti simulasi pasar tradisional, juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya dan ekonomi lokal (Rahayu dan Suryani, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi pasar terhadap hasil belajar IPS siswa SMA. Penelitian ini tidak hanya mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga mengkaji sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi, seperti mekanisme pasar dan hukum permintaan dan penawaran. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengembang media pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti lakukan di SMA Negeri 12 Medan. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. “Pendekatan Kuantitatif menurut Creswell (2014) adalah metode penelitian yang mengutamakan pengukuran dan analisis data numerik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini sering menggunakan instrumen survei dan eksperimen”. Penelitian ini menggunakan Sempel Total Sampling. “Arikunto (2010) Menyatakan bahwa Simple Total Sampling adalah metode di mana semua anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan kondisi populasi secara keseluruhan”. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner dalam bentuk google form yang disebarkan kepada siswa SMA Negeri 12 Medan, Kelas XI IPS melalui Whatsapp dan diperoleh response sebanyak 30 dengan jumlah 21 pertanyaan. Pengelolaan data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS 25 dengan menggunakan uji regresi sederhana.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengujian Instrument

1. Hail Uji Validitas

Hasil rhitung dari kuesioner penelitian pada variabel Media Pembelajaran Materi Pasar (X) 10 pernyataan Hasil Belajar IPS (Y) 10 pernyataan. Dalam hal ini dilakukan uji validitas kepada 30 responden dengan nilai rtabel 0,361.

Tabel 1.1
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Media Pembelajaran Materi Pasar (X)	P1	0,874	0,361	Valid
	P2	0,745	0,361	Valid
	P3	0,668	0,361	Valid
	P4	0,881	0,361	Valid
	P5	0,811	0,361	Valid
	P6	0,853	0,361	Valid
	P7	0,858	0,361	Valid
	P8	0,440	0,361	Valid
	P9	0,752	0,361	Valid
	P10	0,769	0,361	Valid
Hasil Belajar IPS (X)	P11	0,864	0,361	Valid
	P12	0,733	0,361	Valid
	P13	0,762	0,361	Valid
	P14	0,874	0,361	Valid
	P15	0,760	0,361	Valid
	P16	0,849	0,361	Valid
	P17	0,762	0,361	Valid
	P18	0,731	0,361	Valid
	P19	0,856	0,361	Valid
	P20	0,915	0,361	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

Berdasarkan tabel I.1 diatas, dapat diketahui bahwa rhitung dari keseluruhan data pernyataan variabel penelitian ini dapat dinyatakan valid. Hal ini dapat diketahui dengan melihat jika nilai rhitung > rtabel.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas di penelitian ini dilakukan dengan cara melihat hasil *Cronbach's alpha* dengan signifikansi 0,60. Apabila pengukuran instrumen penelitian berada diatas 0,60 maka data dapat dikatakan sebagai reliabel, tetapi jika dibawah 0,60 maka data dikatakan tidak reliabel.

Tabel 1.2
Hasil Uji Reabilitas Variabel Media Pembelajaran Materi Pasar (X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,926	10

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25

Berdasarkan tabel I.2 diatas, dapat diketahui bahwa nilai dari cronbach's alpha variabel Media Pembelajaran Materi Pasar (X) sebesar 0,926 > 0,60. Yang artinya variable Media Pembelajaran Materi Pasar (X) bersifat konsisten dan reibilitas.



Tabel 1.3
Hail Uji Reabilitas Variabel Hasil Belajar IPS (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,944	10

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25

Berdasarkan tabel I.3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai dari cronbach's alpha variabel Hasil Belajar IPS (Y) sebesar $0,944 > 0,60$. Yang artinya Hasil Belajar IPS (Y) bersifat konsisten dan reabilitas.

Hasil Uji Analisis Deskriptif

Hasil uji analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.4
Hasil Uji analisis Deskriptif
Statistics

		Media Pembelajaran Materi Pasar	Hasil Belajar IPS
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		45,3000	43,8000
Median		49,0000	48,0000
Mode		50,00	50,00
Range		25,00	24,00
Sum		1359,00	1314,00

Sumer: Hasil PengolahanSPSS v.25

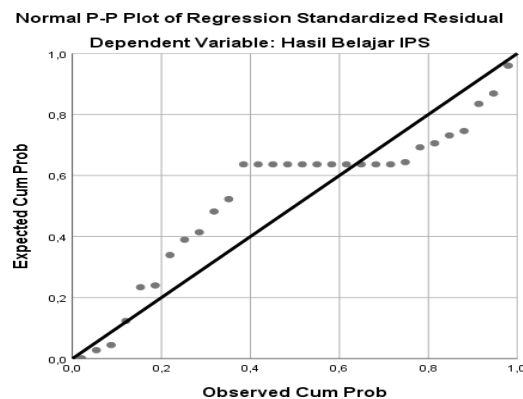
Pengujian Asumsi Klasik

1. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan grafik normal probability plot. Dengan melihat penyebaran data pada grafik p-p plot of regression standardized residual. Kita dapat melihat jika titik-titik menyebar disekitar garis dan mengikuti garis diagonal, maka nilai residual tersebut telah normal.



Gambar 1.1 Hasil Uji Normalitas



Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

2. Hasil Uji Multikolinearitas

Kita melihat nilai tolerance dan variable inflation factor (VIF) untuk melihat ada atau tidaknya gejala multikolinearitas. Apanila nilai Tolerance lebih dari 0,1 VIF kurang dari 1,0 maka dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 1.4
Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Media Pembelajaran Materi Pasar	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

Berdasarkan tabel 1.5 diatas, dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Materi Pasar (X) memiliki nilai Tolerance sebesar $1,0 > 0,1$ dan nilai VIF sebesar $1,0 < 10$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X tidak terjadi multikolineartas.

3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Untuk melakukan uji heteroskedastisitas dilakukan uji *spearman's rho*. Yaitu mengorelasikan variabel independen dengan residualnya. Jika korelasi antara variabel independen dan residualnya didapat signifikan lebih dari 0,05 maka dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas.



Tabel 1.6
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,163	3,039		2,686	,012
	Media Pembelajaran Materi Pasar	-,128	,066	-,341	-1,922	,065

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

Berdasarkan tabel 1.6 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk variabel kualitas layanan (X) sebesar $0,065 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 1.7
Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-4,461	4,657		-,958	,346		
	Media Pembelajaran Materi Pasar	1,065	,102	,892	10,458	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

Berdasarkan tabel 1.6 diatas, dapat dilihat nilai konstanta (nilai α) sebesar -4,461 dan untuk Dana (nilai β) sebesar 1,065. sehingga dapat diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 04,461 + 1,065 X + e$$

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Parsial (Uji t)

Menurut S. Wilks uji t dalam analisis varian dan menguji hipotesis untuk sampel kecil, serta relevansinya dalam penelitian ilmu sosial yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara individual mempengaruhi variabel dependen (Y). Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut jika sig lebih besar $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan jika sig lebih kecil $< 0,05$ maka H_0 ditolak.



Tabel 1.8
Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-4,461	4,657		-,958	,346		
	Media Pembelajaran Materi Pasar	1,065	,102	,892	10,458	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

Berdasarkan tabel 1.8 diatas, dapat diketahui bahwa nilai thitung Media Pembelajaran Hasil Belajar (X) sebesar $10,458 > 2,028$ dengan signifikan sebesar 0,000, maka Media Pembelajaran Hasil Belajar berpengaruh terhadap variabel hasil belajar ips.

2. Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2

Koefisien determinasi dilakukan untuk melihat kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi berkisar antara 0 – 1, nilai yang semakin mendekati 1 berarti hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Tabel 1.9
Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,892 ^a	,796	,789	3,41580

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Materi Pasar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS v.25

Berdasarkan tabel 1.9 diatas, diketahui bahwa nilai R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,789 yang artinya Pengaruh Media Pembelajaran Materi Pasar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS sebesar 78,9 %.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi pasar memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di tingkat SMA. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep pasar, yang mencakup mekanisme permintaan dan penawaran, keseimbangan harga, dan peran pelaku ekonomi. solusi ini diperparah jika metode pengajaran hanya mengandalkan ceramah tanpa dukungan media yang memadai.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai thitung untuk pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar adalah 10,458, jauh lebih tinggi dari ttabel, dengan signifikansi 0,000. Hal ini



menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka. Koefisien determinasi R^2 sebesar 0,789 menunjukkan bahwa 78,9% variasi dalam hasil belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini mencerminkan besarnya pengaruh media ini dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung temuan ini. Misalnya, penelitian Rahmawati dan Andini (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 30% lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti simulasi pasar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan juga ditekankan dalam penelitian Saputro dan Widodo (2020), yang menemukan bahwa simulasi pasar digital membantu siswa memahami teori dan menerapkannya dalam situasi nyata. Pengalaman langsung ini membuat konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

Namun, meskipun banyak penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan bagi guru. Kendala ini sering menghambat penggunaan media yang lebih inovatif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih dalam mengenai cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal.

Di era digital ini, integrasi teknologi sangatlah penting. Penggunaan platform pembelajaran seperti Google Classroom dan alat simulasi digital dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Penelitian oleh Widjaja (2021) menunjukkan bahwa kombinasi media digital dan kelompok diskusi mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25%, menekankan pentingnya metode pembelajaran yang terpadu.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran IPS, tetapi juga menegaskan bahwa inovasi dalam media pembelajaran adalah kunci untuk membantu siswa memahami dan menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Penelitian ini menjadi langkah penting untuk memperbaiki kualitas pendidikan IPS di Indonesia, terutama dalam mempersiapkan siswa menghadapi dinamika ekonomi yang semakin kompleks.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi pasar secara signifikan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa di SMA Negeri 12 Medan. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti simulasi pasar digital, mampu menjelaskan 78,9% variasi dalam hasil belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan pengaruh positif yang kuat, dengan nilai thitung sebesar 10,458 dan signifikansi 0,000. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi, penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang menarik. Oleh karena itu, pihak sekolah dan pengembang media pendidikan sebaiknya terus mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan relevan, terutama untuk materi pasar dan ekonomi. Penting juga untuk mengadakan pelatihan guru agar lebih mahir menggunakan teknologi dalam mengajar, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami. Guru perlu aktif mengintegrasikan alat digital dan platform e-learning dalam proses belajar, sehingga siswa lebih terlibat. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran pada materi



lain dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kualitas pendidikan IPS dapat meningkat dan siswa lebih siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzelina, D., & Purba, S. V. H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Kayanya Negriku di Kelas IV SD Swasta St. Antonius V Medan.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, A. L. S., & Mubarakah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2), 53-66.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 2(1).
- Khemala Yuliani Hermawan. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prasetyo, R., & Lestari, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 13(2), 89–96. <https://doi.org/10.26740/jpe.v13n2.p89-96>
- Rahmawati, N., & Nugroho, H. (2019). Efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 7(1), 45–54. <https://doi.org/10.23887/jtpp.v7i1.21234>
- Sari, M., & Putra, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 5(3), 178–185.
- Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, S., & Kurniawan, D. (2020). Analisis kendala pembelajaran IPS di SMA: Sebuah studi kasus. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 4(2), 101–110.
- Yuliana, N., & Handayani, T. (2022). Media pembelajaran kontekstual berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 6(4), 213–221. <https://doi.org/10.31294/jptp.v6i4.20198>