

Pengaruh Media Pembelajaran dan Lingkungan Akademis Terhadap Minat Belajar Mahasiswa

Dyah Ayu Puri Palupi
Universitas Kristen Surakarta
dyahayupuripalupi@gmail.com

Mardanung Patmo Cahjono
Universitas Kristen Surakarta
mardanung@gmail.com

ABSTRACT

Smartphone has changed the role of the computer. Every assignment has been done using smartphone. Many students depend on this device for everything. This research aimed to find the effect of learning media and academic environment on learning motivation. This a quantitative research and the object is the students of Economic Faculty Universitas Kristen Surakarta. Data is obtained by distributing a set of questionnaires and the hypothesis is analyzed by multiple regression. The conclusion is there is a positive effect between learning media and learning motivation and there is a positive effect between the academic environment and learning motivation. So, it is hoped that lecturers could be more creative in giving a lecture and improving some games in giving a lecture

Keywords: *Learning Media, Academic Environment, Learning Motivation*

Article Info

Received date: 3 Desember 2022

Revised date: 7 Desember 2022

Accepted date: 19 Desember 2022

PENDAHULUAN

Aspek penentu kualitas sebuah bangsa ditentukan dari tingkat kecerdasan warga negaranya. Sehingga pendidikan merupakan faktor utama dalam upaya mencerdaskan bangsa. Saat ini kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan teknologi informasi berdampak di semua bidang termasuk pendidikan. Banyak para dosen dan mahasiswa memperoleh manfaat dari perkembangan teknologi informasi ini. Bahkan tidak sedikit mahasiswa yang mengerjakan tugas-tugasnya dengan mengandalkan internet. Dengan adanya gadget di dua dasawarsa terakhir ini, semua komunikasi dan informasi menjadi sangat

mudah. Dan akhirnya muncul ketergantungan mahasiswa terhadap kemudahan yang disediakan oleh teknologi informasi ini.

Ada penelitian yang menyatakan bahwa gadget sangat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Nurmalasari dan (Nurmalasari & Wulandari, 2018) menyatakan bahwa gadget mengganggu konsentrasi belajar mahasiswa. Prestasi mahasiswa cenderung menurun karena interaksi dengan gadget menurunkan minat belajar dan membuat mahasiswa menjadi tidak fokus di kelas. Mahasiswa lebih memilih bermain gadget daripada mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh dosennya. Hal ini sungguh sangat memprihatinkan. Fakta di lapangan banyak

dosen yang mengeluh karena mahasiswa lebih nyaman dengan gadgetnya daripada memperhatikan pemaparan materi di kelas. Berdasarkan hal-hal tersebut diatas maka perlu dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu: mengetahui pengaruh media pembelajaran dan lingkungan akademis terhadap minat belajar mahasiswa.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan ada keragaman hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan telepon pintar bagi para mahasiswa. Menurut (Resti, 2015) penggunaan *smartphone* akan membuat mahasiswa berkurang perhatiannya pada proses pembelajaran, jam belajar menurun dan tidak fokus di ruang kelas. (Al Fawareh & Jusoh, 2017) menyatakan bahwa *smartphone* saat ini telah menggantikan peran komputer dan penggunaan aplikasi surat elektronik semakin meningkat.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget menyita waktu dan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Surakarta masih banyak yang menggunakan *smartphone* pada saat menerima materi di kelas. Bahkan ada yang menggunakan media sosial di kelas, sehingga mengabaikan penyampaian materi oleh dosen pengampu. Dan hal ini sangat mengganggu dalam proses pembelajaran.

Merupakan hal yang mendesak dilakukan oleh dosen untuk mengoptimalkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, bisa menggunakan metode *games* aplikasi. Sebagai suatu kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran melalui *smartphone* dan hal ini menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah penelitian yang terkait dengan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Diharapkan interaksi dosen dan mahasiswa bisa lebih baik, dan perhatian mahasiswa di kelas

terhadap materi yang disampaikan juga lebih tinggi.

Media pembelajaran membantu dosen untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada mahasiswa dengan menggunakan cara yang menarik, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi mahasiswa karena meningkatkan minat belajar mahasiswa (Naz, 2008). Oleh karena itu, teknologi pendukung proses pembelajaran diharapkan dapat diterapkan bersama-sama dengan generasi milenial, yaitu dengan menerapkan teknologi baru dalam media pembelajaran yang menggunakan komputer dan gadget sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Suh, 2011).

Gadget dan teknologi yang tersebar luas, menawarkan peluang untuk memperluas capaian dan proses pembelajaran jarak jauh secara online terbuka secara luas, tidak hanya meningkatkan akses materi pembelajaran tapi juga mengembangkan metode pembelajaran baru (Sharple et al., 2015).

Membangkitkan minat mahasiswa dan mendorong mahasiswa untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam mengerjakan tugas mereka adalah masalah yang sering dihadapi oleh para pendidik.

(Lee et al., 2011), menyatakan bahwa minat belajar mahasiswa dan cara mengajar dosen memiliki hubungan yang erat dan berpengaruh pada output belajar mahasiswa.

Minat belajar mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor individu dan faktor situasional. Kedua faktor tersebut saling berhubungan, yaitu faktor individu dapat dikembangkan dan diperdalam dengan faktor situasional yang menghasilkan pengalaman belajar bagi mahasiswa. Dan sebaliknya minat belajar mahasiswa bisa mengalami penurunan, bila lingkungan sekitar tidak mendukung (B. Conel, 2021)

Lingkungan kelas merupakan penggabungan dari beberapa faktor. Utamanya

adalah dosen yang santai, memiliki keseimbangan yang baik, dan orang yang antusias. Perilaku profesionalnya dibumbui dengan selera humor yang baik. Perilaku mahasiswa bercermin dari perilaku dosennya. (Dalton, 1951)

Untuk lingkungan pembelajarannya, harus memiliki komponen lingkungan yang ideal, seperti meja kursi, ventilasi, pendingin ruangan dan sebagainya (Ado, 2015). Pada intinya lingkungan kelas harus mendukung proses pembelajaran yang baik, menumbuhkan semangat belajar dan dapat memberikan kenyamanan bagi mahasiswa untuk belajar.

Mudahnya penggunaan akses fasilitas pembelajaran dan pendukung pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa (Windasari et al., 2021), selain itu ketersediaan teknologi seperti akses jurnal dan wifi juga berkontribusi dalam memberikan kepuasan kepada mahasiswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini yang menjadi adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Surakarta sejumlah 78 orang. Sampel diambil menggunakan teknik Sensus. Sampel yang diambil adalah seluruh mahasiswa yang berjumlah 78 orang.

Pengumpulan Data Primer dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik penyebaran Kuesioner.

Indikator media pembelajaran menurut (Naz, 2008) yang dikembangkan adalah :

- Media cetak
- Media grafis
- Media fotografi
- Media audio
- Televisi/video
- Komputer
- Game dan simulasi

Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang dirujuk dari (Kljunić &

Vukovac, 2015) yang terdiri dari 7 item pertanyaan, yang meliputi:

- Penggunaan media untuk memberikan informasi perkuliahan
- Penggunaan media untuk menyampaikan materi perkuliahan
- Mahasiswa menggunakan media untuk mencari bahan dan tugas kuliah
- Pemasangan aplikasi di telepon pintar untuk media pembelajaran
- Penggunaan media untuk penyusunan jadwal kuliah, pencatatan, dan presentasi
- Mahasiswa dapat belajar dari gadget tanpa perlu mencetaknya
- Mahasiswa lebih suka mendapatkan informasi perkuliahan menggunakan media sosial

Data Lingkungan Akademik diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang dirujuk dari (Kirkwood & Price, 2016) yang terdiri dari 7 item pertanyaan, yang meliputi:

- Suasana kelas berupa e-classroom
- Fasilitas Laboratorium komputer mendukung pembelajaran metode game dengan gadget
- Ketersediaan internet memadai
- Kemudahan dalam mengunduh dan menggunakan perangkat lunak sebagai sumber pengajaran dan perkuliahan secara bebas dan terbuka
- Dosen memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pembelajaran
- Kenyamanan ruang kelas dan perpustakaan
- Ketersediaan akses jurnal internasional secara gratis

Data Minat belajar diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang dirujuk dari (Kirkwood & Price, 2016) yang terdiri dari 7 item pertanyaan, yang meliputi:

- Media pembelajaran membantu mahasiswa mendapatkan hasil yang lebih baik dalam perkuliahan
- Media pembelajaran membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mendalam

- Media pembelajaran membantu mahasiswa menyelesaikan tugas dengan lebih baik
- Media pembelajaran membantu mahasiswa menggali lebih banyak topik
- Media pembelajaran membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan manajemen informasi
- Media pembelajaran membantu mahasiswa meningkatkan karir dan peluang kerja dalam jangka panjang
- Media pembelajaran membantu mahasiswa dalam belajar di luar kelas.

Analisis Data didahului dengan penilaian validitas data. Cara menentukan valid tidaknya instrumen adalah dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan korelasi dengan tabel nilai koefisien korelasi pada taraf kesalahan 5% atau taraf signifikansi 95% sebesar 0,361. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pertanyaan dikatakan valid. Hasil uji validitas pada variabel media pembelajaran, lingkungan akademik, dan minat belajar menunjukkan semua item adalah valid, karena nilai *corrected item-total correlation* pada semua item $> 0,361$.

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang mempunyai indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel atau handal jika

jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Hasil uji reliabilitas instrumen setiap variabel menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi karena mempunyai nilai α cronbach $> 0,7$.

Dalam penelitian ini setekah kuesioner diisi oleh responden, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan metode analisis regresi linear berganda, yaitu untuk menguji pengaruh secara parsial dari variabel media pembelajaran terhadap minat belajar dan dari variabel lingkungan akademik terhadap minat belajar. Serta menguji pengaruh media pembelajaran dan lingkungan akademik terhadap minat belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis statistik deskriptif dilakukan menggunakan program *Software Statistical and Service Solution* (SPSS) versi 24 untuk mengetahui jumlah data (N), nilai terendah (*minimum*), nilai tertinggi (*maximum*), nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Berikut ini Tabel 1 yang merupakan hasil pengujian statistik deskriptif dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	78	-2,64	,53	,0385	,32006
X2	78	,01	,35	,0795	,09570
Valid N (listwise)	78				

Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa variabel X1 (Media Pembelajaran) berkisar antara - 2,64 sampai dengan 0,53 mempunyai rata-rata 0,0385 dengan standar deviasi 0,32006. Variabel X2 (lingkungan akademis) berkisar antara 0,01 sampai dengan 0,35 mempunyai rata-rata 0,0795 dengan standar deviasi 0,09570.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas Residual

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi berdistribusi normal atau tidak. Model regresi dapat dikatakan baik apabila berdistribusi normal. Jika tidak berdistribusi normal maka persamaan regresi dapat diragukan kebenarannya. Dalam penelitian ini

penulis menggunakan metode uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05

yang bisa dilihat di *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Berikut ini disajikan Tabel 2 yang merupakan hasil uji normalitas residual:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (n=90)
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,49536323
Most Extreme Differences	Absolute	,060
	Positive	,060
	Negative	-,057
Test Statistic		,060
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200

- a. Test distribution is Normal.
 - b. Calculated from data.
 - c. Lilliefors Significance Correction.
 - d. This is a lower bound of the true significance
- Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas setelah eliminasi data *outlier* sebanyak 10 data dan melakukan transformasi, data yang tersisa menjadi 80 data dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari pengujian *One Sample Kolmogorov-Smirnov* adalah sebesar 0,200 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat diketahui bahwa nilai residual telah berdistribusi dengan normal.

Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara variabel independen. Terdapat kriteria yang harus dipenuhi dalam uji multikolinearitas yaitu nilai *Tolerance* harus lebih dari 0,1 dan nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* harus kurang dari 10, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat multikolinearitas antar variabel independen. Jika diketahui bahwa terdapat hubungan saling terikat antar variabel independen, maka pengujian tidak bisa dilanjutkan. Berikut disajikan tabel 3 yang merupakan hasil pengujian Multikolinearitas:

**Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	VIF
	B	Std. Error	Beta				
(Constant)	5,252	1,145		4,585	,000		
X1	,754	,178	,390	4,228	,000	,991	1,009
X2	-2,421	,599	-,375	-4,040	,000	,982	1,019

- a. Dependent Variable: Y
- Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel 3 merupakan hasil pengujian multikolinearitas, dapat diketahui bahwa hasil pengujian multikolinearitas untuk nilai *Tolerance* variabel X1 sebesar 0,991, variabel X2 sebesar 0,982, dan variabel X3 sebesar 0,976. Sedangkan nilai untuk *Variance Inflation Factor* (VIF) variabel X1 sebesar 1,009, variabel X2 sebesar 1,019. Sehingga diketahui bahwa variabel Media Pembelajaran

dan Lingkungan akademis memiliki nilai *Tolerance* lebih dari 0,1 dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dari ketiga variabel tersebut kurang dari 10. Berdasarkan hasil pengujian maka dapat diketahui bahwa tidak terjadi masalah multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Berikut disajikan tabel 4 yang merupakan hasil pengujian Heteroskedastisitas:

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	4,707	4,933		,954	,343
X1	-,746	,768	-,109	-,972	,334
X2	-3,697	2,581	-,161	-1,433	,156

a Dependent Variable: Y
 Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) dari masing-masing variabel > 0,05 atau lebih besar dari 5% yang berarti dari masing-masing variabel x1 (Media Pembelajaran) dan X2 (Lingkungan Akademis) tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dapat digunakan statistik uji *durbin-watson* (D-W) dengan kriteria atau batasan terjadinya autokorelasi sebagai berikut:

- a) Jika nilai Durbin-Watson <-2 maka terdapat autokorelasi positif.
- b) Jika nilai Durbin-Watson >2 maka terdapat autokorelasi negatif.
- c) Jika nilai Durbin-Watson diantara -2 sampai 2, maka tidak terdapat autokorelasi

Tabel 5. Hasil Uji Autokorelasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin Watson
1	,405a	,164	,135	1,32429	1,781

Predictors: (Constant), X1, X2
 Dependent Variable: Minat belajar
 Sumber: Data diolah, 2022

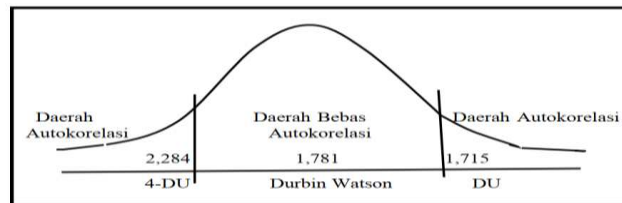
Berdasarkan hasil uji autokorelasi pada tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa nilai Durbin-

Watson sebesar 1,781. Nilai DW berada diantara -2 sampai 2, yang artinya tidak terjadi

masalah autokorelasi pada model regresi penelitian, sehingga model regresi layak digunakan. Untuk memastikan bahwa tidak adanya masalah autokorelasi, maka dapat dilihat juga melalui gambar kurva lonceng di bawah ini, dengan dasar pengambilan

keputusan, apakah terjadi autokorelasi atau tidaknya yaitu:

1. Jika $D < DL$ atau $D > 4-DL$, maka adanya masalah autokorelasi.
2. Jika $DU < D < 4-DU$, maka tidak terjadi autokorelasi.
3. Jika $DL < D < DU$ atau $4-DU < D < 4-DL$ artinya tidak ada kesimpulan.



Gambar 1. Kurva lonceng autokorelasi *Durbin Watson*

Berdasarkan gambar kurva di atas, maka variabel independen terhadap variabel dependen. dapat dilihat bahwa nilai $DU = 1,715 < D = 1,781 < 4-DU = 2,284$. Nilai tersebut juga menjelaskan nilai dari suatu variabel dependen apabila nilai bahwa tidak terjadi masalah autokorelasi model variabel independen mengalami kenaikan maupun

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda independen dalam penelitian ini yaitu Media merupakan analisis untuk mengukur pengaruh Pembelajaran dan Lingkungan Akademis.

penurunan. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar, sedangkan variabel

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,252	1,145		4,585	,000
X1	,754	,178	,390	4,228	,000
X2	2,421	,599	,375	4,040	,000

Dependent Variable: Y
Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 5,252 + 0,754X_1 + 2,421X_2 + e$$

Berdasarkan persamaan di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- Nilai konstanta sebesar 5,252, yang artinya bahwa jika semua variabel independen yaitu Media Pembelajaran (X_1) dan Lingkungan Akademik (X_2), dianggap nol, maka Minat Belajar (Y) adalah sebesar 5,252

- Media Pembelajaran yang diukur dengan X_1 mempunyai nilai koefisien regresi sebesar $b_1 = 0,754$ yang artinya apabila X_1 ditingkatkan satu satuan dengan catatan X_2 dianggap konstan, maka akan meningkatkan Y sebesar 0,754.
- Nilai koefisien variabel Lingkungan Akademis (X_2) bernilai positif sebesar $b_2 = 2,421$ yang artinya apabila X_2 ditingkatkan satu satuan dengan catatan X_1 dianggap konstan, maka akan meningkatkan nilai Y sebesar 2,421

Koefisien Korelasi Berganda (R) dan Koefisien Determinasi (Adjusted R Square)

Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin Watson
1	,405 ^a	,164	,835	1,32429	1,781

Predictors: (Constant), X1, X2

Dependent Variable: minat belajar

Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,405 yang berarti terdapat hubungan yang sedang antara variabel independen yaitu Media Pembelajaran (X1) dan Lingkungan Akademis (X2) terhadap variabel dependen yaitu Minat Belajar. Nilai koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) menunjukkan nilai sebesar 0,135 atau 83,5% yang berarti bahwa kemampuan variabel

Media Pembelajaran (X1) dan Lingkungan Akademis (X2) memberikan pengaruh terhadap Minat Belajar (Y) sebesar 83,5% dan sisanya sebesar 6,5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Hasil Uji Hipotesis

Uji F

Berikut disajikan tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji F ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	10,848	3	3,616	14,176	,000b
Residual	19,385	76	,255		
Total	30,233	79			

Dependent Variable: Minat Belajar

Predictors: (Constant), X1,X2

Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 8, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dimana nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran dan Lingkungan Akademis secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Belajar, sehingga model regresi layak untuk diuji.

Uji T

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara Media

Pembelajaran dan Lingkungan Akademis terhadap Minat Belajar. Kriteria dalam pengujian ini adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen

Tabel 9. Hasil Uji T Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5,252	1,145		4,585	,000
X1	,754	,178	,390	4,228	,000
X2	2,421	,599	,375	4,040	,000

Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah, 2022

Dari hasil uji T dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media Pembelajaran (X1) mempunyai nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dengan nilai b_1 sebesar 0,754, sehingga dapat disimpulkan bahwa profitabilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar.
- b) Lingkungan Akademis (X2) mempunyai nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dengan nilai b_2 sebesar 2,421, sehingga dapat disimpulkan bahwa lingkungan Akademis berpengaruh positif signifikan terhadap Minat Belajar.

Koefisien Determinasi (R²)

Berdasarkan uji koefisien determinasi (Adjusted R Square) menunjukkan nilai sebesar 0,835 atau 83,5% yang berarti bahwa kemampuan variabel media pembelajaran dan lingkungan akademis memberikan pengaruh terhadap minat belajar sebesar 83,5% sedangkan sisanya sebesar 16,5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Pembahasan

Uji Secara Parsial

H1: Media Pembelajaran berpengaruh terhadap Minat Belajar

Pada hipotesis pertama dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar, berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui uji t pada tabel 9 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,000 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dengan koefisien regresi sebesar

0,754, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Surakarta dengan demikian hipotesis pertama pada penelitian ini diterima.

Dengan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran, minat belajar mahasiswa akan semakin tinggi. Karena mahasiswa masih tetap menggunakan smartphonanya pada saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang ada dalam smartphone tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lin et al., 2017) yang menyatakan bahwa sistem pembelajaran digital memiliki pengaruh positif pada motivasi dan minat belajar mahasiswa dan memiliki pengaruh positif pada luaran pembelajaran

H2: Lingkungan akademis berpengaruh terhadap Minat belajar

Pada hipotesis kedua dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa lingkungan akademis berpengaruh terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui uji t pada tabel 9 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lingkungan akademis sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dengan koefisien regresi sebesar 2,421, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel lingkungan akademis terhadap minat belajar. Dengan adanya lingkungan akademis yang nyaman,

mahasiswa akan lebih giat mengikuti pembelajaran di perguruan tinggi.

Fasilitas yang lengkap membuat mahasiswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Seperti ketersediaan jaringan internet, ruang untuk berkumpul mahasiswa yang dilengkapi dengan banyaknya fasilitas sambungan untuk pengisi daya dan relasi yang baik antara dosen, staf administrasi, dan mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hafizoglu & Yerdelen, 2019) yang menyatakan bahwa lingkungan akademik yang nyaman sangat berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar mahasiswa

Uji Secara Simultan

H3: media pembelajaran dan lingkungan akademis secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil uji simultan di atas pada tabel 8, menunjukkan bahwa signifikansi F hitung sebesar 0,000 nilai signifikansi menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa model dapat dipakai untuk memprediksi media pembelajaran dan lingkungan akademis secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat belajar

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khusnul & Suharyadi, 2021) yang menyatakan bahwa strategi dosen dalam memanfaatkan e-learning dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan nilai dan semangat mahasiswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran dan lingkungan akademis memiliki pengaruh yang terhadap minat belajar mahasiswa fakultas Ekonomi Universitas Kristen Surakarta baik secara parsial maupun secara simultan.

Hasil penelitian ini menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih diminati

oleh mahasiswa, yaitu dengan memanfaatkan smartphone yang selalu dibawa mahasiswa di kelas, sehingga mahasiswa tetap bisa menggunakan smartphonenya tetapi hanya untuk aktivitas pembelajaran.

Saran

Dosen perlu memiliki kreativitas dalam mengajar, utamanya dalam pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran. Untuk menumbuhkan minat belajar, lingkungan akademis juga perlu ditingkatkan dengan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ado, T. (2015). Influence of Learning Environment on Students' Academic Achievement in Mathematics: A Case Study of Some Selected Secondary Schools in Yobe State – Nigeria. *Journal of Education and Practice*, 6(34), 40–44.
- Al Fawareh, H. M. azer, & Jusoh, S. (2017). The use and effects of smartphones in higher education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 11(6), 103–111. <https://doi.org/10.3991/ijim.v11i6.7453>
- B. Conel, E. (2021). Factors Affecting Students' Interest in Learning Science. *International Multidisciplinary Research Journal*, 3(1), 32–41. <https://doi.org/10.54476/iimrj265>
- Dalton, W. T. (1951). Classroom Atmosphere Reflects Quality of Learning. *Educational Leadership*, 8(7), 429–433.
- Hafizoglu, A., & Yerdelen, S. (2019). The Role of Students' Motivation in the Relationship between Perceived Learning Environment and Achievement in Science: A Mediation Analysis. *Science Education International*, 30(4), 51–260. <https://doi.org/10.33828/sei.v30.i4.2>

- Khusnul, N. R. I., & Suharyadi, A. (2021). Strategi Dosen Dalam Manajemen E-Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 34–48. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2021.v8.i1.p34-48>
- Kirkwood, A., & Price, L. (2016). *Technology-Enabled Learning Implementation Handbook*. COMMONWEALTH OF LEARNING.
- Kljunić, J., & Vukovac, D. P. (2015). A Survey on Usage of Mobile Devices for Learning among Tertiary Students in Croatia. *Conference: 26th Central European Conference on Information and Intelligent Systems (CECIIS 2015)*, September, 97–104.
- Lee, Y., Chao, C., & Chen, C. (2011). The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes. *Global Journal of Engineering Education*, 13(3), 140–153.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.0744a>
- Naz, A. A. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration*. 18, 35–40.
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Resti. (2015). *PENGUNAAN SMARTPHONE DIKALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS RIAU*. 2(1). <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Sharples, M., Kloos, C. D., Dimitriadis, Y., Garlatti, S., & Specht, M. (2015). Mobile and Accessible Learning for MOOCs. *Journal of Interactive Media in Education*, 2015(1), 1–8. <https://doi.org/10.5334/jime.ai>
- Suh, H. (2011). Collaborative Learning Models and Support Technologies in the Future Classroom. *International Journal*, 5(1), 50–61. <http://jaems.jp/contents/icomelj/vol5/IJEMT5.50-61.pdf>
- Windasari, W., Soedjarwo, S., & Mutohir, T. C. (2021). Pengaruh Kualitas Layanan dan Kepuasan Terhadap Loyalitas Mahasiswa (Studi Kasus Program Pascasarjana Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga). *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 103–109. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2021.v8.i1.p103-109>