

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Lumio terhadap minat belajar siswa, dan mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X MAN 2 Pangandaran tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen bentuk *Nonequivalent control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Pangandaran dengan jumlah 197 siswa, dengan sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X.C sebagai kelas eksperimen dan kelas X.A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar, serta dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, hipotesis dan uji N-Gain. Hasil uji statistik menggunakan uji hipotesis *independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran lumio terhadap minat belajar siswa. Pada hasil uji N-Gain diperoleh rata-rata N-gain di kelas eksperimen sebesar 0,83, dengan demikian media pembelajaran lumio bisa dikatakan sebagai media pembelajaran dengan kategorikan tinggi atau efisien untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : *Lumio, Minat Belajar, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

This study was motivated by the problem of low student interest in history subjects. This study aims to determine the effect of Lumio learning media on student interest in learning, and to determine the increase in student interest in learning in History subjects in class X MAN 2 Pangandaran in the 2024/2025 academic year. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method in the form of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all grade X students of MAN 2 Pangandaran with a total of 197 students, with the research sample consisting of two classes, namely class X.C as the experimental class and class X.A as the control class. Data collection techniques were carried out using a learning interest questionnaire, and analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, hypothesis and N-Gain tests. The results of statistical tests using the independent sample t test hypothesis test show that the sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is an effect of lumio learning media on student interest in learning. In the N-Gain test results, the average N-gain in the experimental class was 0.83, thus lumio learning media can be said to be a learning media with a high or efficient category to increase student interest in learning.

Keywords: *Lumio, Learning Interest, Learning Media*