

PENGARUH PEMBELAJARAN JARAK JAUH DAN MINAT TERHADAP HASIL BELAJAR PEMROGRAMAN DASAR

I Gusti Ayu Mirahyanti¹, Herry Sumual², Verry Ronny Palilingan³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹gustimirahh@gmail.com, ²herrysumual@unima.ac.id,

³ronnypalilingan@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Mopuya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik survey yang menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data. Jumlah sampelnya adalah 63 siswa. Data diolah menggunakan SPSS Statistics 17.0 dengan hasilnya untuk H_1 adalah $t_{hitung} X_1 = 3,721 > t_{tabel} = 1,671$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Kemudian H_2 untuk $t_{hitung} X_2 = 4,100 > t_{tabel} = 1,671$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_2 diterima. Untuk H_3 F_{hitung} sebesar $29,311 > F_{tabel} 3,15$ dengan signifikansi $0,000 > 0,05$ dengan pengaruh yang di hitung dengan $Rsquare$ 49,4%, dengan demikian H_3 diterima. Sehingga kesimpulannya adalah pembelajaran jarak jauh dan minat berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Mopuya.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Jarak Jauh, Minat.

PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah dihadang oleh sebuah masalah yang serius sampai berpengaruh besar terhadap kehidupan terutama di Indonesia. Masalah tersebut tidak lain adalah *covid-19* atau biasa disebut juga virus corona. Pandemi *covid-19* yang melanda hampir seluruh dunia yang menyebabkan banyak kerugian mulai dari segi ekonomi, sosial, budaya bahkan sampai pada pendidikan. Adanya pemberlakuan *new normal* di Indonesia sedikit membuat negara Indonesia berjalan. Banyak kebiasaan-kebiasaan baru diterapkan untuk menjaga keselamatan bersama, mulai dari menjaga jarak, menggunakan masker, rajin menjaga kebersihan diri, dan menghindari keramaian. Selama masa pandemi ini banyak tempat usaha, perusahaan, sekolah, dan tempat usaha tutup, namun setelah penerapan *new normal* tersebut beberapa tempat usaha, tempat wisata, dan beberapa perusahaan telah dibuka sesuai dengan protokol kesehatan mengingat telah lumpuhnya ekonomi di Indonesia. Namun tidak bagi sekolah, sekolah masih ditutup dan melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah, hal ini dimaksudkan untuk melindungi anak-anak dari bahaya *covid-19* dan diterapkan pada zona merah, zona oranye, dan zona kuning. Dengan pembelajaran dari rumah dikhawatirkan akan berdampak pada

menurunnya minat belajar siswa (Sandre dkk, 2021, Mokoginta dkk, 2021, Sumoked dkk, 2021).

Pembelajaran jarak jauh merupakan metode belajar yang digunakan pada saat sekarang ini. Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar di berbeda tempat atau tidak berada dalam satu tempat dengan media sebagai penghubungnya. Media yang dimaksud disini diikuti sesuai dengan jamannya, pada jaman sekarang media yang digunakan adalah internet. Berbagai ilmu pengetahuan dan kecanggihan yang ada pada saat ini memudahkan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran jarak jauh, mulai dari melaksanakan pertemuan secara virtual, mengakses materi di internet yang memiliki banyak sumber, mengirim dan menerima tugas dari guru melalui suatu aplikasi serta masih banyak lagi fitur-fitur yang bisa kita manfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh berbasis internet ini. Dilihat dari sisi positif, pembelajaran jarak jauh sangat tepat dilaksanakan ditengah kondisi pandemi *covid-19* ini tetapi ada sisi positif adapula sisi negatifnya. Sisi negatifnya pada saat pembelajaran berlangsung tiba-tiba hilang koneksi mengakibatkan pembelajaran terhambat, kemudian sebagian kecil peserta didik dan pendidik minim fasilitas misalnya tidak ada barang elektronik yang menunjang seperti komputer, laptop dan ponsel pintar bahkan untuk membeli paket data juga sulit untuk beberapa orang dikarenakan tidak ada penghasilan akibat dari tidak bekerja pada saat pandemi ini. Guru dan siswa bisa tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah dengan menggunakan aplikasi-aplikasi seperti *zoom*, *google meet*, *skype*, *google classroom*, dsb. Kebanyakan sekolah menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai sarana proses belajar mengajar karena lengkapnya fitur yang diberikan dan pengguna mudah untuk menggunakannya. *Google classroom* adalah suatu aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis, guru bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya, dengan adanya aplikasi *google classroom* para pendidik dan siswa mudah dalam membagikan pembelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir di sekolah (Sunarsi dkk, 2020).

Dengan kebiasaan baru, cara belajar baru tentu saja memerlukan penyesuaian diri. Bahkan hal ini akan terasa sulit di awal. Banyak hal yang dikeluhkan oleh siswa dan guru karena masih awamnya terhadap proses pembelajaran ini, seperti sinyal yang buruk, siswa yang kurang paham karena semakin singkat waktu pembelajaran, masih kurang paham terhadap penggunaan aplikasi virtual, dan belajar yang tidak teratur. Siswa dituntut untuk bisa belajar mandiri dan cepat beradaptasi untuk menyerap pelajaran yang diberikan, ini tentunya berpengaruh terhadap minat belajar siswa karena yang tadinya guru mengajar di sekolah sekaligus mengawasi siswa selama proses belajar mengajar tetapi sekarang karena pembelajaran jarak jauh siswa belajar di rumah dengan mengontrol diri sendiri. Hanya sedikit siswa yang bisa melaksanakan belajar mandiri sehingga ini menjadi salah satu masalah yang muncul di masa pembelajaran jarak jauh ini.

Hasil belajar pada hakekatnya merupakan pencerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar, semakin baik pula hasil yang akan dicapai. Pada dasarnya keberhasilan belajar ditentukan oleh dua faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu kepribadian masing-masing dan luar siswa yaitu lingkungan serta pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMK Negeri 1 Mopuya, ditemukan beberapa kendala selama proses belajar dan pembelajaran berlangsung yaitu :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi *google classroom*.
2. Terbatasnya dana siswa untuk membeli kuota internet sehingga pembelajaran lewat *video conference* kadang dilaksanakan.
3. Selama pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom*, guru lebih sering memberikan materi dan tugas tanpa menjelaskan secara langsung, yang artinya siswa dituntut belajar secara mandiri sehingga minat belajar siswa diragukan dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Mopuya”.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Tingkat kemampuan dapat dilihat dari hasil belajar dan juga penguasaan materi yang diberikan, hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dalam bentuk nilai, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki setelah mengikuti proses belajar (Montoh dkk, 2021)

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mengikuti evaluasi dari semua kegiatan yang tersusun dan sistematis. Menurut (Hamalik, 2006, hal. 30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Susanto (2013) hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Oleh karena itu apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka kemampuan yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Hasil belajar yang diperoleh siswa mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik belajar tidak hanya dalam penguasaan konsep teori mata pelajaran saja tetapi juga dalam penguasaan kebiasaan, kesenangan, minat bakat, cita-cita dan harapan (Warokka dkk, 2021).

Mata Pelajaran Pemrograman Dasar

Pemrograman merupakan kata yang berasal dari kata program. Program adalah himpunan atau kumpulan intruksi tertulis yang dibuat oleh orang yang membuat program (programmer) menggunakan bahasa pemrograman. Aktivitas membuat program disebut pemrograman. Sehingga pemrograman ialah proses atau aktivitas dalam pembuatan baik penulisan pengujian (debug), serta memelihara (maintanance) sebuah instruksi yang

berbentuk kode-kode yang dapat dipahami komputer. Pemrograman dasar merupakan konsep-konsep dasar yang ada dalam (Mahendra dkk, 2020).

Pembelajaran yang dilakukan harus berpusat pada siswa, siswa dituntut untuk ikut aktif dalam mengikuti pembelajaran sedangkan pelajaran ini dirasa masih baru karena tidak pernah didapatkan siswa pada tingkat sebelumnya. Hasil akhir dari pelajaran pemrograman dasar adalah bahwa siswa dapat menghasilkan proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media, proyek yang dikerjakan siswa berupa perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam waktu tertentu secara kolaborasi. Sehingga menghasilkan suatu produk yang akan dipresentasikan (Hikmah, 2020).

Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru (Slameto, 1995). Minat belajar mempunyai ketergantungan pada faktor internal seperti perhatian, kemauan dan kebutuhan. Dalam hubungannya dengan nilai bahwa sejak manusia belajar menilai suatu objek, aktifitas dan ide sehingga objek ini menjadi pengatur penting minat, sikap dan kepuasan. (Sudjana, 1995)

Menurut Nasution (Hurlock, 2000) belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan belajar tindakan atau perilaku siswa berubah menjadi baik. Berhasil atau tidaknya perubahan baik itu tergantung pada siswa itu sendiri dan tergantung pula oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Minat terjadi dikarenakan adanya dorongan dari dalam diri manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar dan pada akhirnya melalui minat orang tersebut akan berbuat baik (Pondaag dkk, 2021).

Minat belajar adalah ketertarikan terhadap proses perubahan tingkah laku, daya pikir dan tanggapan terhadap sesuatu hal. Minat terhadap belajar sangat berhubungan erat agar proses dari tidak tahu menjadi tahu dapat bermanfaat bagi siswa.

Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Ibrahim (2005) pembelajaran jarak jauh (*distance education*) dan telah lama dikenal manusia sejak tahun 1870-an. Sistem pendidikan jarak jauh muncul pada mulanya korespondensi, dengan obyek sasaran utamanya orang dewasa. Dulunya proses pembelajaran tersebut menggunakan bahan cetak atau tertulis dan distribusikan melalui jasa pos dan selanjutnya pembelajaran jarak jauh meningkat menggunakan media elektronik seperti radio dan televisi. Kemudian di tahun 1990 telah mengenal multimedia dan hingga pada akhirnya pembelajaran jarak jauh untuk anak didik di jaman serba *online* dan internet hingga saat ini lebih dikenal dengan adanya perkembangan *virtual learning* di sekolah karena jauh lebih efektif dan efisien. Pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah mengajarkan peserta didik belajar terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan sumber belajar internet dan *online* sesuai teknologi informasi dan

komunikasi dan dengan bantuan media yang canggih. hal ini sesuai dengan isi UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 yang isinya “Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain” (UURI, UU Sidiknas, 2003).

METODOLOGI PENELITIAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 MOPUYA, kelas X TKJ dan disesuaikan dengan mata pelajaran Pemrograman Dasar. Penelitian dilaksanakan pada bulan oktober 2020 sampai dengan bulan april 2021.

Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2013) pengertian metode Survei adalah: Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat Penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut sehingga ditemukan kejadian relatif distribusi dan hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah adalah seluruh siswa SMKN 1 Mopuya. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar mewakili dan dapat menggambarkan keadaan populasi sebenarnya. Untuk sampel sesuai dengan objek penelitian yaitu kelas X TKJ disesuaikan dengan mata pelajaran pemrograman dasar maka sampel penelitian ini berjumlah 63 siswa yang terdiri dari siswa kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur atau mengumpulkan informasi kuantitatif maupun kualitatif sebagai bahan pengolahan yang berkenaan dengan objek ukur yang sedang diteliti.

Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti untuk menyatakan tanggapan dari respon terhadap setiap pernyataan yang diberikan adalah dengan menggunakan skala likert. Jawaban setiap butir bervariasi dalam 5 pilihan jawaban yaitu a. Sangat Setuju, b. Setuju, c. Ragu-ragu, d. Tidak Setuju, e. Sangat Tidak Setuju dengan skor dari 5 ke 1 untuk pernyataan positif dan 1 ke 5 untuk pernyataan negatif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang berisikan pernyataan sebanyak 80 butir. Setelah di uji validitas dan reliabilitas maka total pernyataan adalah sebanyak 61 butir.

Jalannya Penelitian

Untuk mendapatkan data tentang pengaruh pembelajaran jarak jauh dan minat belajar digunakan angket sebagai instrumen penelitian. Angket yang diberikan kepada

sampel adalah angket yang telah melewati uji coba yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian untuk data hasil belajar diperoleh dari nilai akhir semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X dan yang menjadi sumber dari data tersebut adalah guru mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Mopuya.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan suatu instrumen. sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkap variabel yang diteliti secara tepat. Pertama dilakukan uji coba instrumen sebanyak 80 butir pernyataan pada siswa bukan sampel kemudian hasil perhitungannya dikonsultasikan dengan nilai taraf signifikansi 5% dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad \dots 1$$

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dipakai untuk mengukur gejala yang sama dan hasil yang diperoleh relatif konsisten. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien butir-butir yang valid, menggunakan koefisien Rumus Alfa Cronbach. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$R_{ac} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \theta_i^2}{\theta^2} \right) \quad \dots 2$$

Analisis Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian adalah penggambaran tentang data penelitian dengan menyajikan data variabel, dan distribusi frekuensi serta histogramnya.

2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki sebaran yang normal. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan spss 17 for windows 10 dengan teknik one sample kolmogorov-smirnov tes dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05).

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier atau tidak. Uji linieritas ini biasanya digunakan untuk prasyarat dalam analisis korelasi dan regresi linear. Dalam uji keberartian dan linieritas digunakan bantuan program SPSS Statistics 17.0. jika data berbentuk linier, yaitu dengan jumlah lebih besar dari 0,05 maka hipotesis tentang hubungan linier dapat diterima. Begitupun sebaliknya, jika jumlah yang didapatkan kurang dari 0.05 maka hubungan linear tidak bisa diterima.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang jelas dan dapat dipercaya antara variabel independen (Pembelajaran jarak jauh(google classrom) dan minat belajar) terhadap dependen (hasil belajar). Melalui langkah ini

akan diambil suatu kesimpulan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan.

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji t melakukan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikan peran parsial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikan peran parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengasumsikan variabel independen lain dianggap konstan. Rumus uji t sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad \dots 3$$

hasil perhitungan ini selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05.

b. Analisis Regresi Berganda

Regresi berganda merupakan pengembangan dari regresi linear sederhana, yaitu sama-sama alat yang dapat digunakan untuk melakukan prediksi permintaan dimasa yang akan datang berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel tak bebas.

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_nX_n \quad \dots 4$$

$$\sum Y = n + b_1 \sum X_1 + b_2 \sum X_2 \quad \dots 5$$

$$\sum X_1Y = a\sum X_1 + b_1 \sum X_1^2 + b_2 \sum X_1X_2 \quad \dots 6$$

$$\sum X_2Y = a\sum X_2 + b_1 \sum X_1X_2 + b_2 \sum X_2^2 \quad \dots 7$$

c. Uji Simultan (Uji F)

Uji F adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen yang terdapat di dalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen.

$$F_{hitung} = \frac{\frac{R^2}{k}}{\frac{(1-R^2)}{n-k-1}} \quad \dots 8$$

Kriteria pengujian :

- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, Maka tolak H_0 (signifikan)
- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka tolak H_0 (tidak signifikan)

d. Uji Determinasi (R^2)

Uji ini dilakukan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial digunakan koefisien determinasi. Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi sebagai ukuran untuk mengetahui kemampuan dari masing-masing variabel yang digunakan. Koefisien determinasi berkisar antara nol sampai dengan satu ($0 \leq R^2 \leq 1$). Hal ini berarti bila $R^2=0$ menunjukkan tidak adanya pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen, bila adjusted R^2 semakin besar mendekati 1 menunjukkan semakin kuatnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Kemudian bila R^2 semakin kecil bahkan mendekati 0, maka dapat dikatakan semakin kecil pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

$$KP = r^2 \times 100\% \quad \dots 9$$

sedangkan kriteria dalam melakukan analisis koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

- Jika KP mendekati (0), berarti pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen lemah
- Jika KP mendekati (1), berarti pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen kuat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dianalisis secara statistik mengenai pengaruh pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar siswa akan dibahas berikut ini :

1. Hipotesis Pertama

Dari hasil uji parsial (Uji T) yang dilakukan, diperoleh nilai $T_{hitung} = 3,721 > T_{tabel} = 1,671$ signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh signifikan pembelajaran jarak jauh (X_1) terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis pembelajaran jarak jauh (H_1) yaitu “ada pengaruh pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar “ diterima.

2. Hipotesis Kedua

Dari hasil uji parsial (Uji T) yang dilakukan, diperoleh nilai $T_{hitung} = 4,100 > T_{tabel} = 1,671$ signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh signifikan minat belajar (X_2) terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis minat belajar (H_2) yaitu “ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar “ diterima.

3. Hipotesis Ketiga

Dari hasil yang diperoleh dari analisis regresi berganda yaitu $\hat{Y} = 74,82 + 0,01 X_1 + 0,04 X_2$, diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 74,82 berarti jika variabel pembelajaran jarak jauh (*google classroom*) dan minat belajar bernilai nol, maka hasil belajar akan bernilai 74,82, X_1 mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,01 atau berpengaruh secara positif yang artinya jika variabel pembelajaran jarak jauh (*google classroom*) meningkat sebesar 1, maka berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 0,01. X_2 mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,04 atau berpengaruh secara positif yang artinya jika variabel minat belajar meningkat 1, maka berpengaruh terhadap hasil belajar akan meningkat sebesar 0,04. Dari hasil uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar $29,311 > F_{tabel} 3,15$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} yang diperoleh signifikan. Sehingga hipotesis 3 (H_3) yang diuji dalam penelitian ini yaitu “ada pengaruh pembelajaran jarak jauh dan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri Mopuya” Diterima. Analisis regresi yang dilakukan menunjukkan bahwa koefisien determinasi simultan (R^2) yang bisa dilihat dari nilai R Square sebesar 0,494 dengan demikian menunjukkan bahwa secara simultan pengaruh pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar siswa secara bersama-sama mempengaruhi sebesar 49,4%.

Dari analisis diatas diketahui bahwa terhadap pengaruh secara simultan pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar. Artinya apabila

pembelajaran jarak jauh memadai dan diikuti minat belajar maka semakin meningkat pula hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat dibuat kesimpulan dari penelitian ini.

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pembelajaran jarak jauh (X_1) terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} = 3,721 > t_{tabel} = 1,671$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ karena signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar (X_2) terhadap hasil belajar. Dengan nilai $t_{hitung} = 4,100 > t_{tabel} = 1,671$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ karena signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Mopuya. Dari hasil yang diperoleh dari analisis regresi berganda yaitu $\hat{Y} = 74,82 + 0,01 X_1 + 0,04 X_2$, hal ini berarti bahwa setiap perubahan pada variabel pembelajaran jarak jauh dan minat maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar $29,311 > F_{tabel} 3,15$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} yang diperoleh signifikan. kemudian dengan didapatkan hasil uji determinasi yaitu $R^2 = 0,494$, artinya ada pengaruh 49,4% pembelajaran jarak jauh dan minat terhadap hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Mopuya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmah, M. (2020). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR PEMROGRAMAN DASAR SISWA. *Jurnal Teknodik*, (2), 27-38.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, N. (2005). ICT Untuk Pendidikan Terbuka Jarak Jauh. *Jurnal Teknodik*, 005-018.
- Mahendra, R. I., Djuniadi, D., & Nashiroh, P. K. (2020). Pengaruh Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Terhadap Prestasi Belajar Pemrograman Web Dinamis Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Semarang. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 21(1), 19-26.
- Mokoginta, S., Waworuntu, J., & Palilingan, V. R. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SIMULASI VIRTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI LAYANAN WAN SISWA SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 1-13.
- Montoh, A., Sumayku, J., & Palilingan, V. R. (2021). MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIMULASI DAN

- KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 111-118.
- Pondaag, R. A., Pardanus, R. H. W., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kkpi Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 284-296.
- Sandre, H. I., Paat, W. R. L., & Pratasik, S. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Pada SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 90-96.
- Slameto. (1995). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sudjana, N. (1995). Penilaian hasil proses belajar mengajar.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sumoked, S. N., Sangkop, F. I., & Togas, P. V. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(4), 332-334.
- Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Al Choir, F. (2020, October). Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional LP3M* (Vol. 2).
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- UURI, U S. (2003). Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional, Bab I Pasal 1 No 15.
- Warokka, F. F., Parinsi, M. T., & Takaredase, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Siswa Jaringan Dasar Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 276-283.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.