PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMK N 5 MANADO

Zelita Bate'e[1], Verry Ronny Palilingan[2], Alfrina Mewengkang[3]
[1,2,3]Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Manado
e-mail: [1]zelitabatee19@gmail.com, [2]ronnypalilingan@unima.ac.id,
[3]mewengkangalfrina@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa di SMK N 5 Manado. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMKN 5 Manado, dan sampel berjumlah 70 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Uji instrument dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Sedangkan uji hipotesis yang dipakai yaitu uji regresi sederhana, korelasi sederhana, uji t dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SMKN 5 Manado sebesar 52 % dan sisanya 48% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Minat Belajar, Korelasional.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of technology-based learning media on student learning interests at SMK N 5 Manado. This research is a quantitative study using a correlational method. The population of this study comprises all students at SMKN 5 Manado, with a sample size of 70 individuals. Data collection techniques include questionnaires, interviews, observations, and documentation. Instrument testing was conducted through validity and reliability tests. The prerequisite tests used in this study are the normality test and linearity test. Meanwhile, the hypothesis tests employed include simple regression analysis, simple correlation, t-test, and the coefficient of determination. The results of this study indicate that technology-based learning media have an impact on student learning interest at SMKN 5 Manado by 52%, with the remaining 48% influenced by variables not examined in this study.

Keywords: Technology-Based Learning Media, Learning Interest, Correlational.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri, serta bertanggung jawab. Pendidikan bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan membentuk budi pekerti yang luhur sesuai dengan cita-cita yang diinginkan oleh setiap siswa. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir (Pelealu dkk, 2021).

Pendidik memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya guru bertujuan untuk menciptakan generasi yang berkualitas di masa mendatang. Sehingga inovasi pendidikan terus dibutuhkan agar siswa dapat memahami materi dengan efektif. Dalam pendidikan banyak inovasi yang harus dimunculkan guna siswa dapat memahami ilmu yang disampaikan oleh pendidik salah satunya melalui media pembelajaran. Adanya media diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari ilmu yang disampaikan pendidik.

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perangsang kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini bukan saja merupakan upaya untuk membantu guru, namun juga membantu siswa dalam belajar. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian dan minat terhadap materi yang akan dipelajari, dan dengan bantuan media proses pembelajaran akan lebih baik sehingga pada akhirnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan (Mokoginta dkk, 2022). Hamalik (2002) dan Arsyad (2002) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian dari sistem pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian sesuai dengan kejuruan jenis tertentu. Pendidikan SMK bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Saat ini SMK menjadi salah satu prioritas untuk menghadapi era globalisasi dunia kerja. Lulusan SMK diharapkan dapat memberdayakan hasil belajar dan bisa berkarir di lapangan kerja yang lebih luas.

Tujuan dari SMK sebagai sekolah kejuruan dapat tercapai apabila peserta didik memiliki kompetensi dan prestasi yang baik. Sedangkan prestasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah minat belajar peserta didik. Dengan berbekal minat yang tinggi untuk belajar maka peserta didik dapat mencapai atau

ISSN 2798-141X

meraih prestasi yang baik. Slameto (2010) dalam bukunya menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Adanya minat belajar maka akan mendorong peserta didik untuk maju dan berprestasi.

Berdasarkan pra survey yang dilakukan di SMKN 5 Manado, kurangnya kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran dan penggunaan pembelajaran *e-learning* memang dirasa kurang diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal itu terlihat berdasarkan hasil observasi lapangan, sering ditemukan penggunaan metode dan media yang masih berorientasi pada pembelajaran konvensional. Masih banyak guru-guru yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang konvensional, contohnya penggunaan metode yang sepenuhnya ceramah atau juga penggunaan media gambar dan papan tulis saja. Penyebab terjadinya ini karena keterlibatan dari pihak-pihak pemangku kebijakan jarang melakukan pelatihan terhadap guru-guru, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media dan metode yang dianggap lebih modern. Hal itu membuat minat belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital masih tergolong rendah. Dari paparan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa di SMKN 5 Manado".

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar merupakan sesuatu yang terus berkembang sesuai dengan kemajuan dan perkembangan zaman. Pada zaman sekarang ini proses pembelajaran pun juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan zaman, baik itu dalam hal metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2010) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Sadiman (2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sri, 2008). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir (2002):

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
4. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran

ISSN 2798-141X

yang terdiri, antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Komponen yang perlu dan harus diperhatikan saat memilih dan menggunakan media yaitu:

1. Daya jangkau, terhadap pengajaran individu, pengajaran kelompok dan pengajaran masal.
2. Keluwesan pakai yaitu kapan media tersebut akan digunakan, dimana akan digunakan dan audiennya siapa.
3. Ketergantungan artinya media yang digunakan juga tergantung pada sarana dan fasilitas yang lain.
4. Kendali, siapa yang akan mengendalikan media tersebut.
5. Atribut kualitas hasil media yang digunakan dalam proses belajar.
6. Biaya media yang digunakan mahal atau murah dan juga daya tahannya sehingga dapat dipertimbangkan biaya produksi atau pembelian.

Minat

Sriyanti (2009) menyatakan minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan berbuat sesuatu. Slameto (2010) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat siswa terhadap pelajaran merupakan kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Minat bahkan membuat seseorang rela mengeluarkan biaya, tenaga demi minatnya tersebut. Minat terhadap pelajaran akan banyak pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar anak, karena itu ia rela meluangkan waktu untuk pelajaran tersebut.

Nini (2011) juga menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat muncul dalam diri seseorang untuk memperhatikan, menerima dan melakukan sesuatu tanpa adanya paksaan dari orang lain dan sesuatu tersebut dinilai penting bagi dirinya. Seseorang yang mempunyai minat pada suatu hal tertentu akan lebih mudah untuk mempelajarinya.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian yang diuji kebenarannya melalui proses pengolahan hasil penelitian. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa di SMKN 5 Manado.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif ex post facto karena penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala, atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi. Penelitian ini

ISSN 2798-141X

dilaksanakan di SMKN 5 Manado. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan Juli 2022 – Juni 2023.

Variabel Penelitian

Sugiyono (2010) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Ada dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran platform android, sedangkan variabel terikat yaitu minat belajar siswa.

Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2006) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMKN 5 Manado. Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menurut Arikunto (2010), jika subjek nya kurang dari 100 oramg sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15%. Berdasarkan pendapat diatas, maka sampel dalam penelitian ini adalah 10% dari populasi yaitu 70 siswa. Sampel dalam penelitian ini ada 2 yaitu sampel untuk uji coba instrument penelitian sebanyak 10 orang dan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 70 orang diluar sampel uji coba.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dalam upaya memperoleh data valid dan reliable adalah sebagai berikut:

1. Angket / kuesioner
   Kuesioner dibagikan dengan menyebarkan pernyataan kepada para siswa di SMKN 5 Manado. Angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar. Dalam angket ini pernyataan telah mempunyai alternatif jawaban yang tinggal dipilih oleh responden. Jadi responden tidak memberikan jawaban atau respon lain kecuali alternatif jawaban yang sudah tersedia.
2. Observasi
   Observasi yang dilakukan ialah dengan melakukan pengamatan dan pencatatan langsung secara sistematis terhadap keadaan yang terjadi di SMK N 5 Manado.
3. Dokumen
   Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa di SMKN 5 Manado.

Teknik Analisis Data

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat - tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Pengujian validitas untuk

ISSN 2798-141X

Instrumen media pembelajaran (X) dan minat belajar (Y) menggunakan analisis butir dengan rumus kolerasi produck moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)\,(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:
r = Korelasi
X = Skor setiap item
Y = Skor total dikurangi item tersebut
n = ukuran sampel

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Alpha Cronbach (α) yang penulis kutip dari Ety Rochaety dalam bukunya yang berjudul metode penelitian bisnis (2007:54) dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathrm{R} = \alpha = \frac{N}{N-1}\left(\frac{S^2(1-\sum S_i)^2}{S^2}\right)$$

Keterangan:
α = Koefisien reliabilitas alpha Cronbach
S^2 = Varians skor keseluruhan
S_i^2 = Varians masing – masing item

2. Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis 1 dan uji hipotesis 2 digunakan rumus koefisien korelasi linear sederhana Pearson, yaitu untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas medi pembelajaran dengan minat belajar (Y). Rumus koefisien korelasi linear Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:
r_{XY} = Koefisien korelasi antara varibel x dan y.
$\sum X^2$ = Jumlah semua kuadrat pengamatan pada variabel X.
$\sum$X = Jumlah semua pengamatan pada variabel X.
$\sum$Y = Jumlah semua pengamatan pada variabel Y.
$\sum$Y^2 = Jumlah semua kuadrat pengamatan pada variabel Y.
$\sum$XY = Jumlah perkalian semua pengamatan X dan Y.
n = banyaknya pengamatan pada sampel (ukuran penelitian).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa akan dibahas pada bagian ini.

ISSN 2798-141X

Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Hasil olah SPSS 21, diperoleh bahwa penyataan dari variabel X (30 item) dan variabel Y (30 item) semuanya pernyataan valid karena nilai rhitungnya lebih besar dari r tabel (0,235).

2. Uji Reliabilitas

Tabel 1. Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.910	30

Tabel 2. Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.938	30

Dari olahan SPSS 21 yang ditunjukan pada Tabel 1 dan Tabel 2, diperoleh bahwa variabel X dan Y reliabel karena nilai Cronbach's Alpa lebih besar dari 0,06.

Analisis Deskripsi

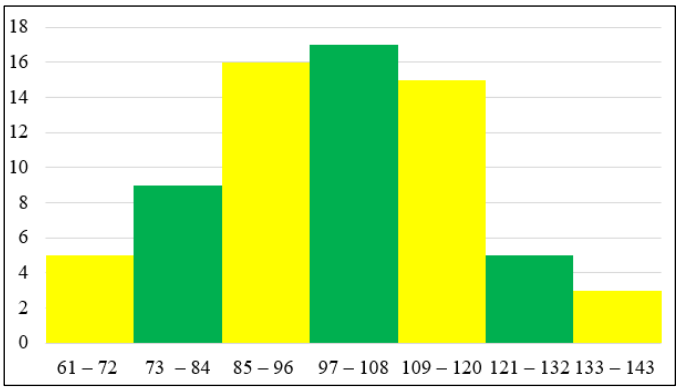
1. Variabel Media Pembelajaran (X)

Analisis deskripsi terhadap jawaban responden tentang variabel media pembelajaran (X) didasarkan pada jawaban pernyataan 30 nomor yang diberikan kepada 70 orang responden. Berdasarkan jawaban responden, nilai minimum 61, nilai maksimum 143, nilai rata-rata (mean) 100,81, nilai tengah sebesar 98,5 dan nilai yang paling banyak muncul (modus) adalah 96 muncul sebanyak 4 kali. Distribusi frekuensi untuk variabel media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 1.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi X_1

Interval	Frekuensi
61 – 72	5
73 – 84	9
85 – 96	16
97 – 108	17
109 – 120	15
121 – 132	5
133 – 143	3
Jumlah	**70**

ISSN 2798-141X



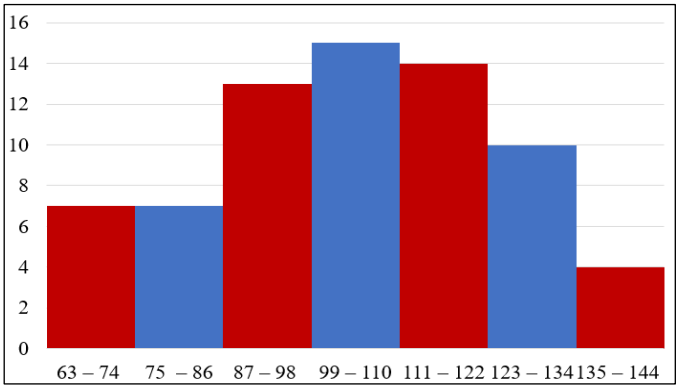
Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran

2. Variabel Minat Belajar (Y)

Analisis deskripsi terhadap jawaban responden tentang variabel minat belajar (Y) didasarkan pada jawaban pernyataan 30 nomor yang diberikan kepada 70 orang responden. Berdasarkan jawaban responden, nilai minimum 63, nilai maksimum 144, nilai rata-rata (mean) 104,44 nilai tengah sebesar 105,5 dan nilai yang paling banyak muncul (modus) adalah 95 yaitu muncul sebanyak 4 kali. Distribusi frekuensi untuk variabel motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 2.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Y

Interval	Frekuensi
63 – 74	7
75 – 86	7
87 – 98	13
99 – 110	15
111 – 122	14
123 – 134	10
135 – 144	4
Jumlah	**70**



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Minat Belajar

ISSN 2798-141X

Uji Normalitas

1. Variabel Media Pembelajaran (X)

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, nilai terbesar L_0 adalah 0,059388 Selanjutnya membandingkan nilai L_{tabel} dari tabel liliefors. Nilai L_{tabel}, ditentukan dengan melihat taraf signifikansi dari jumlah data. α = 0,05 dengan jumlah data 70. Jadi $L_{(0,05;70)} = \frac{0,886}{\sqrt{70}}$ = 0,105. Untuk menentukan apakah data berada dalam sebaran normal, L_{hitung} dibandingkan dengan L_{tabel}. Jika L_{hitung} $L_0 < L_{tabel}$ $(0.059388 < 0,105)$, sampel berada dari populasi yang berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajarn berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Variabel Minat Belajar (Y)

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai terbesar L_0 adalah 0,048265. Selanjutnya membandingkan nilai L_{tabel} dari tabel liliefors. Nilai L_{tabel}, ditentukan dengan melihat taraf signifikansi dari jumlah data. α = 0,05 dengan jumlah data 70. Jadi $L_{(0,05;70)} = \frac{0,886}{\sqrt{70}}$ = 0,105. Untuk menentukan apakah data berada dalam sebaran normal, L_{hitung} dibandingkan dengan L_{tabel}. Jika L_{hitung} $L_0 < L_{tabel}$ $(0,048265 < 0,105)$, sampel berada dari populasi yang berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel minat belajar berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Ringkasan Statistik:

X = 7.057 Y = 7.311 XY = 754.531

X^2 = 732.559 Y^2 = 790.903 n = 70

$$b = \frac{n\Sigma XY - \Sigma X.\Sigma Y}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$= \frac{70(754.531) - (7.057)(7.311)}{70(732.559) - (7.057)^2}$$

$$= \frac{52.817.170 - 51.593.727}{51.279.130 - 49.801.249}$$

$$= \frac{1.223.443}{1.477.881} = 0,827 = 0,83$$

$$a = \frac{\Sigma Y - b.\Sigma X}{n}$$

$$= \frac{7.311 - 0,83(7.057)}{70}$$

$$= 20,767$$

Tabel 5. Coefficients Hasil SPSS 21

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.985	9.679		2.168	.034
	X	.828	.095	.728	8.749	.000
a. Dependent Variable: Y						

ISSN 2798-141X

Dari hasil pada Tabel 5, dapat dibuat persamaan regresi sederhana :

$\hat{Y}$= a + bX

$\hat{Y}$= 20,767 + 0,83X

Hasil perhitungan diperoleh nilai konstan (a) sebesar 20,767 yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada variabel media pembelajaran (X) maka nilai konsisten minat belajar (Y) adalah 20,767. Nilai koefisien regresi sebesar 0,83 yang berarti bahwa setiap penambahan 1% tingkat media pembelajaran, maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,83. Karena nilai b bertanda positif dapat dikatakan bahwa media pembelajaran (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar (Y).

Analisis Korelasi Sederhana

$$r = \frac{n\sum XY - (\Sigma X.\Sigma Y)}{\sqrt{\{n.\sum x^2 - (\sum X)^2)\}\{n.\sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{70(754.531) - (7.057)(7.311)}{(70(732.559) - (7.057)^2)(70(790.903) - (7.311)^2}$$

$$= \frac{52.817.170 - 51.593.727}{\sqrt{(51.279.130 - 49.801.249)(55.363.210 - 53.450.721)}}$$

$$= \frac{1.223.443}{\sqrt{1.477.881)(1.912.489)}} = \frac{1.223.443}{1.681.199,32} = 0,72$$

Tabel 6. Correlations

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.728**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	70	70
Y	Pearson Correlation	.728**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	70	70
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan Tabel 6, untuk mencari besarnya sumbangan kontribusi variabel media pembelajarn (X) terhadap variabel minat belajar (Y) dengan rumus KD = r^2 x 100% = $0,72^2$ x 100% = 0,518 = 52 %. Artinya variabel media pembelajaran (X) memberikan kontribusi terhadap variabel minat belajar (Y) sebesar 52 % dan sisanya 48 % ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Uji parsial (uji t)

Dari data pada Tabel 7, diketahui nilai t_{hitung} variabel media pembelajaran (X) adalah sebesar 8,749. Karena nilai t_{hitung} 8.749 > t_{tabel} 1,66, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara variabel media pembelajaran dengan variabel minat belajar siswa.

ISSN 2798-141X

Tabel 7. Hasil Uji Parsial

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.985	9.679		2.168	.034
	X	.828	.095	.728	8.749	.000
a. Dependent Variable: Y						

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini maka dapat disajikan implikasi dalam penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa di SMKN 5 Manado. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SMKN 5 Manado sebesar 52 % dan sisanya 48% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Asnawir, U. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Hamalik, O. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.

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.

Nini, S. (2011). *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Yogyakarta: Javalitera.

Pelealu, A., Komansilan, T., & Takaredase, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Simulasi Terhadap Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *1*(5), 452-459.

Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sri. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).

Sriyanti, L. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Salatiga: STAIN-Salatiga Press.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

ISSN 2798-141X