

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X DKV SMK N 1 Tombulu

Natan G. O. Sumolang¹, Christine Takarina Meitty Manoppo², Keith Francis Ratumbuisang³

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

Correspondent Author :

natansumolang99@gmail.com

Abstract — *This research aims to determine the influence of the use of learning media and interest on the learning achievement of Class X DKV students at SMK N 1 Tombulu. The variables in this research are the Influence of Using Learning Media (X1), Interest (X2), and Learning Achievement (Y). The population is all 30 class X DKV students. The method used in this research is the Correlational method with the sampling technique used is Simple Random Sampling and 30 students were taken as samples. Data collection used a questionnaire to collect data on the use of learning media. Interest in learning achievement was taken from the DKV learning outcome scores. From the results of testing hypothesis I between the regression of Y against X1, it can be seen that $Y = a + bX = 42.28 + 0.11X$ the results of hypothesis testing II between the regression of Y against while significant testing with the F test statistic produces the first Fcount = 159.2 and second = 478.3 which is greater than the Ftable value. The results of this study show that (a) there is an influence of the use of learning media and interest on learning achievement. (b) there is an influence between interest and student learning achievement. (c) there is an influence of the use of learning media and interests together on student learning achievement results. So it can be stated that there is an influence of the use of learning media and interest on student learning achievement at SMK N 1 Tombulu..*

Keywords: *Use of Learning Media, Interest, Student Learning Achievement.*

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X DKV SMK N 1 Tombulu. Variabel dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (X1), Minat (X2), dan Prestasi Belajar (Y). Populasinya adalah seluruh siswa kelas X DKV yang berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Korelasional dengan Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling dan diambil 30 siswa sebagai sampel. Pengumpulan data digunakan angket untuk mengambil data penggunaan media pembelajaran minat terhadap prestasi belajar diambil dari nilai hasil belajar DKV. Dari hasil pengujian hipotesis I antara Regresi Y terhadap X1 di dapat bahwa $Y = a + bX = 42.28 + 0.11X$ Ha ditolak dan Ho diterima dengan hasil, Koefisien determinasi pengaruh adalah Fhitung = 2.23. hasil pengujian hipotesis II antara regresi Y terhadap X2 didapat $Y = a + bX = Y = 89.82 + 0.43X$ bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, hasil Koefisien pengaruh adalah Fhitung = 10.66. sedangkan pengujian signifikan dengan statistik uji F menghasilkan harga Fhitung pertama = 159.2 dan kedua = 478.3 lebih besar dari nilai Ftabel Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (a) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dan minat terhadap prestasi belajar. (b) terdapat pengaruh antara minat dengan prestasi belajar siswa. (c) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dan minat secara bersama – sama dengan hasil prestasi belajar siswa. maka dapat

dinyatakan terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK N 1 Tombulu.

Kata kunci: Penggunaan Media Pembelajaran, Minat, Prestasi Belajar Siswa.

I. PENDAHULUAN

Dengan perkembangan IPTEKS masa kini, telah mampu mengubah banyak orang melakukan aktivitas sehari-hari menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Dalam dunia pendidikan khususnya SMK dengan motto SMK Bisa yang artinya mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas, siap pakai, siap kerja dan siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi untuk meningkatkan keahliannya, motto tersebut dapat dengan baik di hasilkan oleh SMK jika didukung oleh beberapa faktor diantaranya guru, sarana dan prasarana, Proses pembelajaran.

Selama ini kurikulum SMK mengharuskan dan mewajibkan praktek harus lebih banyak dari teori, tetapi kenyataan di lapangan setelah dilakukan observasi terkadang berbeda dengan kurikulum SMK yang seharusnya, padahal praktek lebih disukai oleh para siswa, kegiatan ini memerlukan kreatifitas guru untuk dapat memberikan semangat belajar kepada siswa dan memberi motivasi belajar agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, guru di beri kebebasan untuk mengembangkan kreasi pembelajaran sesuai kondisi dan potensi yang memungkinkan mutu pendidikan meningkat, pemerintah juga menegaskan bahwa para guru-guru dipersilahkan untuk mengembangkan kurikulum di sekolah masing-masing.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini sebenarnya sangat membantu bagi guru yang ada di tanah air, di mana dengan memanfaatkan teknologi yang ada guru dapat lebih inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu pilihan dalam strategi pembelajaran, peran media sebagai alat bantu guru dalam mengajar agar penyampaian pesan dapat lebih konkret / jelas, maupun peran media sebagai alat komunikasi dalam penyampaian pesan masih sulit dan perlu digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian sebagai tenaga profesional seorang guru dalam melaksanakan profesinya dibekali, dengan pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan dasar untuk mengajar yang telah dirumuskan dalam sepuluh kopetensi guru yaitu menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menggunakan media / sumber, mengelola interaksi belajar mengajar, menguasai landasan-landasan kependidikan dan

program bimbingan dan penyuluhan di sekolah, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, memahami prinsip-prinsip dalam menafsirkan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

Di SMK NEGERI 1 TOMBULU pemanfaatan media pembelajaran sudah cukup baik, namun belum optimal sehingga siswa menjadi bosan, praktek baru di laksanakan pada saat ujian praktek. Beberapa alasan guru adalah kurangnya alat-alat praktek sebagai contoh Switch, Wireless, server dll. Di kelas X DKV berdasarkan pengamatan peneliti banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran Informatika sehingga saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas hal inilah yang membuat hasil belajar kurang.

Karena itu diperlukan kreativitas guru dalam mengolah atau mengemas pelajaran menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan Menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sangat menarik perhatian siswa dan membuat para siswa merasa betah tinggal di kelas sehingga hasil belajar meningkat.

Dalam mata pelajaran Informatika yang saat ini telah diajarkan di SMK NEGERI 1 TOMBULU tentunya memerlukan bantuan media untuk lebih memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Media yang dibutuhkan tentunya bermanfaat untuk memudahkan para siswa dalam proses belajar mengajar. Media yang dimaksudkan adalah media simulasi komunikasi *Cisco Packet Tracer*.

Dari Uraian Tersebut, Peneliti Mengambil Judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Dkv Smk N 1 Tombulu".

II. KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

Beberapa ahli mendefinisikan tentang hakikat belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Sardiman (2011:20) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik

Belajar menurut Hamdani (2011:21) merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Sementara itu Mahmud (2010:61) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari

pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku dari interaksi terhadap lingkungan secara terus menerus sehingga timbul pengalaman-pengalaman pada hidup seseorang. Jadi pada hakikatnya belajar terkandung beberapa hal, yaitu proses, pengalaman, perubahan perilaku dan adanya interaksi.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, perlu diadakan tes hasil belajar. Menurut Rifa dan Anni (2009:85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku tergantung pada apa yang dipelajari.

Hal ini sesuai pendapat Suprijono (2012:5) bahwa hasil belajar adalah pola perbuatan, sikap, keterampilan dan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajar sehingga guru dapat menyusun tindak lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Trianto (2009:16-17) Penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran telah berjalan secara efektif. Keefektifan pembelajaran tampak pada kemampuan siswa mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dari segi guru, penilaian hasil belajar akan memberikan gambaran mengenai keefektifan mengajarnya, apakah pendekatan dan media yang digunakan mampu membantu siswa mencapai tujuan belajar yang ditetapkan (ketuntasan belajar). Tes hasil belajar yang dilakukan pada siswa dapat memberikan informasi sampai di mana penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

B. Media Pembelajaran

1. Media

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang di berikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) dalam Arief S. Sadiman (2005:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) dalam Arief S. Sadiman (2005:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun

batasan yang di berikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Arief S. Sadiman (2005:6-7)

Dari uraian tersebut sehingga penulis menyimpulkan bahwa media ialah alat yang di gunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi atau data..

2. Pembelajaran

Rifa dan Anni (2009:193) Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, serta antara siswa yang satu dengan lainnya.

Selanjutnya menurut Hardini dan Puspitasari (2012:10): “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”

Sedangkan menurut Trianto (2009:17): “Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”

Dari pendapat-pendapat tersebut di simpulkan bahwa pengertian pembelajaran bermaksud sebagai suatu proses, cara, perbuatan menjadikan seseorang untuk belajar.

3. Media Pembelajaran

Latuheru (1988:14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Briggs (1977:87) Media Pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Pandangan Miarso (2004:458) tentang media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dari pendapat ketiga ahli tersebut maka saya menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan mudah hingga yang media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz (1971) dalam Aristo Rahadi (2003:21) misalnya, mengidentifikasi jenis – jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

- a) Media audio
- b) Media cetak

- c) Media visual diam
- d) Media visual gerak
- e) Media audio semi gerak
- f) Media semi gerak
- g) Media audio visual diam
- h) Media audio visual gerak.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa, hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2) tentang pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Hamalik (1994:22) menyatakan bahwa ciri – ciri umum media pendidikan adalah sebagai berikut:

- a) Media pendidikan identik artinya dengan keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, dan didengar serta dapat diamati melalui panca indra kita. Panca indra yang di gunakan dalam penelitian ini adalah indra pendengaran, karena media rekaman (tape recorder) hanya bisa didengar.
- b) Tekanan utama terletak pada benda – benda atau hal – hal yang bisa dilihat dan didengar.
- c) Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan atau komunikasi dalam pembelajaran, antara guru dan siswa. Media di dalam kelas misalnya media rekaman, media di luar kelas misalnya media rekaman alat – alat olahraga seperti bola, rumah – rumahan, dan sebagainya.
- d) Media adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- e) Berdasarkan ciri (C) dan (D), maka pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu ‘perantara’ (medium) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- f) Media pendidikan mengandung aspek – aspek sebagai alat dan teknik, yang sangat erat pertaliannya dengan metode pembelajaran

Jadi lebih jelas dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu komponen pendidikan tentunya sangat memerlukan peralatan atau perlengkapan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan Kemauan siswa dalam membantu proses belajar mengajar.

Hal ini untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi di dalam mencapai tujuan pengajaran. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (symbol verbal) tetapi dapat kita harapkan bahwa hasil pengalaman belajar sangat berarti bagi siswa..

5. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lents (1982) dalam Azhar Arsyad (2005:16) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a) Fungsi Atensi
- b) Fungsi Afektif
- c) Fungsi kognitif
- d) Fungsi Kompensatoris.

6. Peran Media Pembelajaran

Rohani (1997:7) Adapun peranan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa.
- b) Dapat mengatasi batas – batas ruang kelas.
- c) Dapat mengatsai apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil. Misalnya, sel, bakteri, atom dapat digunakan media gambar, slide, film dan sebagainya.
- d) Dapat mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian siswa.
- e) Dapat mengatasi hal – hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah
- f) Dapat mengatasi suara yang terlalu halus untuk di dengar secara langsung melalui telinga. Misalnya, alat bantu sistem pengeras suara.
- g) Dapat mengatasi peristiwa – peristiwa alam. Misalnya, terjadinya letusan gunung berapi dapat digunakan media gambar, film dan sebagainya
- h) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar. Misalnya, berkunjung ke museum, kebun binatang dan sebagainya.
- i) Dapat memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan siswa berbeda – beda.
- j) Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa.

C. Media Simulasi

1. Materi Informatika

Apa Dan Mengapa Informatika?

Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Komputasi adalah ilmu yang berkaitan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk memecahkan masalah-masalah sains. Istilah informatika sepadan dengan istilah dalam bahasa Inggris Informatics, Computing, atau Computer Science. Informatika mencakup pemodelan dari “komputasi” dan aplikasinya dalam pengembangan sistem komputer. Apa itu komputasi? Menurut KBBI, komputasi adalah: (1) penghitungan dengan menggunakan komputer;

(2) dalam matematika, penghitungan dengan menggunakan bilangan-bilangan atau peubah-peubah yang dilaksanakan berdasarkan urutan langkah yang diberikan. Landasan berpikir untuk belajar informatika dinamakan berpikir komputasional (Computational Thinking). Berpikir komputasional ini merupakan suatu kerangka dan proses berpikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (reasoning) mengenai sistem dan persoalan. Moda berpikir (thinking mode) ini didukung dan dilengkapi dengan pengetahuan teoritis dan praktis, serta teknik untuk menganalisis, memodelkan dan memecahkan persoalan. Siswa yang belajar informatika akan mendalami bagaimana suatu “sistem komputasional” berfungsi, baik yang mengandung komputer maupun tidak. Setelah melalui perkembangan lebih dari 20 tahun, informatika telah menjadi salah satu disiplin ilmu yang saat ini sudah berdiri sendiri. Informatika dapat dipandang sebagai sebuah cabang ilmu yang tersendiri karena membawa seseorang ke suatu cara berpikir yang unik (computational thinking), dan berbeda dari bidang ilmu lainnya. Ide-idenya tahan lama (20 tahun lebih dan masih terpakai sampai sekarang), dan prinsip-prinsip intinya dapat diajarkan tanpa bergantung kepada teknologi tertentu. Semula, informatika hanya diajarkan di tingkat Perguruan Tinggi. Sekarang, di berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia, informatika sudah mulai diajarkan di tingkat pendidikan dini, dasar dan menengah.

2. Keterampilan Generik

Dalam konsep kurikulum informatika, dikenal adanya 7 aspek praktik lintas bidang , di mana 2 di antaranya bersifat umum dan akan dipraktikkan di manamana. Tentunya, tidak semuanya harus dipraktikkan sekaligus pada satu aktivitas. Tujuh aspek praktika informatika itu adalah: 1. Membina dan menumbuhkan budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif. 2. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi. 3. Mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan sistem komputasi. 4. Mengembangkan dan menggunakan abstraksi. 5. Mengembangkan artefak komputasi, misalnya membuat program sederhana untuk menunjang model komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain. 6. Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasi. 7. Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memperhatikan hak kekayaan intelektual. Bekerja dalam kelompok untuk mengerjakan proyek Informatika mencakup hampir semua aspek tersebut, dan hasil kerja kelompok akan dipaparkan baik secara lisan, menjadi bahan presentasi, atau poster atau karya lainnya. Di zaman digital, komunikasi grafis visual memudahkan informasi tersampaikan. Oleh karena itu, kalian perlu berlatih berkomunikasi lisan, tertulis, maupun menyiapkan bahan paparan dalam bentuk grafis. Mengkomunikasikan ide dalam bahasa lisan ataupun tertulis tentunya kalian pelajari mendalam dalam pelajaran bahasa. Ini merupakan salah satu contoh, bahwa mata pelajaran bahasa sangat penting untuk menunjang informatika. Kalian harus mempraktikkan apa yang dipelajari dalam pelajaran bahasa untuk

mengkomunikasikan hasil kegiatan dalam informatika. Pada bagian ini tidak akan dibahas tentang perkakas untuk berkolaborasi, membuat bahan presentasi ataupun infografis. Bekerja dalam kelompok akan disimulasikan dalam permainan peran, presentasi akan diberikan praktik baiknya, sedangkan infografis akan diberikan arahan tentang apa yang disebut dengan infografis yang baik.

3. Desain Komunikasi Visual (DKV)

Desain Komunikasi Visual atau lebih dikenal di kalangan civitas akademik di Indonesia dengan singkatan DKV pada dasarnya merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda, gambar, lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indra penglihatan.

Desain Komunikasi Visual (DKV) mempelajari ilmu tentang penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan elemen-elemen visual atau rupa. DKV mempelajari cara mengolah pesan secara informatif, komunikatif, dan efektif, serta se-kreatif mungkin agar pesan dapat mencapai sasaran dengan memperhatikan unsur bentuk, warna, tekstur, ruang, huruf, dan segala hal yang berkaitan dengan visual (penglihatan). Kegiatan dalam DKV meliputi praktek untuk menciptakan karya desain di berbagai media, seperti poster, logo, ilustrasi, desain web, foto, video, animasi, dan sebagainya.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

D. Minat Belajar

Menurut Slameto (2010:180) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan (KBBI, 2008:916). Djaali (2007:121) minat tidak di bawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan. Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya (Jahja, 2011:63). Hamdani (2011:140) minat menurut para ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memerhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan

senang. Dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu. Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah keinginan besar terhadap sesuatu yang 167 Jurnal Al-hikmah Vol. 14, No. 2, Oktober 2017 ISSN 1412-5382 terdiri dari berbagai perasaan serta pemusatan perhatian yang sengaja dan penuh kemauan yang mengarahkan individu pada suatu pilihan. Unsur-unsur Minat Menurut Muhibbin Syah (2007:151) minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (1988), ketergantungannya banyak pada faktor-faktor internal lainnya, seperti perhatian, keinginan, atau kemauan, motivasi, kebutuhan dan perasaan. Perasaan Abdul Rahman Shaleh (2008:150) pada umumnya, perbuatan kita sehari-hari disertai oleh perasaan-perasaan tertentu, yaitu perasaan senang atau tidak senang. Perasaan senang atau perasaan tidak senang yang selalu menyertai perbuatan kita sehari-hari disebut warna efektif. Warna efektif ini kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah atau samar-samar saja. Unsur yang tak kalah pentingnya adalah perasaan dari anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Sumadi Suryabrata (2005:66) perasaan didefinisikan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf. Menurut Baharuddin (2007:135) perasaan, adakalanya berwujud senang atau tidak senang, simpati atau antipati, suka atau benci, gembira atau sedih dan lain-lain. Bagi individu, apa yang menyenangkan atau yang disukai, tentu akan mendorongnya untuk mendekati atau mencapainya. Sedangkan yang tidak disukai, tentu akan mendorongnya untuk menjauhi atau menghindarinya. Jadi perasaan adalah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif. Perhatian Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya (Rusman, et.al. 2012:22). Sriyanti (2013: 110-111) berpendapat bahwa perhatian merupakan pemusatan seluruh aktivitas individu terhadap suatu objek atau sekumpulan objek atau perangsang. Tingkat yang lebih tinggi dari perhatian adalah minat dan konsentrasi. Seseorang yang sedang memperhatikan sesuatu, maka aktivitas individu tersebut dicurahkan atau dipusatkan dan dikonsentrasikan pada objek yang sedang diperhatikan. Menurut Slameto (2010:105) perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Gazali dalam Slameto (2010:56) perhatian keaktifan jiwa yang dipertinggi, itu pun semata-mata tertuju kepada satu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Sumadi Suryabrata (2005:14) mengatakan perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Menurut Zakiah Daradjat (1995:136) perhatian memegang Jurnal Al-hikmah Vol. 14,

No. 2, Oktober 2017 ISSN 1412-5382 168 peranan penting dalam proses belajar. Thomas M. Risk mengemukakan: “no learning takes place without attention” pembelajaran tidak akan terjadi tanpa adanya perhatian. Perhatian adalah merupakan reaksi umum dari organisme dan kesadaran yang menyebabkan bertambahnya aktivitas, daya konsentrasi dan pembatasan kesadaran terhadap suatu objek. Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi. Jiwa semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek-objek. Perhatian sangat dipengaruhi oleh perasaan dan suasana hati seseorang dan ditentukan oleh kemauan. Dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada suatu objek, baik di dalam maupun di luar dirinya (Daulay, 2014:156-157). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek yang datang dari dalam dan dari luar individu.

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

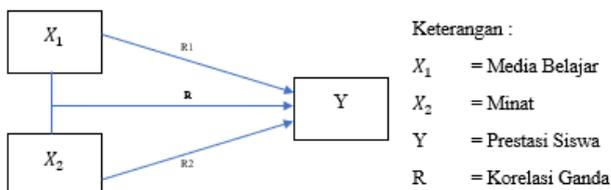
Penelitian ini berlangsung Penelitian dilaksanakan pada bulan April - Juni 2024 (Tahun pelajaran 2023/2024) dan dilaksanakan di Smk Negeri 1 Tombulu.

B. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Menurut Sumadi Suryabrata (1998 : 26) bahwa metode korelasional bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu factor berkaitam dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain.

C. Paradigma Penelitian

Adapun rancangan atau model penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data, maka teknik yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi, yaitu dengan cara mengadakan observasi di lokasi penelitian untuk lebih meyakini permasalahan yang sedang diteliti.
2. Angket, yaitu untuk digunakan dalam rangka pengumpulan data yang berhubungan dengan variabel X_1 dan X_2 (Persepsi siswa tentang cara mengajar guru dan motivasi belajar siswa). Kisi-kisi pembuatan angket Persepsi siswa tentang cara mengajar guru dan minat.

3. Wawancara/ interview, yaitu melakukan wawancara pada pihak-pihak yang berkepentingan.

E. Teknik Analisis Data

Terdapat pengaruh antara penggunaan media belajar dengan hasil belajar konsentrasi DKV SMK Negeri 1 Tombulu.

Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x_1} = 0$$

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x_1} \neq 0$$

Pengujian hipotesis 1 adalah sebagai berikut :

1. Uji signifikan koefisien pengaruh Menggunakan uji F :

$$F_{hitung} = \frac{s^2_{reg}}{s^2_{res}}$$

2. Pengujian Hipotesis II

Terdapat pengaruh minat dengan hasil belajar konsentrasi DKV SMK Negeri 1 Tombulu.

Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x_2} = 0$$

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x_2} \neq 0$$

Pengujian hipotesis 1 adalah sebagai berikut :

- 1) Uji signifikan koefisien pengaruh Menggunakan uji F :

$$F_{hitung} = \frac{s^2_{reg}}{s^2_{res}}$$

3. Pengujian Hipotesis III

Terdapat pengaruh penggunaan media belajar dan minat secara Bersama-sama dengan hasil belajar konsentrasi DKV SMK Negeri 1 Tombulu.

Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x_1} = \beta_{\cdot y \cdot x_2} = 0$$

Hi : Bukan H_0

Pengujian hipotesis dari III adalah sebagai berikut :

- 1) Uji signifikan koefisien pengaruh menggunakan uji F :

$$F_{hitung} = \frac{jk_{reg}/K}{jk_{res}/(n-k-1)}$$

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data variabel penggunaan media belajar menunjukkan bahwa:

Tabel 1. Ringkasan Statistik X_1

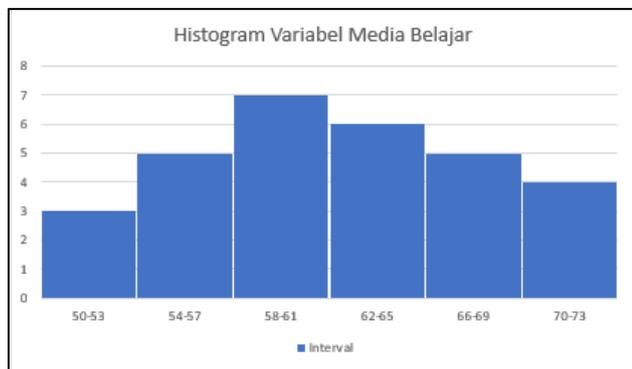
N	30
Rata-Rata	61.96
Median	99
Modus	59.5
Simpangan Baku	6.403
Varians	39.63
Rentang	23
Minimum	50
Maksimum	73

Distribusi frekuensi penggunaan media belajar disajikan dalam tabel 2 dan histogramnya pada gambar 2.

Tabel 2. Distribusi frekuensi data variabel penggunaan media belajar (X1)

No.	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	50-53	3	10
2	54-57	5	16.66
3	58-61	7	23.33
4	62-65	6	20
5	66-69	5	16.66
6	70-73	4	13.33
	Jumlah	30	100

Bila dikelompokkan menjadi tiga bagian, maka siswa dengan penggunaan media belajar di atas rata-rata (66-73) adalah sebesar 29,99%, pada rata-rata (58-65) adalah sebesar 43,33 % dibawah rata-rata (50-57) = 26.66 %.



Gambar 2. Histogram Variabel Media Pembelajaran

1. Minat Belajar

Data variabel minat belajar menunjukkan bahwa :

Tabel 3. Ringkasan Statistik X2

N	38
Rata-Rata	93.16
Median	93
Modus	92.17
Simpangan Baku	4.593
Varians	59.53
Rentang	29

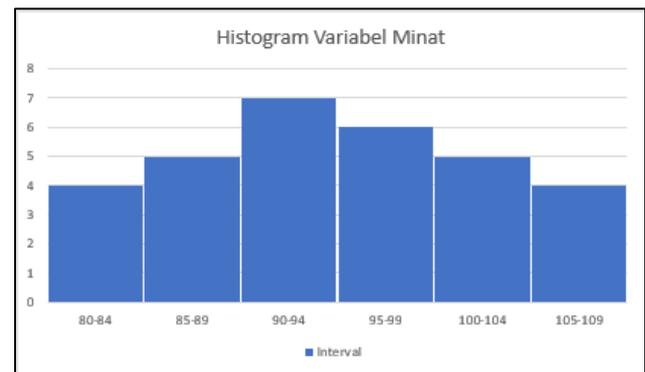
Minimum	80
Maksimum	109

Distribusi frekuensi data minat belajar disajikan dalam tabel 4 dan histogramnya pada gambar 3.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Data Variabel Minat Belajar (X2)

No.	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	80-84	4	13.33
2	85-89	5	16.66
3	90-94	7	23.33
4	95-99	6	20
5	100-104	5	16.66
6	105-109	3	10
	Jumlah	30	100

Bila dikelompokkan menjadi tiga bagian, maka siswa dengan Minat belajar di atas rata-rata (100-109) adalah sebesar 26.66%, pada rata-rata (90-99) adalah sebesar 43.33 %, dibawah rata-rata (80-89) adalah sebesar 29,99%



Gambar 3. Histogram Variabel Minat

2. Prestasi Belajar

Data variabel hasil belajar menunjukkan bahwa :

Tabel 5. Ringkasan Statistik Y

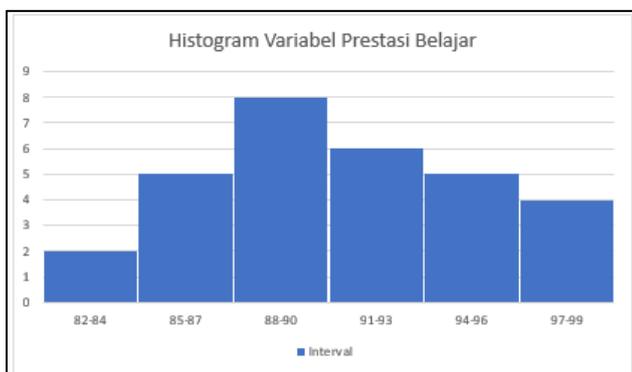
N	30
Rata-Rata	91
Median	90
Modus	90.5
Simpangan Baku	4.593
Varians	20.4
Rentang	17
Minimum	82
Maksimum	99

Distribusi frekuensi variabel prestasi belajar disajikan dalam tabel 6. Dan histogramnya pada gambar 4.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Variabel Prestasi Belajar (Y)

No.	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	82-84	2	6.666
2	85-87	5	16.66
3	88-90	8	26.66
4	91-93	6	20
5	94-96	5	16.66
6	97-99	4	13.33
	Jumlah	30	100

Bila dikelompokkan menjadi tiga bagian, maka siswa dengan Prestasi Belajar diatas rata-rata (94-99) adalah sebesar 29.99%, pada rata-rata (88-93) adalah sebesar 46.66%, dan dibawah rata-rata (82-87) adalah sebesar 23.32 %



Gambar 4. Histogram Variabel Prestasi Belajar

A. Isi Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

a. Pengujian Normalitas Data Penggunaan Media Belajar

Untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka akan dilakukan pengujian normalitas data dengan uji liliefors pengujian normalitas data. Dari perhitungan yang diperoleh selisih yang tertinggi atau L observasi senilai 0.078. berdasarkan tabel nilai kritis L uji liliefors pada a 0,05 dengan n=30 ditemukan L tabel senilai 0,161. Jadi L Observasi lebih kecil dari L tabel yaitu $L_0 = 0,078 < L_t = 0,161$. Berdasarkan kriteria pengujian jika $L_0 < L_t$ maka H_0 diterima. Dengan demikian kesimpulan pengujian adalah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Pengujian Normalitas Data Minat Belajar

Untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian normalitas data dengan uji liliefors pengujian normalitas. Dari perhitungan yang diperoleh selisih yang tertinggi atau L observasi senilai 0.096. berdasarkan tabel nilai kritis L uji liliefors pada a 0,05 dengan n=30 ditemukan L tabel senilai 0,161. Jadi L observasi lebih kecil dari L tabel yaitu $L_0 = 0,096 < L_t = 0,161$. Berdasarkan kriteria pengujian jika $L_0 < L_t$ maka H_0 diterima. Dengan demikian kesimpulan pengujian adalah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Pengujian Normalitas Data Hasil Belajar

untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian normalitas data dengan uji liliefors pengujian normalitas data. Dari perhitungan yang diperoleh selisih yang tertinggi atau L observasi senilai 0.086. Berdasarkan tabel nilai kritis L uji liliefors pada a 0,05 dengan n=30 ditemukan L tabel senilai 0,161. Jadi L observasi lebih kecil dari L tabel yaitu $L_0 = 0,086 < L_t = 0,161$. Berdasarkan kriteria pengujian jika $L_0 < L_t$ maka H_0 diterima.

Dengan demikian kesimpulan pengujian adalah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

1. Uji linearitas

a. Pengujian Linieritas Variabel Penggunaan Media Belajar (X1) dan Minat Belajar (Y)

Tabel 7. Tabel Ringkasan Analisis Varian Regresi Y terhadap X1

Sumber Variasi	DK	JK	RJK	F	F Daftar	
					0.05	0.01
Tuna Cocok (TC)	20	255.8	12.79			
Kekeliruan (Error)	8	150	15	0.85	2.77	4.42

Catatan :

Dk adalah derajat kebebasan

JK adalah jumlah kuadrat

RJK adalah rata-rata jumlah kuadrat

Dari tabel analisis varian di atas tampak bahwa harga $F_{hitung} = 1.15 > F_{tabel} (0,05) = 5.36$ dan $(0,01) = 3.15$ Hal ini berarti bahwa garis persamaan regresi $Y = a + bX = 42.48 + 0.11 X$ adalah linier. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hubungan penggunaan Media Belajar dengan minat belajar dapat dijelaskan dalam tabel 8 sebagai berikut :

Analisis regresi penggunaan media belajar dan minat terhadap prestasi siswa dapat dijelaskan dalam tabel 8 sebagai berikut :

Tabel 8. Ringkasan Analisis Varian Regresi Y terhadap X2

Sumber Variasi	DK	JK	RJK	F	F Daftar	
					0.05	0.01
Tuna Cocok (TC)	18	75.05	4.69			
Kekeliruan (Error)	12	392.2	21.80	0.21	3.91	2.57

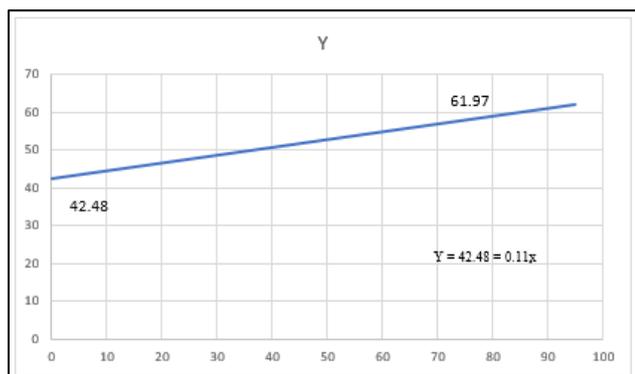
Catatan :

Dk adalah derajat kebebasan

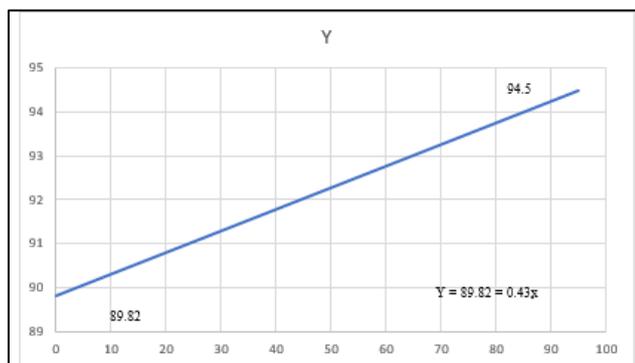
JK adalah jumlah kuadrat

RJK adalah rata-rata jumlah kuadrat.

Dari tabel hasil analisis di atas tampak bahwa harga $F_{hitung} = 0,21 > F_{tabel} (0,05) = 3,91$ dan $(0,01) = 2,57$ Hal ini berarti bahwa garis persamaan regresi $Y = a + bX = Y = 89,82 + 0,43X$ adalah linear. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa adalah linear.



Gambar 5. Grafik Linearitas X1 Terhadap Y



Gambar 6. Grafik Linearitas X2 Terhadap Y

B. Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan analisis regresi sederhana dan korelasi parsial. Sedangkan

hipotesis ketiga menggunakan korelasi ganda. Pengujian hipotesis – hipotesis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X DKV SMK N 1 Tombulu.

Secara statistik, hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut :

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x1} = 0$$

$$H_a : \beta_{\cdot y \cdot x1} \neq 0$$

Untuk menghitung Penggunaan media belajar dan minat terhadap prestasi belajar, maka dilakukan uji signifikan koefisien pengaruh menggunakan uji F. Pengujian signifikan koefisien pengaruh menggunakan uji F. Dapat dilihat pada table 9.

Tabel 9. Tabel Ringkasan Analisis Varian Regresi Y terhadap X1

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F	F Daftar	
					0,05	0,01
Total	30	247992				
Regresi (A)	1	248430	248430			
Regresi (b/a)	1	32.2	14.49			
Residu (res)	28	205.8	14.49	2.23	4.20	7.64

Dari tabel hasil Analisis Varian di atas tampak bahwa harga $F_{hitung} = 1,15 > F_{tabel} (0,05) = 5,36$ dan $(0,01) = 3,15$ Hal ini berarti bahwa garis persamaan regresi $Y = a + bX = 42,28 + 0,211 X$ adalah linear. Dengan demikian, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama tidak terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X DKV SMK N 1 Tombulu. Koefisien determinasi pengaruh adalah $F_{hitung} = 2,23 < F_{tabel} 4,20$.

b. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara minat terhadap prestasi belajar siswa DKV di SMK N 1 Tombulu.

Secara statistik, hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut :

$$H_0 : \beta_{\cdot y \cdot x1} = 0$$

$$H_a : \beta_{yx1} \neq 0$$

Untuk menghitung kekuatan pengaruh minat dan prestasi belajar, maka dilakukan uji signifikan pengaruh menggunakan uji F. Pengujian Signifikansi dengan statistik uji F menghasilkan harga Fhitung sebesar = 10.66 sedangkan harga Ftabel dengan n= 30 pada taraf signifikan 5% dan 1% berturut – turut sebesar 2.042 dan 2.750 dengan membandingkan harga-harga tersebut, terlihat bahwa t hitung > t tabel

Tabel 10. Ringkasan Analisis Variam Regresi Y terhadap X2

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F	F daftar	
					0.05	0.01
Total	30					
Regresi (a)	1	248430	248430	10.66	4.20	7.64
Regresi (b/a)	1	120.83	120.83			
Residu (res)	28	317.45	11.33			

Dari tabel Analisis Variam di atas tampak bahwa harga Fhitung = 0,21 Ftabel (0,05) = 3,91 dan (0,01) = 2.57 hal ini berarti bahwa garis persamaan regresi Y = a+bX = Y = 89.82 + 0.43X adalah linear, dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua diterima yaitu terdapat pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar DKV di SMK N 1 Tombulu. Koefisien pengaruh adalah Fhitung= 10.66 sehingga Ha ditolak dan H0 diterima

c. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa DKV SMK N 1 Tombulu. Pengujian Hipotesis ketiga adalah sebagai berikut :

$$a) F_{hitung} = \frac{jk_{reg}/K}{jk_{res}/(n-k-1)} =$$

$$F_{hitung} = \frac{248430/22}{496.6/(30 - 22 - 1)} =$$

$$F_{hitung} = \frac{11292.2}{70.94} = 159.2$$

$$b) F_{hitung} = \frac{jk_{reg}/K}{jk_{res}/(n-k-1)} =$$

$$F_{hitung} = \frac{248430/18}{317.45/(30 - 18 - 1)} =$$

$$F_{hitung} = \frac{13801.6}{28.84} = 478.38$$

Dari pengujian Hipotesis ketiga terdapat Y = 38.53 + 0,

V. Kesimpulan

Dari hasil pengujian hipotesis I antara Regresi Y terhadap X1 di dapat bahwa Y = a+bX = 42.28 + 0.11 X Ha ditolak dan Ho diterima dari hasil pengujian ini disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Koefisien determinasi pengaruh adalah Fhitung = 2.23. hasil pengujian hipotesis II antara regresi Y terhadap X2 didapat Y = a+bX = Y 89.82 + 0.43X bahwa Ho ditolak dan Ha diterima dengan demikian, Koefisien pengaruh adalah Fhitung = 10.66 Dan pengujian signifikan dengan statistik uji F menghasilkan harga Fhitung pertama = 159.2 dan kedua = 478.3 lebih besar dari nilai Ftabel maka dinyatakan terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK N 1 Tombulu

DAFTAR ACUAN

- Aldimaz. 2014. Media Pembelajaran Packet Tracer. Sumber: <http://mysterimaneidin.blogspot.com> (diakses 22/09/2014)
- Arief S. Sadiman. 2005. Media Pendidikan. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta
- Aristo Rahadi. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Azhar Arsyad. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Briggs. 1977. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran. Sumber: <http://bangifull.wordpress.com> (diakses 28/07/2014)
- Cece Wijaya. 1992. Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. Teknik Belajar dengan Modul. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Didik Hariyanto & Deny Budi Hertanto. 2012. Artikel pelatihan Packet Tracer. Bandung : Politeknik Telkom
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamzah B. Uno. 2006. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara