PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ICT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 1 PANYABUNGAN SELATAN

SKRIPSI

"Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan"



Disusun Oleh :

Aminatuzzuhriah

2517.042

Dosen Pembimbing :

Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

NIP. 19750819200604100

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI

2020/2021

ABSTRAK

Aminatuzzuhriah, NIM: 2517,042 dengan judul skripsi: Pengaruh penggunaan media TIK terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyapungan, **Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, IAIN Bukittinggi, 2021.**

Media *TIK* yang menggunakan *perangkat keras* , perangkat lunak, dan perangkat keras dalam aplikasinya seperti komputer yang terhubung ke Internet, *layar LCD* , proyektor, *CD pembelajaran* , televisi, dan bahkan penggunaan *Web* atau situs web tertentu di Internet. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK karena ketidak mampuan guru dalam menggunakan media *TIK* yang seharusnya menjadi metode pengajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *ICT* Terhadap minat siswa kelas VII terhadap topik tik di SMPN 1 Panyapungan Selatan . Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif korelasional. Populasi dari kelas 7 A, B, C, dan D berjumlah 106 siswa, sedangkan pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* , dengan *teknik purposive sampling* sebanyak 27 siswa dimana 6 siswa dari kelas 7 A dan 7 siswa dari kelas 7 B , 7 mahasiswa semester tujuh c dan 7 mahasiswa semester tujuh d. Alat yang digunakan adalah angket dan diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan 20 pertanyaan.

Uji angket media *TIK* (variabel X) dan minat belajar siswa (Vvariabel Y) pada hasil benar dengan hasil benar dengan $_{\text{hitung}}$ r > $_{\text{r tabel}}$ yang lebih besar dan uji reliabilitas variabel X sebesar 0,928 > 0,381 dan variabel Y sebesar 0,905 > 0,381 yang berarti itu dapat diandalkan atau bisa jadi Menurut anda teknik analisis data yang digunakan dengan uji dasar normalitas diperoleh hasil angket media *TIK* (variabel X) sebesar 0,717 dan minat belajar siswa (variabel Y) sebesar 0,599 yang menunjukkan bahwa kedua hasil tersebut lebih besar dari 0,005 yang berarti kedua kuisioner (variabel) normal. Untuk uji linier dilihat dari *penyimpangan dari tanda linieritas* diperoleh hasil 0,176 > 0,005 . Dilihat dari *deviasi dari* F linier dengan skor 0,179 > 0,005, berdasarkan hasil kedua uji linier terdapat hubungan linier antara kedua variabel. Hasil hipotesis diterima dengan *product moment* H $_{\text{1 dan ditolak H 0}}$ dimana nilai *sig (2-tailed) adalah* 0,000 > 0,005. Nilai *korelasi individu sebesar* 0,829 < 0,381 dengan korelasi signifikan sebesar 0,688 dan pengaruhnya sebesar 69%. Artinya penggunaan *media TIK berpengaruh terhadap* minat belajar siswa pada topik TIK. Dengan penggunaan media *TIK* , minat belajar siswa akan meningkat .

Kata kunci: media *TIK* , minat belajar siswa, TIK, asosiatif, *non-probability sampling, Pengambilan sampel yang bertujuan* .

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku seiring dengan pendewasaan diri melalui pengajaran dan pelatihan. [1] Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pendidikan dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. dan dari diri mereka sendiri, dari masyarakat. Bangsa dan negara. [2]

Pendidikan diperoleh melalui pendidikan formal dan pendidikan nonformal, pendidikan formal diperoleh menurut aturan yang diberlakukan oleh pemerintah, wajib belajar 9 tahun, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pendidikan formal dapat ditempuh di sekolah yang dilaksanakan secara tatap muka atau langsung dimana sekolah tersebut menyediakan wadah atau wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. [3] Dimana sekolah merupakan penyedia fasilitas bagi siswa untuk mengembangkan potensinya, termasuk mengembangkan minat belajar siswa. Semua itu dapat dilakukan jika guru

dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara profesional dalam kegiatan tersebut

Guru merupakan konduktor pengetahuan kepada siswa, oleh karena itu diperlukan kemampuan profesional guru dalam mengajar atau menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa Ayat 58 yang menyatakan sebagai berikut:

۞إِنَّ ٱللَّهَ يَأۡمُرُكُمۡ أَن تُؤَدُّواْ ٱلۡأَمَٰنَٰتِ إِلَىٰٓ أَهۡلِهَا وَإِذَا حَكَمۡتُم بَيۡنَ ٱلنَّاسِ أَن

تَحۡكُمُواْ بِٱلۡعَدۡلِۚ إِنَّ ٱللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُم بِهِۦٓۗ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ سَمِيعَۢا بَصِيرٗا ٥٨

Artinya: Allah memerintahkan kamu untuk menyampaikan pesan kepada yang berhak, dan (memerintahkan kamu) ketika meletakkan hukum di antara orang-orang untuk memutuskan keadilan. Tuhan mengenalmu dengan baik. Allah Maha Mendengar, Maha Melihat.

Tuhan memberikan amanat kepada guru untuk dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Guru bertanggung jawab atas perkembangan anak didiknya. Bisa juga diartikan sebagai orang kedua yang bertanggung jawab atas anak didik setelah orang tua. Sedangkan istilah guru adalah guru yang menjadi tokoh dan panutan serta mendefinisikan siswa dan lingkungannya, untuk itu guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu yang meliputi tanggung jawab, wewenang, kemandirian, dan disiplin .

Sedangkan menurut UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1, bab 1, ayat 1, " guru adalah guru profesional yang tugas pokoknya mengajar, mengarahkan, membimbing, melatih, mengevaluasi, dan mengevaluasi peserta didik pada anak usia dini melalui pendidikan formal, sekolah dasar, dan pendidikan menengah." [5]

Guru yang baik adalah guru yang profesional di bidangnya dan dapat mengimplementasikan kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yang terdiri dari empat kompetensi, yaitu kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, personal, sosial, dan profesional. [6] Dalam proses belajar mengajar, semua kompetensi guru tersebut merupakan hal yang harus dilaksanakan dan dilaksanakan. Dan guru harus terus memperdalam ilmunya terutama dibidangnya karena pendidikan adalah pendidikan *jangka panjang* , artinya pendidikan tidak akan ada batasnya. [7] Jadi guru yang baik adalah yang terus belajar tentang segala perubahan yang terjadi di bidangnya.

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola peserta didik yang meliputi memahami peserta didik, merancang dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, dan mengembangkan peserta didik untuk mencapai berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi pribadi berkaitan dengan kemampuan pribadi yang teguh, stabil, dewasa, arif, dapat diandalkan, menjadi panutan bagi siswa, dan berakhlak mulia. Kapasitas sosial adalah kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat

untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan siswa, sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua/wali siswa dan masyarakat sekitar.

Kompetensi profesional adalah kemampuan menguasai materi pendidikan dalam skala luas dan mendalam yang memungkinkan peserta didik diarahkan untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan. [6] Guru harus menerapkan setiap kompetensi dalam kegiatan belajar mengajar. Termasuk dalam Pembelajaran TIK , seorang guru TIK dituntut untuk dapat mengelola pembelajaran semaksimal mungkin karena Manajer Pembelajaran yang baik akan membawa keberhasilan dalam pembelajaran.

Di era globalisasi yang berkembang pesat, guru dituntut untuk dapat berinovasi mengenai media pembelajaran , penggunaan media akan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran, karena penggunaan media membuat pembelajaran menjadi menarik dan menarik sehingga siswa tidak cepat bosan, dapat memotivasi dan memotivasi siswa agar semangat belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dapat memadukan unsur pendidikan dan hiburan salah satunya pemanfaatan teknologi berbasis komputer dalam inovasi model pembelajaran IPA. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sarana pembelajaran yang paling efektif digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di era globalisasi saat ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. [8] Termasuk

dalam pembelajaran TIK, guru dituntut untuk dapat memahami, menggunakan dan mengembangkan TIK saat ini guna memajukan siswa dalam mata pelajaran TIK.

Seorang guru yang menerapkan kompetensi pedagogik kepada siswa akan lebih tertarik pada pelajaran TIK. Selain kompetensi guru yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar yang berkelanjutan, media juga dibutuhkan sesuai dengan pelajaran yang diberikan. Media merupakan alat untuk memberikan rangsangan belajar, media pembelajaran harus mampu menampilkan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. [9]

Dunia pendidikan yang semakin berkembang, termasuk mata pelajaran TIK, membutuhkan media yang sesuai dengan tema TIK, khususnya *media TIK*. [10] Media *TIK* belajar menggunakan perangkat keras , perangkat lunak, dan perangkat keras dalam aplikasinya seperti komputer yang terhubung ke Internet , *layar kristal cair* , proyektor, *CD pembelajaran* , televisi, dan bahkan penggunaan *Web* atau situs Internet tertentu. [11]

Kemampuan guru dalam menggunakan media *TIK* akan memberikan minat belajar siswa. Perhatian adalah keinginan yang dimotivasi oleh keinginan setelah melihat, mengamati, dan membandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan. [12] Peningkatan minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor , yaitu faktor dorongan yang berasal dari dalam diri. Kebutuhan tersebut dapat berupa kebutuhan

yang berhubungan dengan fisik dan psikis. Faktor motivasi sosial. Munculnya minat dari seseorang dapat dilatarbelakangi oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk memperoleh penghargaan dan lingkungan dimana ia berada. faktor emosional .

Faktor ini merupakan ukuran intensitas perhatian seseorang terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu. [13] Siswa yang berminat belajar akan lebih aktif dalam kegiatan belajar, berpartisipasi dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang baik dan memuaskan.

Di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan peneliti mewawancarai guru Tik di sekolah ini yang bernama Ibu Latifah S.Pd dan siswa dimana peneliti menemukan beberapa permasalahan sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Latifah S.Pd yaitu: Guru yang mengajar Tik dapat menggunakan media berbasis ICT , yaitu media yang seharusnya menjadi media guru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menggunakan metode ceramah saja dan menyampaikan materi yang terdapat pada buku tanpa memberikan gambaran langsung dari setiap materi yang disajikan dengan menggunakan media yang sesuai dan tidak melakukan praktik langsung pada setiap mata pelajaran TIK yang disampaikan sehingga siswa bosan dan tidak mengerjakan. jadi. Memahami pelajaran guru Karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media *TIK* dalam kegiatan belajar mengajar membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Dilihat dari aspek yang berbeda, pertama, perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi TIK terlalu rendah, dengan banyaknya siswa

yang tidak fokus pada penjelasan guru. Kedua, dalam hal hubungan timbal balik antara siswa dan guru, pembelajaran kurang ketika itu terjadi.

Dari segi kepercayaan diri siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang sedang dipelajari, sangat rendah. Mengenai kepuasan siswa terhadap penjelasan materi yang diberikan oleh guru, antusiasme atau minat yang diberikan siswa selama proses pembelajaran sangat sedikit. Salah satu aspek rendahnya minat siswa terhadap topik TIK dipengaruhi oleh situasi guru yang kurang memahami penggunaan *media TIK*. Dari uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " **Pengaruh Penggunaan Media *ICT* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMPN 1 Panyapungan Selatan ".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menguasai sarana *teknologi informasi dan komunikasi.*
2. Guru belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam mata pelajaran TIK.
3. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari TIK.
4. Kurangnya partisipasi siswa dan keinginan mereka untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan .

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, cermat dan mendalam, peneliti berpendapat bahwa masalah penelitian yang diangkat harus dibatasi pada variabel. Oleh karena itu peneliti hanya membatasi penelitian ini pada penggunaan media *ICT* dan minat siswa terhadap mata pelajaran TIK untuk kelas VII Di SMPN 1 Panyapungan Selatan .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada masalah? Pengaruh penggunaan media *ICT* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMPN 1 Panyapungan Selatan ? ".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *ICT* terhadap minat siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMPN 1 Panyapungan Selatan.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Manfaat teoretis:

1. Sebagai masukan dari pihak sekolah, guru TIK dan siswa dapat menggunakan guru yang sesuai untuk mata pelajaran TIK untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.
2. Sebagai masukan dari pihak sekolah, guru TIK dan siswa dapat menggunakan guru mata pelajaran TIK yang sesuai untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa.
3. Sebagai sumber masukan dan dukungan bagi penelitian sejenis untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.
4. Bermanfaat dalam pengembangan keilmuan dan dampak guru mata pelajaran TIK terhadap pembelajaran terkait minat belajar siswa.
5. Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah dan meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai dampak kemampuan seorang guru dalam menggunakan teknologi terhadap minat belajar siswa.

Manfaat praktis:

1. untuk peneliti

1. Melatih dan mengembangkan keterampilan dalam penelitian, serta memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti tentang dampak penggunaan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi terhadap minat belajar siswa.
2. untuk guru

   Melatih dan mengembangkan keterampilan dalam penelitian, serta memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti tentang

dampak kemampuan guru dalam menggunakan teknologi terhadap minat belajar siswa.

G. Penjelasan judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman tentang judul makalah ini, maka perlu diberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan, yaitu:

Pengaruh Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah kekuatan yang ada atau timbul dari sesuatu (seseorang atau suatu benda) yang membantu membentuk kepribadian, kepercayaan, atau tindakan seseorang. Jadi dari pandangan ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu kekuatan atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang atau benda dan segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi segala sesuatu yang ada di sekitarnya. [14]

Media *ICT (information, communication and technology) atau yang dikenal dengan ICT (information and communication technology)* adalah berbagai aspek yang mencakup teknologi, rekayasa dan teknik pemrosesan yang digunakan dalam pengendalian, pemrosesan dan penggunaan informasi, hubungan manusia-komputer dan hal-hal terkait. secara ekonomi dan budaya.

Minat Dalam kamus bahasa Indonesia, Minatt berarti 'kecenderungan besar terhadap sesuatu. Manfaat adalah sifat yang relatif tetap dalam diri seseorang **.** Kepentingan umum' menjadi Kecenderungan

yang agak gigih untuk menjadi tertarik pada bidang-bidang tertentu dan merasa senang berada di dalamnya. [13]

Dari uraian di atas, maka fokus penelitian ini mengenai Pengaruh *Media ICT Terhadap* Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan hal positif bagi minat belajar siswa. di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan. Guru dapat menggunakan media berbasis *ICT* yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

H. Sistematika Penelitian

Penyusunan tesis ini menjadi lima bab, berikut uraian dan penjelasan singkatnya:

BAB 1 : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah , identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan metodologi penelitian.

BAB II : Landasan teori yang berisi teori -teori yang mendukung penelitian. Termasuk pemahaman guru dan minat siswa dalam belajar dan penelitian terkait .

BAB III : Metodologi penelitian penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini,

meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV : Hasil penelitian yang mengajukan uraian hasil penelitian, analisis persyaratan pengujian, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

Bab V : Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. landasan teori

1. Media dan *Teknologi Informasi (Information, Communication and Technology)*

a. Pengertian media

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata mediator yang berarti pengantar atau penengah. Oleh karena itu , dalam bahasa media berarti memasukkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Banyak ahli yang membatasi media pembelajaran. AECT (*Asosiasi untuk Pendidikan dan Teknologi Komunikasi*), misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah semua yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan. Gagne mendefinisikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Briggs mendefinisikan media sebagai alat untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung. [11]

Media dapat berupa apa saja yang digunakan pendidik untuk menyajikan materi. Media dalam pembelajaran harus berdampak

pada siswa. Pengaruh tersebut harus berdampak positif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. motivasi belajar

Jumlah siswa akan bertambah lebih cepat jika guru dalam pembelajaran menggunakan media dalam menyajikan materi yang akan disampaikan. Muhammad Al-Sawadi mengatakan dalam bukunya “Belajar dan Belajar” bahwa belajar adalah proses siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. [15]

Jadi , belajar adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengarahkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. **Media berbasis ICT *(Information, Communication And Technology)***

1. Pengertian Media *ICT (Information, Communication And Technology)*

Media ICT atau dikenal sebagai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbagai aspek termasuk teknologi, rekayasa dan pengolahan yang digunakan dalam mengendalikan, memproses dan menggunakan informasi,

hubungan manusia-komputer dan isu-isu terkait. secara ekonomi dan budaya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengandung pengertian yang luas, yaitu segala kegiatan yang berkaitan dengan pengolahan, pengolahan, pengelolaan dan transmisi informasi antar media.

Media pendidikan berbasis *ICT* merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran melalui pemanfaatan TIK. Pembelajaran *ICT biasanya menggunakan perangkat keras* dan perangkat lunak dalam aplikasinya seperti komputer yang terhubung ke internet, *monitor LCD, proyektor, CD pembelajaran* , televisi, dan bahkan penggunaan *Web* atau situs web tertentu di Internet.

2. Prinsip Pembelajaran Berbasis ICT *(Information, Communication And Technology)*

Prinsip umum penggunaan *ICT* meliputi:

1. Efisiensi dan efisiensi

   Penggunaan *ICT* harus memperhatikan manfaat teknologi ini dalam hal mengefektifkan pembelajaran, termasuk perolehan pengetahuan, kemudahan dan keterjangkauan dari segi waktu dan biaya.

2. Lebih Baik

   Dengan *TIK*, belajar menjadi setidaknya lebih berharga daripada tidak menggunakannya. Nilai lebih yang diberikan *ICT* adalah luasnya cakupan, modernitas dan keterbukaan.

3. Menarik

   Yang menarik dari prinsip ini, pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan lebih membangkitkan rasa ingin tahu. Pembelajaran yang tidak menarik dan lebih membangkitkan rasa ingin tahu akan membosankan.

4. Merangsang berpikir kreatif pada siswa

   Dengan menggunakan *TIK* tentunya mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya secara maksimal yang ada dalam dirinya. Dengan demikian , tujuan *TIK* akan selaras dengan tujuan pendidikan itu sendiri ketika digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan *TIK tidak menjadi* kendala dalam belajar , tetapi akan memberikan manfaat lebih dalam pembelajaran.

3. Strategi Pembelajaran Dengan *ICT (Information, Communication And Technology)*

Secara sederhana , strategi berarti cara melakukan sesuatu. Strategi mengajar adalah cara melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar tertentu. Strategi Pembelajaran *ICT* berarti

mengintegrasikan strategi pembelajaran ke dalam proses pembelajaran dengan media *ICT* agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, efektif dan efisien bagi guru dan siswa.

Media ICT menjadi sarana penunjang pembelajaran agar proses pembelajaran lebih interaktif. Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan menggunakan media *ICT* , yaitu:

1. Presentasi

   Dalam presentasi, guru tidak selalu berdiri di depan kelas untuk memberikan pelajaran atau cenderung menggunakan metode ceramah, tetapi dapat menggunakan *media video, overhead projector (OHP)* , dan slide interaktif yang diproyeksikan melalui *layar LCD* .

   Media ini dapat membuat presentasi lebih menarik. siswa dengan gaya belajar visual dengan tampilan media.

2. Permainan

   Permainan menyediakan lingkungan yang kompetitif di mana peserta didik mengikuti aturan yang ditetapkan sambil berjuang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menantang. Ini adalah teknik yang sangat merangsang , terutama untuk konten yang membosankan. Pembelajaran

dengan menggunakan strategi permainan biasanya membuat siswa bersemangat untuk melakukannya.

Dalam hal ini guru harus menekankan bahwa perilaku unggul dalam permainan adalah *sportif*. Selain strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan menggunakan media *ICT* tersebut di atas , dan strategi penggunaan *ICT* dalam pembelajaran.

3. *ICT* sebagai alat atau media pendidikan

Penggunaan *ICT* dalam pembelajaran konteks ini mendukung teori konstruksi sosial , yaitu siswa memperoleh pengalaman belajar dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para ahli dengan sarana komunikasi berbasis *ICT*.

Perkembangan terakhir adalah pemanfaatan *ICT* secara terintegrasi dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi *ICT* dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *ICT* sebagai media pendidikan dapat berupa file slide powerpoint, gambar, animasi, video, audio, dll.

4. *Teknologi ICT* sebagai sumber daya pendidikan

Perkembangan *ICT* yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi, tetapi juga dalam bentuk konten. Di satu sisi, para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para ahli untuk mempresentasikan dan mentransfer pengetahuan,

dan di sisi lain, banyak pakar di berbagai bidang telah berkontribusi dan menyebarluaskan pengetahuannya melalui berbagai media seperti *CD, DVD* , Internet dan baik secara individu maupun kolektif .

Dengan melimpahnya sumber informasi yang tersedia di internet, untuk memudahkan pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari yang sangat populer saat ini, yaitu Google.

5. Media *ICT* sebagai sarana atau tempat belajar.

   Saat ini, kegiatan belajar tidak bisa hanya dilakukan *di dalam kelas atau perpustakaan.* Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (khususnya internet) telah memungkinkan terciptanya kelas virtual dalam bentuk *e-learning* , dimana guru dapat mengatur proses pembelajaran dan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang dilakukan di dalam kelas. .

6. *TIK* sebagai sarana untuk meningkatkan profesionalisme

   pengembangan *TIK* Memberikan kemudahan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan dan memanfaatkan *TIK untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, guru juga dapat menambah wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan modern bidang ilmu*

pengetahuan maupun pengetahuan teori pembelajaran, metode pembelajaran terbaru dan penelitian. temuan di bidang ilmu pengetahuan dan penelitian pendidikan oleh peneliti lain.

Selain itu, melalui pemanfaatan *TIK* , guru dapat berkomunikasi dengan rekan sejawat dan pakar untuk membahas masalah pembelajaran yang mereka hadapi.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT *(Information, Communication And Technology)*

Di era reformasi, di mana banyak orang menggunakan teknologi sebagai cara untuk belajar darinya:

1. Belajar media melalui media komputer

   Pembelajaran melalui media komputer adalah pemanfaatan komputer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Menggunakan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan, dan menilai kemajuan belajar siswa.

   Tema dibuat dalam bentuk *PowerPoint* atau *CD* pendidikan interaktif . Menurut Wena , kelebihan media pembelajaran berbasis komputer antara lain: Menyampaikan presentasi yang menarik dengan animasi. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

2. Teknologi multimedia.

Media pembelajaran yang termasuk dalam teknologi multimedia adalah kamera digital, camcorder, audio player, player, video clip, dll. Multimedia menurut Sutopo diartikan sebagai campuran dari banyak media atau paling tidak terdiri dari lebih dari satu media. Multimedia dapat didefinisikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan pemutar CD, kartu suara, dan speaker yang mampu memproses gambar bergerak, suara, dan grafik dengan resolusi tinggi. [16]

3. Teknologi komunikasi

Media komunikasi antara lain telepon seluler dan faksimili. Teknologi komunikasi ini sekarang berkembang pesat. Sekarang tidak hanya dalam bentuk telepon seluler dan faksimili, tetapi juga dalam berbagai bentuk, seperti telepon seluler, email, Facebook, Twitter, dll. (Rosmann). [16] .

Teknologi jaringan komputer. Teknologi ini terdiri dari perangkat seperti LAN, Internet, Wi-Fi, dll . Ini juga terdiri dari perangkat lunak pendukung atau aplikasi jaringan seperti WEB, email, html, java, php, aplikasi database, dll.

5. Media Pembelajaran *ICT (Information, communication, technology))*

Setiap mata pelajaran pendidikan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Di satu sisi ada materi pendidikan yang tidak memerlukan media pendidikan, namun di sisi lain ada materi pendidikan yang membutuhkan media pendidikan. Bahan ajar yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi tentunya sulit dipahami oleh siswa yang tidak menyukai materi pendidikan yang diberikan oleh guru.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan fakta yang tak terbantahkan. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar dalam mempermudah tugasnya dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa.

Guru juga menyadari bahwa tanpa media akan sulit bagi siswa untuk mengasimilasi dan memahami materi pembelajaran, apalagi jika materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat kompleks. Untuk itu media harus digunakan agar materi dapat sampai kepada siswa secara efektif dan efisien. Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Tetapi ada beberapa manfaat informasi yang lebih rinci. Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

Presentasi materi pelajaran .

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Efisiensi waktu dan tenaga.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

6. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis *ICT*

1) Keunggulan pembelajaran berbasis TIK adalah:

1. Melalui ICT, gambar dapat digunakan dengan lebih mudah dalam proses pengajaran dan meningkatkan daya ingat siswa.
2. Melalui *ICT* , jelaskan instruksi yang kompleks dengan mudah dan pastikan siswa mengerti.
3. Melalui *ICT*, guru dapat membuat kelas menjadi interaktif dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan yang dapat meningkatkan tingkat kehadiran serta konsentrasi siswa.

2) Adapun kekurangan dari pembelajaran berbasis TIK adalah:

1. Masalah dalam menyiapkan dan mengoperasikan perangkat.
2. Terlalu mahal untuk dimiliki.
3. Kesulitan yang dihadapi oleh guru dengan pengalaman yang sangat terbatas menggunakan perangkat TIK.
4. Sering terjadi penyalahgunaan teknologi.

2. Minat belajar

a. Pengertian Minat

Minat adalah " suatu keinginan, emosi, atau kecenderungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Bisa juga diartikan sebagai minat, suatu dorongan yang menunjukkan kekuatan dan arah minat individu terhadap sesuatu. Menurut Salemto, "minat adalah rasa preferensi dan rasa tertarik pada sesuatu atau aktivitas, tanpa memberitahu siapa pun tentang hal itu." [12] Peduli pada dasarnya adalah menerima hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri.

Secara umum minat adalah suatu keadaan di mana seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui, belajar, dan menunjukkan. Minat terbentuk setelah memperoleh informasi tentang objek atau keinginan dan berbagi perasaan, disertai perasaan senang, diarahkan pada objek atau kegiatan tertentu dan dibentuk oleh lingkungan. Minat adalah minat individu terhadap suatu hal tertentu yang membuat individu itu sendiri merasa senang terhadap hal tersebut.

Menurut John Holland, minat adalah suatu kegiatan atau tugas yang menimbulkan rasa ingin tahu, perhatian, dan memberikan kesenangan atau kesenangan. [12] Minat dapat menjadi indikator kekuatan seseorang dalam bidang tertentu yang akan bersemangat untuk belajar dan menunjukkan kinerja yang tinggi.

b. Jenis Minat .

Jenis minat :

1. Minat kerja : Artinya bidang pekerjaan.
2. Kepentingan profesional: minat ilmiah , seni, kepedulian sosial.
3. Kepentingan komersial: minat bisnis, jual beli, periklanan, akuntansi, kesekretariatan dan lain-lain.
4. Minat pada kegiatan fisik, mekanik, kegiatan di luar ruangan, dan lain-lain .
5. hubungi minat Ini adalah minat untuk mendapatkan kepuasan atau hobi. Misalnya petualangan, hiburan, apresiasi, inklusivitas, dll.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya minat:

1. Dorongan dari dalam diri individu.
2. Motif sosial .
3. Faktor emosional.

d. Macam- macam Minat:

1. Berdasarkan kejadian.
2. Berdasarkan perkembangan zaman.
3. Berdasarkan mengekspresikannya.
    a. Mengekspresikan minat
    b. Minat yang jelas.
    c. Kepentingan yang diperiksa.
    d. *Inventoried Interest.*

e. **Perlunya Minat Belajar**

Liang Gie mengatakan bahwa minat belajar sangat penting dalam segala hal, terutama dalam proses belajar siswa: “Suatu mata pelajaran dapat dipelajari dengan baik hanya jika siswa dapat berkonsentrasi pada mata pelajaran itu, dan perhatian adalah salah satu faktor yang memungkinkan seseorang untuk belajar. berkonsentrasi. Dia dapat menghabiskan sepanjang hari untuk berkonsentrasi, bermain catur atau kartu berjam-jam karena dia memiliki minat yang besar dalam pekerjaannya. [17]

f. **Indikator Minat**

Minat selain memungkinkan pemusatan pikiran, akan menimbulkan kegembiraan dalam upaya belajar. Kegembiraan akan meningkatkan kemampuan seseorang untuk belajar dan juga membantunya untuk tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajarinya. Belajar dengan perasaan tidak senang akan membuat pelajaran terasa sangat berat.

g. **Manfaat dan kegunaan manfaat belajar**

Kegiatan belajar mengajar akan paling efektif jika ada minat, motivasi dan ketakutan yang mendorong siswa untuk belajar. Ketiga faktor tersebut memiliki arti tersendiri dan saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan teori-teori yang telah dijelaskan di atas, menurut peneliti, pengaruh kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis *ICT* merupakan kompetensi yang harus dimiliki guru untuk menciptakan alat perantara antara guru dan siswa dalam berkomunikasi

dengan menggunakan media yang terbuat dari bahan ajar. audio, visual, atau keduanya. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memberikan strategi positif bagi siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah kemampuan guru dalam menggarap media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan . Karena munculnya minat belajar siswa akan membuat proses kegiatan pendidikan tidak membosankan dan menegangkan bagi siswa dan guru. Kehadiran media TIK dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh positif bagi guru untuk dapat mengolah berbagai model media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan minat belajar siswa akan terus meningkat dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

2. Pengertian Pembelajaran TIK

a. Pengertian teknologi informasi dan komunikasi

Dilihat dari susunan katanya, TIK terdiri dari 3 (tiga) kata yang masing-masing memiliki arti tersendiri. [18]

1) Teknologi

Teknologi berasal dari bahasa Yunani , khususnya *technology* Menurut *kamus webset* berarti *mengolah* atau menangani sesuatu secara sistematis, sedangkan *Techne sebagai* dasar dari kata Technology berarti keterampilan, *ilmu pengetahuan* , pengalaman, keterampilan

atau pengetahuan. Teknologi berarti pengembangan dan penerapan alat, mesin, bahan, dan proses yang membantu orang memecahkan masalah.

Istilah teknologi sering menggambarkan penemuan alat baru dengan menggunakan prinsip dan proses penemuan ilmiah. Jadi, teknologi adalah sarana yang lengkap untuk menyediakan barang-barang yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidup dan kenyamanan hidup manusia. [19]

2) Informasi

Informasi berarti hasil pengolahan, pengolahan, dan pengorganisasian sekumpulan data yang memberikan nilai kognitif kepada *penggunanya* . Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam produksi informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan input yang berubah bentuk setelah diolah menjadi output yang disebut informasi.

Ada tiga hal penting yang perlu diingat dengan informasi:

a. Memberi arti.

b. Berguna dan berrmanfaat.

Karakteristik kualitas informasi menurut Mc. Leod Di Rusman et al, ada empat, dan mereka akurat, tepat waktu, relevan dan lengkap. [20]

3) Komunikasi

Komunikasi adalah proses dimana sebuah ide ditransmisikan dari sumber ke satu atau lebih penerima, dengan tujuan

mengubah perilaku mereka. Komunikasi adalah proses mengkomunikasikan informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi hubungan yang saling mempengaruhi antara kedua belah pihak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses mengkomunikasikan pesan (gagasan, gagasan, pokok bahasan) dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi efek timbal balik antara kedua pihak tersebut. Teknologi informasi dan komunikasi adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa TIK merupakan hasil rekayasa manusia dalam proses penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan (ide dan gagasan) dari satu ujung ke ujung lainnya sehingga lebih cepat, lebih luas, dan lebih lama. Toko. [21]

3. Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar

Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini sangat berguna bagi guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Dengan cara ini media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi, makna bahan ajar akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pengajaran, karena media dapat berkomunikasi.

hal-hal dari abstrak ke semen.

Studi psikologis menunjukkan bahwa lebih mudah bagi anak-anak untuk mempelajari hal-hal konkret daripada hal-hal abstrak. [22] Sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan minat belajar. Hal ini ditegaskan oleh pendapat Nana, "Media dapat meletakkan dasar bagi pengembangan pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat." [23]

Media diyakini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Media adalah sarana penghubung penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Media yang baik tentunya dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut pendapat Kemp dan Dayton yang telah peneliti sebutkan sebelumnya, dengan pemanfaatan media pembelajaran *TIK yang baik* , kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, serta minat belajar. [24]

B. Penelitian Relevan

1. Riya Hadari Anti, Andari Boji Astuti, Pendidikan Kimia Bambang Hermanto, Sekolah Tinggi Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Semarang. Penelitian tentang *pengaruh kompetensi profesional guru terhadap minat belajar kimia pada semester X SMA Muhammadiyah 1 Semarang* . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kompetensi profesional guru terhadap minat belajar kimia pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1

Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X IPA dan Kelas X IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi profesional guru berpengaruh terhadap minat belajar kimia IPA dan IPS siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Semarang.

2. Nandya Noviantari, Program Studi PGMI, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim, *Dampak Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di SD 09 Malang.* Motif yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa dikarenakan ketidakmampuan guru untuk berkreasi dalam pembelajaran yang terus menerus sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa di SD 09 Malang.
3. Ni Newman Swastrini, Newman Dantes, Sanat Candesa, Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Investigasi pengaruh *penerapan media pembelajaran berbasis TIK terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SDLB (tunarungu) di SLB B Negeri Jimbaran.* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran berbasis TIK terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) penerapan pembelajaran berbasis TIK berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. (2) Berpengaruh signifikan

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDLB Tunarungu SLB B Negeri Jimbarangan PTN.

4. Ade Veronika Thomas, Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar. Investigasi *Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Inti Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Makassar*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap minat belajar siswa kelas X mata pelajaran akuntansi dasar di SMK Negeri 1 Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan mengajar guru berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas 10 mata pelajaran akuntansi dasar di SMK Negeri 1 Makassar.

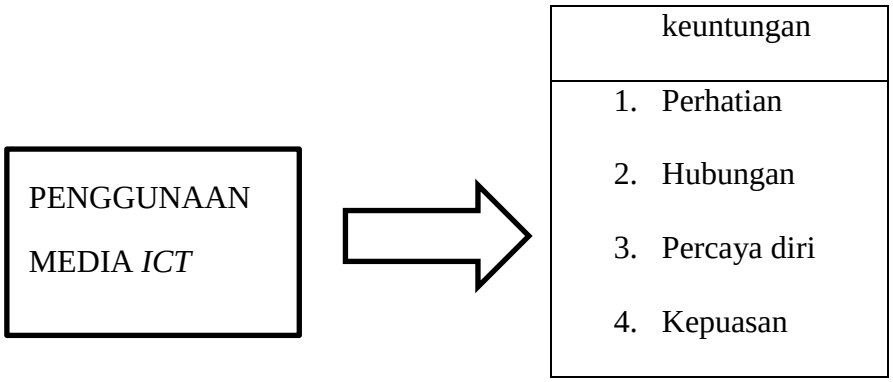
Dari penelitian yang penulis paparkan di atas, dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian " Pengaruh Penggunaan Media *ICT Terhadap* Minat Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran TIK Di SMPN 1 Panyapungan Selatan ". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media TIK terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas 7 di SMPN 1 Panyapungan Selatan.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah hubungan atau keterkaitan antara konsep yang satu dengan konsep yang lain dari masalah yang akan

diteliti. Kerangka konseptual ini berguna untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini diperoleh dari konsep ilmu/teori yang dijadikan dasar penelitian yang diperoleh dalam tinjauan pustaka atau jika dapat dikatakan oleh peneliti merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang berkorelasi dengan garis-garis menurut variabel yang dipelajari.

hal tersebut, peneliti menjelaskan kerangka konseptual penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media TIK terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK kelas VII SMPN 1 Panyapungan Selatan ".**



Fokus penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media *ICT Terhadap Minat Belajar Siswa* Kelas VII Pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 1 Panyapungan Selatan yang menggunakan jenis penelitian yang berhubungan dengan pendekatan kuantitatif dan instrument yang digunakan adalah angket.

D. Hipotesis Penelitian

Dari penjelasan di atas hipotesis dalam penelitian ini

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media *ICT* terhadap minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMPN 1 Panyabungan Selatan.

H1 : Ada pengaruh penggunaan media *ICT* terhadap minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMPN 1 Panyabungan Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Ketika penulis menjalankan penelitian pada bulan November 2021 sampai selesai dan melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Panyabunmgan Selatan. Peneliti memilih sekolah ini karena peneliti menemukan banyak permasalahan yang dijelaskan di latar belakang.

B. Jenis pencarian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kuantitatif korelasional. Menurut Azwar, "Penelitian relasional bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variabel dalam suatu variabel berhubungan dengan variabel dalam satu variabel atau lebih berdasarkan koefisien korelasi". [25]

Peneliti memilih jenis penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara media *TIK* dengan minat belajar siswa. Jika ya, apakah ada pengaruhnya dan seberapa efektif? Menurut Scardi, penelitian asosiasi memiliki tiga karakteristik yang penting bagi peneliti yang ingin menggunakannya. Ketiga ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian korelasi tepat jika variabel-variabelnya kompleks dan tidak mungkin bagi peneliti untuk mengontrol dan mengontrol variabel-variabel seperti dalam penelitian eksperimen.

2. Memungkinkan variabel untuk diskalakan secara ekstensif dalam pengaturan nyata (lingkungan).
3. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh tingkat korelasi yang signifikan. [26]

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subjek dalam suatu wilayah dan waktu dengan beberapa sifat yang harus diamati atau dipelajari. [27] Penduduk adalah jumlah orang atau penduduk di suatu daerah, jumlah orang atau individu dengan ciri-ciri yang sama, dan jumlah penduduk, baik manusia atau makhluk hidup lain dalam satu unit ruang tertentu, atau sekelompok orang. , hal-hal, atau hal-hal yang menjadi sumber pengambilan Sampel, suatu kelompok yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari empat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan TA 2020/2021 sebagai berikut:

Musim	**jumlah**
VII A	25 siswa
VII B	27 siswa
VII C	26 siswa

VII D	28 siswa
Jumlah	**106 siswa**

Tabel 3.1 Populasi dalam penelitian

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi. Karena sampel merupakan bagian dari populasi, tentu saja harus memiliki sifat-sifat yang dimiliki populasi tersebut. Menurut Arikonto, sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. [25] Menurut Arikonto, jika jumlah responden kurang dari 100, maka semua sampel diambil sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Sedangkan jika jumlah responden lebih dari 100 maka sampelnya 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. [28]

Teknik pengambilan sampelnya adalah *non-probability sampling* Merupakan teknik yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel *dengan jenis purposive sampling. Pengambilan sampel* bertujuan adalah teknik pengambilan sampel yang peneliti pertimbangkan saat pengambilan sampel. [29]

Pengambilan sampel dengan memperhatikan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan.
2. Materi teknologi informasi dan komunikasi yang sama .
3. Siswa yang masuk sepuluh besar

4. Siswa yang nilai TIKnya di atas KKM
5. Siswa antusias dan sopan kepada guru saat belajar.

Sehingga sampel penelitian identik dengan tabel di bawah ini.

NO	Kelas	Jumlah	Sampel (25%)
1	VII A	25	6
2	VII B	27	7
3	VII C	26	7
4	VII D	28	7
Jumlah		106	27

3.2 Tabel sampel penelitian

D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data berguna dalam memecahkan masalah, mencapai tujuan penelitian, dan menguji hipotesis. Dengan menggunakan teknik ini Anda akan mendapatkan hasil. Karena pengumpulan data merupakan tahap penelitian dimana peneliti melakukan kegiatan mewawancarai partisipan penelitian dan meminta siswa untuk mengisi angket penelitian (jika angket digunakan sebagai alat penelitian) Kegiatan observasi (jika digunakan pedoman observasi seperti checklist) Mencatat angka atau kata-kata yang relevan dengan topik penelitian (Jika menggunakan petunjuk dokumentasi) atau kegiatan terkait lainnya. [30]

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Secara umum, alat pengumpulan data/alat penelitian yang digunakan peneliti dikembangkan dari pendeskripsian variabel penelitian yang dikembangkan dari teori-teori untuk diuji dengan kegiatan penelitian yang dilakukan.

Untuk itu, sebelum menggunakan alat pencarian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data tentang objek atau responden yang sebenarnya, alat tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya. [31] Dalam penelitian ini, peneliti memilih kuesioner atau alat bantu kuesioner. Pengujian yang dilakukan pada alat ini meliputi uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji linieritas, uji *korelasi product moment* dan uji regresi.

2. Jenis Instrumen Penelitian

Peneliti memilih jenis kuesioner atau kuesioner penelitian. Kuesioner atau angket adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan sekumpulan data atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk ditanggapi sesuai dengan permintaan pengguna. [30] Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan menggunakan skala likert. Skala likert adalah pertanyaan yang memberikan lima alternatif jawaban, dan jawaban tersebut diberi skor pada setiap skala sebagai berikut: [32]

jawaban alternatif	kalender
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3.3 Alternatif jawaban untuk variabel X dan Y

Survei yang akan dilakukan adalah survei media *TIK* dan survei minat belajar siswa. Hal-hal yang harus dilakukan dalam survei adalah:

1. Menyusun Kuesioner

   Langkah-langkah untuk menyusun kuesioner adalah sebagai berikut:

   a. Mengetahui tujuan diadakannya angket media *ICT* adalah untuk memperoleh derajat minat belajar siswa.
   b. Menyusun indikator yang akan dievaluasi oleh media *ICT* untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa.
   c. Merakit jaringan alat survei berdasarkan indikator media *ICT* tentang minat siswa terhadap pembelajaran yang akan diukur kemudian menentukan jumlah dan jumlah item alat.
   d. Susun butir soal untuk menguji dampak media *ICT* terhadap minat belajar siswa berbasis jaringan yang disusun dengan format sebagai berikut:

1. Indikator dan kisi – kisi media *ICT*

No	Variabel	Pernyataan	Butir Pernyataan	Jumlah	Skala Pengukuran
1	Media *ICT*	Penggunaan media pembelajaran	1,5,10,18	4	Diukur dengan menggunakan kuesioner atau *skala Likert*
2		Sikap siswa terhadap penggunaan media	2,6,11,16	4	
3		Penggunaan media pembelajaran secara berulang	4, 7, 13, 14, 15	5	
4		Manfaat menggunakan media pembelajaran	3, 8, 9, 12, 17	5	

3.4 Tabel kisi – kisi dan indikator angket media ICT

2. Indikator dan angket minat belajar siswa

No	Variabel	Pernyataan	Butir Pernyataan	Jumlah	Jarak pengukuran
1	Minat Belajar siswa	Perhatian	1, 4.15, 9	4	Diukur dengan menggunakan kuesioner atau *skala Likert*
2		Kontak	2, 5, 8, 13, 20	5	
3		percaya diri	3.6, 10, 11, 17	5	
4		Memuaskan	7,12,14,16,18,19	6	

3.5 Tabel kisi – kisi dan indikator angket minat belajar

2. Uji coba angket pada kelas uji coba

a. Analisis butir kuisioner

Saat menganalisis item, hal-hal yang harus dilakukan adalah:

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan suatu instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur. [33] Sebagai contoh ingin mengukur suhu tubuh, alat suhu tubuh digunakan sebagai pengganti alat berat. Untuk memastikan kelayakan alat ukur, penulis harus memenuhi dua kriteria, yaitu:

2. Instrumen penelitian dengan tujuan penelitian, yaitu kemampuan untuk membedakan data dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Menurut Ghazali tahun 2013, validitas dapat diukur dengan adanya

korelasi antara skor pertanyaan dengan keseluruhan konstruk atau skor variabel. [34] Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan untuk menguji validitas item angket adalah:

1. Jika jumlah r positif dan jumlah r > r tabel, maka variabel tersebut valid.
2. Jika jumlah r tidak positif dan jumlah r > r tabel, maka variabel tersebut tidak valid

Jika hasil menunjukkan nilai signifikan, maka setiap indikator pertanyaan valid. [5] Untuk menentukan indeks validitas kuesioner yang dapat digunakan, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus teknik korelasi momen produk. Tanggal kedaluwarsa adalah momen produk.

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

Menggambarkan :

N = Jumlah responden

Rxy = Koefisien korelasi untuk skor item dan skor pertanyaan

y = poin item

X2 = jumlah kuadrat skor item

Y2 = jumlah kuadrat dari total poin

X = skor total item

y = total poin

Keterangan : Kriteria : jika r pbis > rtabel , maka elemen tersebut valid dengan validitas alat.

Korelasi *product moment* yaitu :

Kategori	Interval	Persen Interval
Sangat tinggi	85-100	85
Tinggi	69-84	69-84%
Sedang	53-68	53-68%
Rendah	37-52	37-52%
Sangat Rendah	20-36	36%

3.6 Tabel Derajat Validitas Instrument

Dalam penelitian ini, hasil validasi kuesioner variabel X (media *teknologi informasi dan komunikasi*) diberikan di bawah ini.

No	Variabel	$_{\text{nomor}}$ p	$_{\text{meja}}$ p	Sig	Standar
1	**X1**	0,565	0,381	0,002	Valid
2	**X2**	0,582	0,381	0,001	Valid
3	**X3**	0,437	0,381	0,023	Valid
4	**X4**	0,494	0,381	0,009	Valid
5	**X5**	0,634	0,381	0,000	Valid
6	**X6**	0.817	0,381	0,000	Valid
7	**X7**	0.822	0,381	0,000	Valid
8	**X8**	0.876	0,381	0,000	Valid
9	**X9**	0,429	0,381	0,025	Valid
10	**X10**	0,496	0,381	0,009	Valid
11	**X11**	0,923	0,381	0,000	Valid
12	**X12**	0,944	0,381	0,000	Valid
13	**X13**	0,407	0,381	0,035	Valid
14	**X14**	0,416	0,381	0,031	Valid
15	**X15**	0,387	0,381	0,046	Valid

16	**X16**	0,944	0,381	0,000	Valid
17	**X17**	0,684	0,381	0,000	Valid
18	**X18**	0,475	0,381	0,012	Valid
19	**X19**	0,944	0,381	0,000	Valid
20	**X20**	0.822	0,381	0,000	Valid

Tabel 3.7 Hasil Validasi Kuesioner X

Dari hasil validasi variabel diatas didapatkan bahwa semua nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada variabel X menyatakan bahwa semua variabel X valid dan dapat digunakan. Berikut adalah hasil validasi kuesioner variabel Y.

No	Variabel	$_{nomor}$ p	$_{meja}$ p	Sig	Persen Intervasl
1	Y1	0,557	0,381	0,038	Valid
2	Y2	0,506	0,381	0,024	Valid
3	Y3	0,543	0,381	0,009	Valid
4	Y4	0,486	0,381	0,001	Valid
5	Y5	0,566	0,381	0,029	Valid
6	Y6	0,738	0,381	0,002	Valid
7	Y7	0,704	0,381	0,023	Valid
8	Y8	0,774	0,381	0,001	Valid
9	Y9	0,407	0,381	0,006	Valid
10	Y10	0,663	0,381	0,030	Valid
11	Y11	0,834	0,381	0,004	Valid
12	Y12	0,678	0,381	0,002	Valid
13	Y13	0.391	0,381	0,031	Valid
14	Y14	0,419	0,381	0,011	Valid
15	Y15	0,541	0,381	0,001	Valid
16	Y16	0.697	0,381	0,011	Valid
17	Y17	0,636	0,381	0,010	Valid
18	Y18	0,407	0,381	0,013	Valid
19	Y19	0,891	0,381	0,001	Valid
20	Y20	0,759	0,381	0,042	Valid

3.8 Hasil validasi kuesioner y

Dari hasil validasi variabel diatas diketahui bahwa semua nilai $_{\text{bilangan}}$ r > $_{\text{tabel}}$ r pada variabel Y menyatakan semua variabel Y valid dan digunakan.

2. Realibilitas Instrument

Suatu tes dapat dikatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika *tes* tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten. Menurut Ghazali tahun 2013, uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner dan merupakan indikator dari suatu variabel atau konstruk. [32] Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. [5]

Dalam pengujian ini peneliti mengukur reliabilitas suatu variabel dengan melihat Alpha Cronbach dengan signifikansi yang lebih besar dari 0,70 yang digunakan . Menurut Ghazali, suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0.70 .

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

St = varians poin untuk setiap elemen

Xi2 = jumlah kuadrat elemen Xi

(∑Xi) 2 = jumlah elemen Xi kuadrat

N = Jumlah responden

Dalam penelitian ini, hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 untuk variabel X diberikan di bawah ini.

Realibility Statistics	
Alpha Cronbach	N item
0,928	20

3.9 Tabel Realibility Statistics variabel X

Dari tingkat reabilitas , jadi *Cronbach alfa* menjadi 0.928. 0,928 > 0,06 Kasus ini Cara Memasuki ke di sebuah Keandalan yang sangat tinggi. Jadi angket untuk variabel media *TIK* reliabel artinya hasil tes angket dapat dicek Meyakini. Berikut adalah hasil reliabilitas untuk variabel Y.

Realibility Statistics	
Alpha Cronbach	N item
0,905	20

3.10 Tabel Realibility Statistics Variabel Y

Dari tingkat keandalan jadi *Cronbach alfa* menjadi 0,905. 0,905 > 0,06 Kasus ini Cara Memasuki ke di sebuah Keandalan yang sangat tinggi. Jadi angket variabel minat belajar siswa reliabel artinya hasil tes angket dapat diukur. Meyakini.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang paling kritis dalam penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. [35] Teknik analisis data adalah kegiatan mengumpulkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk

menjawab setiap variabel untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan Menguji hipotesis yang telah diajukan itu. [36] Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah inferensial.

Analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *TIK* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan. Teknik analisis data diawali dengan teknik analisis dan pengujian hipotesis.

1) Uji Prasyarat Analisis

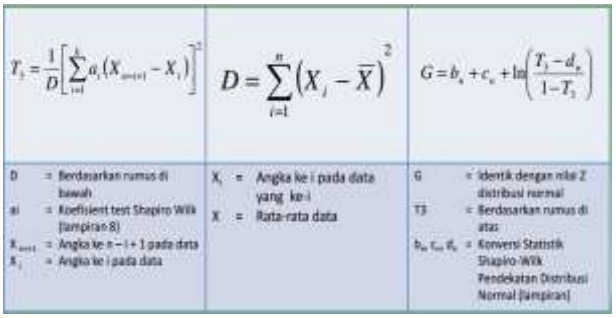
a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 25, taraf signifikan 5%. Dalam penelitian ini untuk menentukan normalitas sebaran data menggunakan metode Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50 sampel. Metode Shapiro-Wilk adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui distribusi data acak dalam sampel kecil.

Dalam dua makalah studi oleh Shapiro, Wilk pada tahun 1958 dan Shapiro, Wilk, Chen pada tahun 1968, simulasi data yang digunakan tidak lebih dari 50 sampel. Oleh karena itu direkomendasikan bahwa uji Shapiro Wilk digunakan untuk sampel data yang kurang dari 50 sampel ($N < 50$). Dalam pengujian, data dikatakan berdistribusi normal jika nilai

signifikansi > 0,05 (tanda tangan > 0,05). Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. [37]

Teknologi uji normalitas data digunakan



Gambar 3.1 Rumus Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk

b. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *TIK* terhadap minat siswa untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh linier. Untuk menghitung hubungan linier digunakan rumus. Menurut Azouar, pada tahun 2000 ada kasus tertentu, linieritas hubungan bukanlah persyaratan untuk uji korelasi atau regresi statistik. [38]

Misalnya, dalam analisis statistik subjek penelitian, penghitungan koefisien korelasi dan persamaan regresi pada data sampel akan selalu valid untuk menggambarkan hubungan linier yang ada dan menggunakannya untuk prediksi pada data sampel yang relevan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan uji linier SPSS 25 menggunakan Uji Linier Anova, dimana Anda dapat menghitung nilai F untuk setiap pasangan variabel untuk

komponen linier dan nonlinier. Jika signifikansi nilai F komponen nonlinier lebih kecil dari nilai kritis (misalnya < 0,05) maka model hubungan yang dipilih adalah nonlinier.

Pada program SPSS, klik Analyze - Compare Means - Means - Options - Test Linearity. Tidak hanya hubungan linier, ANOVA juga dapat digunakan untuk menguji keberadaan polinomial, kuadrat dan hubungan lainnya. Ada dua hasil yang harus dilihat pertama, kolom F linier dan kolom F deviasi .

Retorika menunjukkan sejauh mana variabel dependen yang diharapkan terletak tepat pada garis lurus. Jika hasilnya signifikan ($p < 0,05$) maka model linier cocok untuk diterapkan pada model hubungan. Idealnya, semua keadaan terletak pada garis lurus sempurna sehingga tidak ada penyimpangan (deviasi) keadaan dari linearitas. Dengan kata lain, skew akan sama dengan nol sehingga linearitas sebenarnya menjelaskan total (umum) antara grup dalam linearitas.

Realitas berbeda dari ideal, terkadang ada kasus ketika penyimpangan tidak terletak pada garis linier. Dengan demikian deviasi dari linieritas F menunjukkan bahwa semakin besar signifikansi nilai F maka semakin besar keadaan deviasinya. Jika ditemukan $p > 0,05$ pada simpangan kolom linier, maka data tersebut dapat dikatakan berkorelasi linier, tetapi menunjukkan apakah data tersebut linier atau tidak.

Kasus di atas menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memenuhi asumsi linier karena deviasi F dari linieritas berada pada rentang yang tidak signifikan (F = 1,054; p > 0,05). Informasi tambahan menunjukkan bahwa asumsi linearitas sangat kuat karena linearitas F berada pada rentang yang besar (F = 5,116; p < 0,05).

c. Uji Hipotesis

Teknologi data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah Teknik Korelasi Product Moment dari Karl Pearson Alasan peneliti menggunakan Korelasi Product Moment adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *TIK* terhadap minat belajar siswa pada bab 7 topik TIK di SMPN 1 Panyapungan Selatan

1. Teknologi Korelasi Momen Produck dari Carl Pearson adalah:

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\}\{n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Menggambarkan :

Rxy : koefisien korelasi antara x dan y

N : jumlah Terdakwa

X : total poin untuk masing-masing Elemen

p : hasilnya jumlah

XY : berapa kali derajat x kali y

X^2 : kuadrat x (derajat rata-rata x)

Y^2 : y kuadrat (skor rata-rata y)

d. analisis regresi linier sederhana

Dalam analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *TIK* Tentang minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan. Kemudian dilakukan analisis regresi linier sederhana yaitu [34]:

$Y = a + b.X$

Menggambarkan :

Y : variabel terikat

X adalah : variabel bebas

a : Konstan

b : Koefisien regresi (turun atau meningkat .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan sebagai tempat penelitian, dengan komunitas penelitian sebanyak 106 siswa dari kelas VII A - VII D. Sampel penelitian diambil dari 27 siswa kelas VII A - VII D yang diuji. validitas alat.

Alasan peneliti memilih SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan adalah karena penelitian yang berjudul Dampak Media *ICT Terhadap* Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan tidak pernah dilakukan di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan.

Pertimbangan lain dalam penelitian ini adalah lokasi subjek yang dekat dengan peneliti, sehingga dapat menghemat tenaga dan jarak. Adanya dukungan dari pihak sekolah untuk peneliti yang melakukan penelitian

2. Deskripsi Data

a. Analisis Deskripsi Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin

Data angket dapat dideskripsikan berdasarkan jenis kelamin siswa dengan bantuan software SPSS 25. Disajikan hasil pengukuran deskriptif variabel berbasis jenis kelamin .

Pada Tabel 4.1 dan 4.2 di bawah ini, yang merangkum deskripsi

data jenis kelamin siswa yang dikategorikan berdasarkan kategori pria dan wanita. Dengan mengukur validitas variabel peneliti . Data berikut menunjukkan validitas varian berdasarkan nama , kelas, dan jenis kelamin.

statistik				
		Nama	Kelas	Gender
N	Valid	27	27	27
	Missing	0	0	0

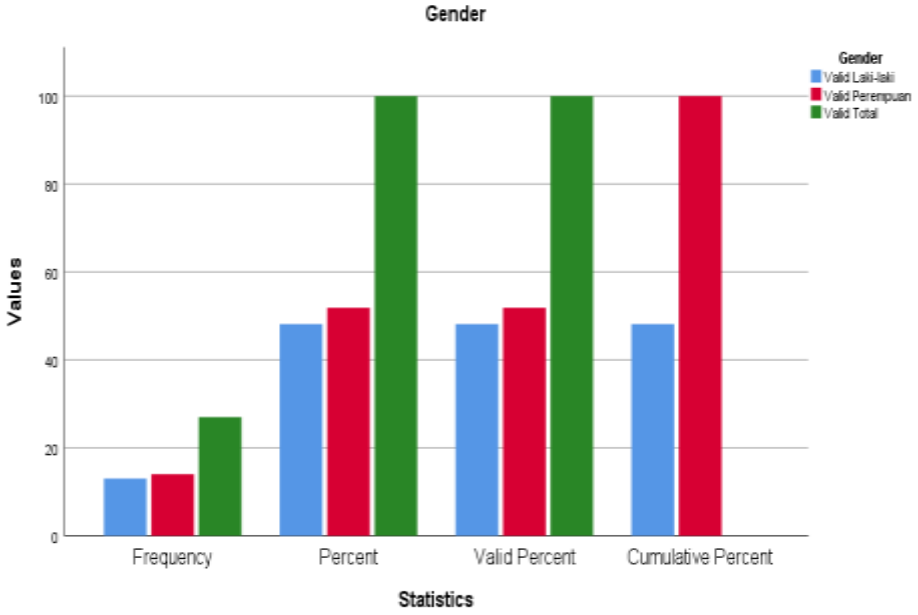
Meja 4.1 Statistik Gender

Dari data diatas didapatkan hasil untuk validitas data berdasarkan nama , kategori dan jenis kelamin semuanya valid dibuktikan dengan tidak adanya data yang hilang dari hasil yang diperoleh. Sedangkan gambaran data berbasis jenis kelamin yang dilihat dari frekuensi , *persentase , persentase valid dan persentase kumulatif dapat dilihat* pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Jenis Kelamin				
Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Persentase Kumulatif
Laki - laki	13	48.1	48.1	48.1
Perempuan	14	51.9	51.9	100.0
Jumlah	27	100.0	100.0	

Tabel 4.2 Persentase Gender

Dari hasil data di atas diketahui bahwa variabel berdasarkan jenis kelamin ditinjau dari frekuensi , *persentase, persentase valid dan persentase kumulatif* Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas variabel adalah 100% dengan jumlah 27 variabel. Berikut adalah penjabaran data statistik variabel berdasarkan jenis kelamin yang dilakukan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 4.1 Statistik Gender

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah responden terdiri dari 13 laki-laki dengan 52,00% dan 14 perempuan dengan 48,00 %. Jumlah responden kategori VIIA , VIIB, VIIC dan VIID yaitu 27 orang.

b. Analisis Deskripsi Variabel X Media ICT

Data angket media *TIK* dapat dideskripsikan dengan

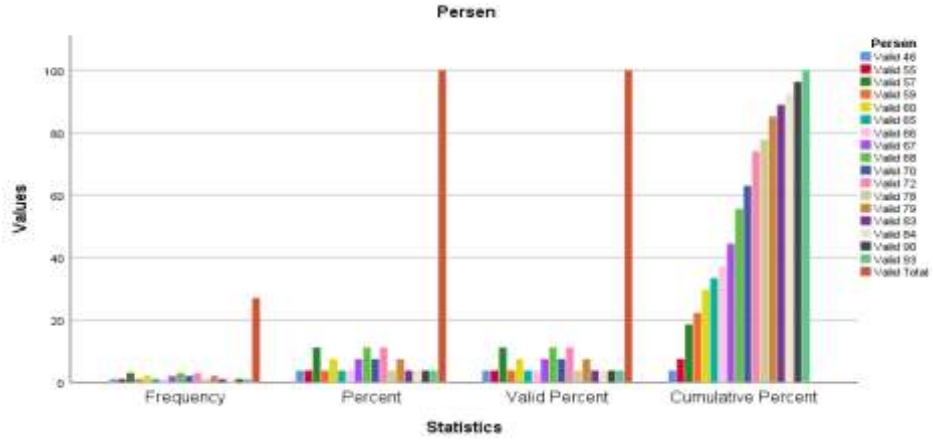
bantuan software SPSS 25. Hasil pengukuran deskriptif variabel diberikan pada Tabel 4.3 berikut yang merangkum gambaran data Disiplin Belajar Siswa yang divalidasi untuk variabel x dikategorikan berdasarkan *frekuensi* benar , *persentase, valid* persentase dan persentase *kumulatif* yang diperoleh Hasilnya sesuai tabel di bawah ini.

variabel X					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Persentase Kumulatif
Valid	46	1	3.7	3.7	3.7
	55	1	3.7	3.7	7.4
	57	3	11.1	11.1	18.5
	59	1	3.7	3.7	22.2
	60	2	7.4	7.4	29.6
	65	1	3.7	3.7	33.3
	66	1	3.7	3.7	37.0
	67	2	7.4	7.4	44.4
	68	3	11.1	11.1	55.6
	70	2	7.4	7.4	63.0
	72	3	11.1	11.1	74.1
	78	1	3.7	3.7	77.8
	79	2	7.4	7.4	85.2
	83	1	3.7	3.7	88.9
	84	1	3.7	3.7	92.6

	90	1	3.7	3.7	96.3
	93	1	3.7	3.7	100.0
	jumlah	27	100.0	100.0	

4.3 Statistik Media *ICT*

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa variabel x angket valid 100% dengan jumlah responden 27 siswa. Di bawah ini adalah deskripsi hasil pencarian variabel x dengan SPSS 25 yang dibuat seperti grafik batang berikut.



Gambar 4.2 Statistik keseluruhan minat belajar siswa

Dari tabel statistik dan gambar di atas diperoleh dengan pencarian SPSS. Sehingga terlihat siswa suka menggunakan media *TIK* , hal ini terlihat dari respon siswa. Dimana 2% siswa sangat tidak setuju, 4% tidak setuju, 44% menjawab netral, 32% setuju, dan 18% sangat setuju. Artinya respon siswa sudah baik.

c. Analisis Deskripsi Variabel Y Minat Belajar Siswa

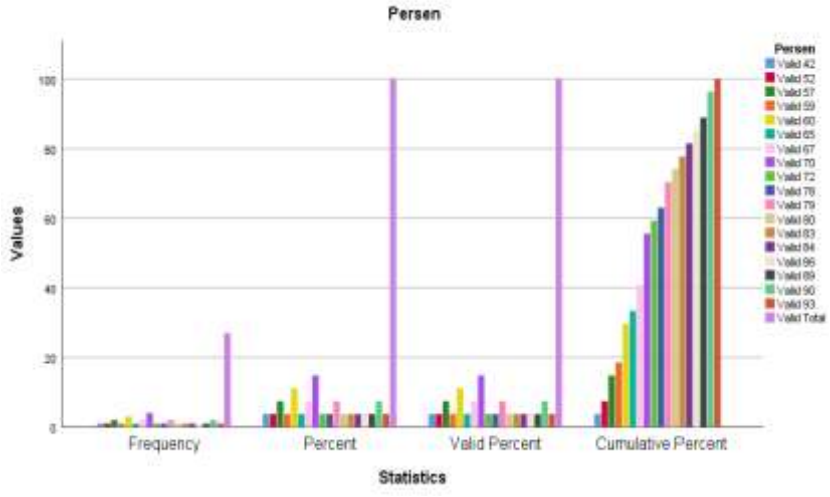
Data angket minat belajar siswa dapat dideskripsikan dengan bantuan software SPSS 25. Hasil pengukuran deskriptif variabel diberikan pada Tabel 4.4 di bawah ini yang merangkum gambaran data kekhususan belajar siswa yang divalidasi, variabel y dikategorikan dengan kategori valid , *frekuensi*, *persentase*, *persentase Persentase yang valid* dan persentase *kumulatif* diperoleh sesuai tabel di bawah ini.

p variabel					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Persentase Kumulatif
Valid	42	1	3.7	3.7	3.7
	52	1	3.7	3.7	7.4
	57	2	7.4	7.4	14.8
	59	1	3.7	3.7	18.5
	60	3	11.1	11.1	29.6
	65	1	3.7	3.7	33.3
	67	2	7.4	7.4	40.7
	70	4	14.8	14.8	55.6
	72	1	3.7	3.7	59.3
	78	1	3.7	3.7	63.0
	79	2	7.4	7.4	70.4

	80	1	3.7	3.7	74.1
	83	1	3.7	3.7	77.8
	84	1	3.7	3.7	81.5
	86	1	3.7	3.7	85.2
	89	1	3.7	3.7	88.9
	90	2	7.4	7.4	96.3
	93	1	3.7	3.7	100.0
	jumlah	27	100.0	100.0	

statistik untuk variabel Y

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa angket variabel y 100% valid dengan jumlah responden 27 siswa. Di bawah ini adalah deskripsi hasil pencarian pada variabel y dengan menggunakan SPSS 25 yang dibuat dalam bentuk grafik batang berikut.



4.2 Gambar statistik variabel y

Dari tabel statistik dan gambar di atas diperoleh dengan pencarian SPSS. Sehingga minat belajar siswa dapat terlihat melalui peserta belajar. Dimana 2% siswa sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 33% netral, 40% setuju, dan 18% sangat setuju. Artinya respon siswa sudah baik.

3. Teknik Analisis Data

a. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji One Sample Kolmogorov-Smirnov. Dalam penelitian ini, jika signifikansi p < 0,05 atau 5% maka data tidak berdistribusi normal, dan sebaliknya jika signifikansi p > 0,05 atau 5% maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas untuk mengukur data untuk masing-masing *variabel media TIK dapat dilihat pada Tabel 4.5 di bawah ini:*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media ICT	.133	27	.200*	.974	27	0.717

Minat Belajar Siswa	.112	27	.200*	.970	27	0.599

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

4.5 Tabel Normality

Berdasarkan hasil tabel uji normalitas di atas, penulis menggunakan hasil Shapiro-Wilk karena peserta penelitian berada di bawah 50 yaitu 27. Untuk melihat data normal, signifikansinya harus >0,005. Dari tabel di atas *signifikansi media TIK sebesar 0,717 dan* minat belajar ssssebesar 0,599, keduanya lebih besar dari 0,005. Artinya kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

2. Linearitas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui pengaruh media TIK terhadap minat siswa untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh linier. Dalam penelitian ini, penulis melakukan uji linier SPSS 25 menggunakan Uji Linier Anova, dimana Anda dapat menghitung nilai F untuk setiap pasangan variabel untuk komponen linier dan nonlinier. Jika signifikansi nilai F komponen nonlinier lebih kecil dari nilai kritis (misalnya < 0,05) maka model hubungan yang dipilih adalah nonlinier. Jika hasilnya signifikan (p < 0,05) maka model linier cocok untuk diterapkan pada model hubungan.

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Siswa * Media ICT	Between Groups	(Combined)	2816.500	16	176.031	6.783	.002
		Linearity	2116.503	1	2116.503	81.561	.000
		Deviation from Linearity	699.997	15	46.666	1.798	.176
	Within Groups		259.500	10	25.950		
	Total		3076.000	26			

4.6 Tabel ANOVA untuk linearitas

Untuk melihat ada tidaknya linearitas pada variabel X dan Y, lihat *deviasi dari linearitas sig* pada tabel di atas. dari meja di pekerjaan penanda *deviasi Dari dosa* 0,176 Dan 0,176 > 0,005. Dan dari nilai F sama dengan 0,179 > 0,005. Artinya ada hubungan linier antara media *TIK* dengan minat belajar siswa.

4. Hipotesis

1). Analisis Korelasi *Product Moment*

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan linieritas data, data diuji korelasinya menggunakan korelasi instan *produk Pearson* dengan software *Product and Services* Statistical Solution dengan SPSS versi 25. Uji korelasi menggunakan korelasi *product moment* , karena data yang dihasilkan merupakan data normal.

Menurut Sugiyono (2011) untuk menemukan dan memberikan penjelasan atas besar atau kecilnya koefisien korelasi yang ditemukan. [39] Oleh karena itu, ketentuan berikut dapat dipandu:

Kategori	Interval	Persen Interval
Sangat Tinggi	85-100	≥85
Tinggi	69-84	69-84%
Sedang	53-68	53-68%
Rendah	37-52	37-52%
Sangat Rendah	20-36	≤36%

4.7 Tabel Pedoman Keterlibatan Validitas

1) Analisis korelasi media *ICT* dengan minat belajar

Untuk menguji dan mendemonstrasikan pengaruh *media ICT* secara statistik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Tik, digunakan analisis korelasi *real-time produk* dengan bantuan software SPSS versi 25. Analisis korelasi *product moment* digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat dengan kategori data ordinal.

Di bawah ini adalah hasil uji korelasi menggunakan analisis korelasi real-time produk. Kriteria tingkat signifikansi yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui keterkaitan tersebut adalah :

a) $p < 0,01$ artinya terdapat hubungan yang sangat signifikan.

b) $0,01\ p < 0,05$ artinya ada hubungan yang signifikan.

c) p > 0,05 berarti tidak signifikan.

Tabel 4.8 dibawah ini merupakan penjabaran dari koefisien korelasi antara media *ICT* dengan minat belajar siswa

Correlations			
		Media *ICT*	Minat Belajar Siswa
Media *ICT*	Pearson Correlation	1	.829**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	27	27
Minat Belajar Siswa	Pearson Correlation	.829**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	27	27

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

4.8. Tabel Correlations Media *ICT* Dan Minat Belajar Siswa

Tabel di atas , kita fokus *pada korelasi person-* and *sig (2-tailed)* . Nilai *sig(2-tail)* adalah 0,000 dimana 0,000 > 0,005. Sedangkan nilai *korelasi individu sebesar* 0,829 dimana 0,829 lebih besar dari $_{\text{r-tabel}}$ yaitu 0,829 < 0,381, hal ini berarti terdapat pengaruh antara variabel X yaitu media *teknologi informasi dan komunikasi dengan* variabel Y yaitu minat belajar siswa.

2) Analisis Regresi Linier Sederhana

Dalam analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *TIK* Tentang minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan. Berikut adalah hasil regresi linier sederhana untuk

pengaruh media *TIK :* Tentang minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyapungan Selatan.

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2116.503	1	2116.503	55.146	.000[b]
	Residual	959.497	25	38.380		
	Total	3076.000	26			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa
b. Predictors: (Constant), Media ICT

4.9 Tabel Analisis Linear Sederhana

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai F adalah 55.146 dengan signifikansi 0,000 dimana 0,000 < 0,005. Dengan demikian H1 diterima karena ada pengaruh antara variabel X yaitu media *TIK dan* variabel Y yaitu minat belajar siswa. Berbagai efek menurut tabel berikut:

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.829[a]	.688	.676	6.195

a. Predictors: (Constant), Media ICT

4.10 Tabel R *Square*

Pada tabel di atas, fokusnya adalah pada nilai R dan *R Square* . Nilai R merupakan nilai korelasi sebesar 0,829. *R kuadrat* adalah 0,688 yang merupakan *koefisien terminasi keluaran (4 kotak*). Dengan nilai *R Square* sebesar 0,688 hal ini berarti

pengaruh antara variabel media X *TIK* dengan variabel Y yaitu minat belajar siswa sebesar 69,0%.

B. Pembahasan

Dalam penelitian pengaruh media *ICT* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Panyapungan Selatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X Media *ICT* yaitu variabel Y yaitu minat siswa terhadap sedang belajar. Media merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar, dan guru akan dituntut untuk dapat menguasai media sesuai dengan minat belajar siswa dan ketika mengajar, guru akan memberikan segenap jiwa dan raganya selama proses belajar mengajar. sehingga siswa dapat menerima ilmu yang diberikan oleh guru dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar akan paling efektif jika ada minat, motivasi dan ketakutan yang mendorong siswa untuk belajar. Ketiga faktor tersebut memiliki arti tersendiri dan saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan teori-teori yang telah dijelaskan di atas, menurut peneliti, pengaruh kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis TIK merupakan kompetensi yang harus dimiliki guru untuk menciptakan alat perantara antara guru dan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan media yang terbuat dari bahan ajar. audio, visual, atau keduanya. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memberikan strategi positif bagi siswa dan guru dalam melaksanakan proses

pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah kemampuan guru dalam menggarap media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Karena munculnya minat belajar siswa akan membuat proses kegiatan pendidikan tidak membosankan dan menegangkan bagi siswa dan guru. Kehadiran media TIK dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh positif bagi guru untuk dapat mengolah berbagai model media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan ini diharapkan minat belajar siswa akan terus meningkat dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung

Media adalah sarana penghubung penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Media yang baik tentunya dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, guru yang mengajar TIK di sekolah ini tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* saat melakukan pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan mata pelajaran TIK. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa dengan semakin canggih dan majunya dunia teknologi. Dengan waktu pembelajaran yang singkat, guru tidak memanfaatkan media yang ada untuk memberikan pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disajikan. Karena mata pelajaran TIK merupakan

mata pelajaran yang materinya lebih banyak praktek daripada teori, maka guru harus mampu menyediakan media yang mendukung kegiatan belajar siswa.

Pengukuran kedua variabel X dan Y dilakukan dengan menggunakan kuesioner dimana variabel X dan Y kuesioner dengan $_{\text{r jadwal}}$ sebesar 0,381 valid dengan 20 pernyataan. Reliabilitas variabel angket X sebesar 0,928 > 0,70 dan variabel Y sebesar 0,905 > 0,070 yang artinya reliabilitas atau dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini jumlah responden adalah 27 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 14 perempuan. Variabel X media *ICT variabel Y* yaitu minat belajar siswa diuji normalitasnya menggunakan *Shaporo Wilk dan* hasilnya berdistribusi normal yaitu variabel X 0,717 > 0,005 dan variabel Y 0,599 > 0,005. Hubungan linier dapat diamati dari *deviasi dari nilai linier* 0,176 > 0,005. Maka hasil uji hipotesis H1 diterima dimana nilai *sig(2-tailed) adalah* $_{0,000}$ > 0,005. Nilai *korelasi individu sebesar* 0,829 > 0,381 dengan korelasi signifikan sebesar 0,688 dan pengaruhnya adalah 69%.

Kemampuan guru dalam menggunakan media *ICT* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Media *ICT* merupakan sarana yang akan mendukung guru dalam memberikan materi pembelajaran TIK agar lebih menarik bagi siswa. Media *ICT* , yaitu media berbasis *ICT* seperti penggunaan *PowerPoint* , video, audio dan video Hal tersebut akan memberikan daya tarik bagi siswa untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran.

Dengan media tersebut minat belajar siswa akan meningkat seperti yang telah dibahas di atas bahwa media *ICT* berdampak pada minat siswa dalam belajar TIK. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk mengalami kesenangan tanpa adanya paksaan sehingga dapat membawa perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Berubah dari tidak mau belajar, tidak punya cita-cita atau cita-cita, dan tidak tahu apa-apa tentang dunia menjadi sebaliknya, siswa ingin mengenal dunia melalui belajar dan bercita-cita.

Dengan meningkatnya minat belajar siswa, maka keinginan belajar akan semakin tinggi, pengetahuan yang diperoleh akan meningkat, dan ketika nilai ujian siswa meningkat. Oleh karena itu diharapkan guru TIK dapat menggunakan media *ICT* dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak positif bagi semua pihak baik siswa maupun guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan uraian yang diberikan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Terdapat pengaruh positif antara media *ICT* dengan minat belajar siswa, dimana angket mengukur variabel X dan Y dengan angket dimana variabel X dan variabel Y angket dengan $_{r\ tabel}$ valid 0,381 dengan 20 pernyataan. Reliabilitas variabel angket X sebesar 0,928 > 0,70 dan variabel Y sebesar 0,905 > 0,070 yang artinya reliabilitas atau dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini jumlah responden adalah 27 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 14 perempuan. variabel X yaitu media *ICT* dengan variabel Y yaitu minat belajar siswa diuji normalitasnya menggunakan *Shaporo Wilk, dan* hasilnya berdistribusi normal, variabel X 0,717 > 0,005 dan variabel Y 0,599 > 0,005. Hubungan linier dapat diamati dari *deviasi dari nilai linier* 0,176 > 0,005. Maka hasil uji hipotesis H1 diterima dimana nilai *sig(2-tailed) adalah* $_{0,000}$ > 0,005. Nilai *korelasi individu sebesar* 0,829 > 0,381 dengan korelasi signifikan sebesar 0,688 dan pengaruhnya adalah 69%.

H1 diterima dan H0 ditolak yaitu “ada pengaruh media *TIK*

terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VII di SMPN 1 Panyapungan Selatan".

Dari rumusan masalah "Apakah ada pengaruh media TIK terhadap minat belajar siswa kelas VII materi TIK di SMPN 1"
Banyabongan Selatan? Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media *TIK* terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Panyapungan Selatan adalah sebesar 69%.

B. Saran

Melihat keterbatasan penelitian " Pengaruh Media *ICT* Terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMPN 1 Panyabungan Selatan", peneliti menemukan beberapa keterbatasan. Karena keterbatasan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran:

1. Bagi Sekolah

Kepala sekolah harus sering melakukan pelatihan tips dan trik guru dengan menggunakan media berbasis *ICT* yang berguna untuk menunjang hasil belajar.

2. Bagi Guru

Guru selalu berbenah dan mengembangkan diri menggunakan media dan fitur online berbasis *ICT* agar siswa tidak bosan saat belajar dan mengikuti perkembangan zaman.

3. Bagi Peneliti Masa Depan

Peneliti menyarankan bahwa calon masa depan harus meningkatkan populasi, tidak hanya di mata pelajaran TIK tetapi di mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Haryanto, “Memahami Pendidikan,” hal.8-22, 2019, *Semesta.Pendidik.* , No. April 2017, hlm.8-22, 2019.

[2] Z. Sesmiarni, “Membendung Radikalisme dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning,” *Kalam* , vol. 9, tidak. 2, hal. 233, 2017.

[3] b. siswa *dan lain-lain.* "Dampak pembelajaran online pada sikap. Dampak pembelajaran online pada sikap belajar siswa kelas sepuluh pada topik TIK di," Vol. 1, tidak. 7, hal. 306-312, 2021.

[4] Barrios, “Hasil Penelitian Bab 4, Vol. 10, No. 9, hlm. 32, 2012.

[5] Pemodelan Laut, 'UUD DOSEN 1945', vol 22, hlm. 1361-1369, 2015, *Model Laut.* , Jil. 22, tidak. 3, hal. 1361-1369, 2005.

[6] Hatta, *“Empat Kompetensi Membangun Profesionalisme Guru”, hlm. 135,* 2018.

[7] F. Pembibitan *dan lain-lain.* “Retna Fitri Supratman Zakir Sarwo Derta Gusnita Darmawati Abstrak Latar Belakang Pendidikan secara garis besar diartikan sebagai melepaskan sesuatu yang tidak diketahuinya, dan membebaskan manusia dari keterbelakangan hingga manusia mencapai titik f,” Vol. 5, tidak. 1, 2020.

[8] M. Wang, “Matematika dan Pendidikan Matematika,” Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah, *Fractal J. Matt. dan Educator. Matt.* Vol. 1, No. 1, p.

31–38, 2020.

[9] R. Okra dan Y. Novera, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Digital di SMP N 3 Kabupaten Pangkalan”, *J. Educ. J. Pendidikan tatahan.* , Jil. 4, tidak. 2, hal. 121, 2019.

[10] S Zakir, *Memulai Model Pembelajaran Dari Rumah (Learning from Home)* , I. Bukittinggi: penerbit widina, 2020.

[11] Bab Dua, Teori AD, dan M. Pembelajaran, “Persatuan Pendidikan dan Teknologi Komunikasi), Vol. 4, tidak. 4, hal. 104-117, 2017.

[12] Z. Ahsan, "Mendefinisikan Kepentingan Manusia," Jurnal Informasi Kimia dan Pemodelan, *J. Chem. hidung. Model.* , Jil. 53, tidak. 9, hal. Dari 1689 hingga 1699, 2016.

[13] Teori M, 'Model Pendidikan Humanistik untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak a., hlm. 8–39, 1985.

[14] F. Savira dan Y. Suharsono, “Memahami Pengaruh, Motivasi,” Informasi dan Pemodelan Kimia, *J. Chem. hidung. Model.* , Jil. 1, tidak. 1, hal. Dari 1689 hingga 1699, 2013.

[15] Fatih.HA, Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi, vol.12, hlm.234-345, 2018.”

[16] N Suryani, “Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran”, Dikembangkan oleh . *TIK dalam pembelajaran* , tidak.

November, hal. 36-44, 2015.

[17] b. Yeti, “Minat Siswa Mempelajari Topik Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMA PGRI 56 Ciputat), *Fak. Ilmu pengasihan. dan Kegur. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* , hal. 8-9, 2011.

[18] Suryono, Buku Teks TIK, hlm. 1–200, 2018.

[19] a. Jeklin, “Bab Dua Tinjauan Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis,” no. Juli, hal. 1–23, 2016.

[20] c. Baraka, “Media Pembelajaran Berbasis IT, Pengaruhnya Terhadap Sejarah Siswa Dalam Merangsang Belajar”, Pendidikan dan Sejarah, *Alur Sej. J.Guru. tanda tangani* , Jil. 4, tidak. 2, hal. 1-7, 2021.

[21] TR.TG, “Nilai TR”, no. c, hal. 1–75, 2016.

[22] J. Sakerebau, '276625-Memahami-Peran-Psikologi-Pendidikan-Untuk-Ba5a6365, vol. 1, tidak. 1, hal. 96, 2016

[23] K Annam, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Terhadap Topik Bawaan Di Sekolah Persiapan Bani Muqiman Bangalan,” Ilmu Olah Raga, *J. Nyeri. Olahraga* , Jil. 4, tidak. 2, hal. 1-17, 2015.

[24] Lilah.TS. “Pengaruh persepsi media pendidikan terhadap minat belajar”, hal. 1-8, 2019.

[25] Herdiana, Novitasari, Doi Umi. Hubungan pengendalian diri dengan agresi pada anggota pencak silat: Kajian PSHT dan IKS PI Kera Sakti

Bojonegoro. dis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015, *c. Kim. hidung. Model.* , Jil. 53, tidak. 9, hal. Dari 1689 hingga 1699, 2013.

[26] Bab III dan b. Penelitian, “Agil Nanggala, 2019 Korelasi Identitas Politik Terhadap Perilaku Politik Suatu Masyarakat di Kota Bandung Universitas Bendidikan Indonesia No. 30,” hlm. 30-50, 2019.

[27] S. Supardi, "Komunitas Penelitian dan Sampel", *Unisia* , Vol. 13, tidak. 17, hal. 100-108, 2017

[28] S Han dan A. Goleman, Daniel; Boyatsis, Richard. Mckee, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas Dua Nigeria (Pria) Bamkasan,” *J. Chem. hidung. Model.* , Jil. 53, tidak. 9, hal. Dari 1689 hingga 1699, 2019.

[29] Sugiono, "Sampel Penelitian", Manajemen dan Startup. *J.Manaj. dan Permulaan Bisnis* , Vol. Jilid 3, tidak. Nomor 4, hal. 1-10, 2017.

[30] Dr. Jamas, “Alat dan Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data”, No. 1, hlm. 1-9, 2015. “No. 1, hlm. 1–19, 2019 ..

[31] HS Adeeb, “Pengembangan Teknis Alat Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Agama Islam,” *Sains dan Teknologi* , hal. 139-157, 2015.

[32] D. Taluke, RSM Lakat, A. Sembel, E. Mangrove, dan M. That, 'Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda, Kabupaten Halmahera Barat,' *Spasial* , vol. 6, tidak. 2, hal. 531-540, 2019.

[33] H.M. Zhang, L.S. Peh, dan Y.H. Wang, "Sistem Kontrol Motor Servo dan Metode Deteksi Otomatis untuk Jenis Motor Servo," *Abla. Mekanis. Ibu.* , Jil. 496-500, nomor 1, hal. 1510-1515, 2014.

[34] *B.* Nurcahyo dan R. 3, No. 1, hal. 14, 2018.

[35] A Jeklin, "Teknik Analisis Data, No. Juli, hlm. 1-23, 2016.

[36] A Regali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin," Vol. 17, tidak. 33, hal. 81-95, 2018.

[37] N Surrey, "STKIP An-Nur Banda Aceh STKIP An-Nur Banda Aceh," vol. Keempat, tidak. 6, hal. Dari 22 hingga 35, 2019.

[38] CK Setiawan dan C. Yuseva, "Dampak Green Marketing dan Citra Merek terhadap Keputusan Pembelian Produk Body Shop Indonesia," *J. Elm. M Kemajuan* , Vol. 10, tidak. 1, hal. 1-9, 2020.

[39] YT Permadhy, "Penyebab Pengangguran dan Strategi Mengatasi Masalah Pengangguran di Desa Bojongcae, Kecamatan Cibadak Lebak," *Ikra-ith Ekon.* , Jil. 2, tidak. 3, hal. 54-63, 2020,