

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN TEMAN
SEBAYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN BDP
DI SMKN 1 PONOROGO TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI



OLEH

**SISKA LESTARI
NIM. 201180206**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**IAIN
PONOROGO**

ABSTRAK

Lestari, Siska. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning dan Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengaruh, Media Pembelajaran E-Learning, Teman Sebaya, Minat Belajar.*

Minat adalah suatu rasa yang lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan keinginan, kecenderungan untuk memperhatikan kegiatan tersebut tanpa ada seorang pun yang menyuruh, dilakukan dengan kesadaran diri sendiri dan diikuti dengan perasaan yang senang. Namun sayangnya di SMKN 1 Ponorogo, khususnya kelas X Jurusan BDP minat belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi yang dilakukan yaitu terdapat 35% siswa membuka aplikasi selain *e-learning* saat proses pembelajaran berlangsung, seperti membuka aplikasi *Tik Tok*, *Instagram*, dan *Snack Video*, dan terdapat 20% siswa yang sedang mengobrol dengan temannya diluar materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, seperti mengobrolkan member KPOP yang sedang naik daun, dan megobrolkan *outfit* yang sedang *trend*. Oleh karena itu perlu dikaji lebih dalam tentang hal yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo. (2) mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo. (3) mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan rumus regresi linier sederhana dan regresi linier berganda dengan jumlah populasi 105 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel adalah *random sampling* berdasarkan tabel *krejcie* yaitu sejumlah 78 siswa. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner atau angket.

Berdasarkan dari tahapan analisis ditemukan hasil bahwa: (1) Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022. Besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 26,7%. Dengan garis regresi $Y=50,470+0,635.X_1$. (2) Ada pengaruh yang signifikan antara teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022. Besar pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 36,9 %. Dengan garis regresi $Y=48,034+0,605.X_2$. (3) Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo. Besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 43,5%. Dengan garis regresi $Y=32,267+0,361X_1+0,465X_2$.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Siska Lestari
NIM : 201180206
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* dan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd
NIP. 197010122000032001

Tanggal, 18 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Pendidikan Agama Islam Ponorogo



Dr. Khairul Wathoni, M.Pd.I
NIP. 19730625003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Siska Lestari
NIM : 201180206
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* dan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 7 Juni 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 9 Juni 2022

Ponorogo, 9 Juni 2022




Mengesahkan

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd ()
Penguji 1 : Dr. Ju'subaidi, M.Ag ()
Penguji 2 : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd ()

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Lestari

NIM : 201180206

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN TEMAN SEBAYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN BDP DI SMKN 1 PONOROGO TAHUN AJARAN 2021/2022.

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang telah di akses di ethesis.iainponorogo.ac.id adapun isi keseluruhan penulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Ponorogo, 14 Juni 2022
Peneliti



Siska Lestari
NIM. 201180206

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siska Lestari
NIM : 201180206
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* dan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil salinan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 18 Mei 2022
Yang Membuat Pernyataan
(Tanda tangan di atas materai 10.000)



Siska Lestari
NIM. 201180206

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut juga telah dicantumkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Perlu adanya upaya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa seperti yang telah disebutkan diatas. Salah satu yang paling dominan dalam mewujudkannya adalah guru. Seorang guru bukan hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator, akan tetapi juga dituntut untuk dapat berperan sebagai motivator untuk membangkitkan semangat dan dorongan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan berbagai keterampilan mengajar guru yang sesuai serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya jika menjadi siap untuk belajar. Kesiapan belajar peserta didik tersebut tampak pada fokusnya mengikuti pembelajaran, dapat berpartisipasi, menyimak penjelasan guru, bertanya ketika ada yang belum dipahami dan lain sebagainya.²

Minat ialah rasa yang lebih senang pada suatu aktivitas yang merujuk pada ketertarikan, kesamaan untuk menikmati aktivitas tanpa ada unsur paksaan, dilakukan

¹ Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

² Suci Trismayanti, *Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*, Universitas Islam Riau Pekanbaru, Vol. 12 No. 2, 2019, 144.

dengan kesadaran dirinya sendiri serta di iringi dengan perasaan yang senang.³ Minat berpengaruh atas belajar peserta didik, sebab apabila materi ajar yang akan disampaikan tidak sinkron dengan minat peserta didik, maka mereka tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab mereka tidak tertarik.⁴

Minat belajar seorang peserta didik dalam proses pembelajaran antara peserta didik satu dengan yang lainnya tidaklah sama. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi maka akan lebih mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah lebih sulit menerima materi pelajaran karena tidak ada ketertarikan di dalam dirinya untuk ingin tahu.⁵

SMKN 1 Ponorogo merupakan salah satu lembaga pendidikan yang jumlah siswanya banyak, yaitu 1.443 siswa dan lembaga pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep pembelajaran *e-learning*. Pada akhir bulan Juli 2020 SMKN 1 Ponorogo melakukan uji coba untuk mematangkan sistem pembelajaran menggunakan *e-learning*, dan penggunaan *e-learning* tersebut masih digunakan di tahun ajaran 2021/2022. Pada hari Kamis 2 Desember 2021, peneliti melakukan observasi di SMKN 1 Ponorogo. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti menemukan fenomena-fenomena yang mengakibatkan minat belajar siswa rendah.

Terdapat 35% siswa membuka aplikasi selain *e-learning* saat proses pembelajaran berlangsung, seperti membuka aplikasi Tik Tok, Instagram, dan Snack Video. Hal ini seharusnya tidak terjadi, karena dalam proses belajar di kelas siswa seharusnya memfokuskan perhatiannya pada pembelajaran. Penggunaan *handphone* perlu diberikan manajemen waktu agar siswa bisa lebih fokus terhadap belajar di kelas. Fenomena ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indri Kristiwati, Irfan, dan Arifuddin. Berdasarkan penelitian tersebut di ketahui bahwa siswa yang lebih memfokuskan

³ Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*, (Bogor: Guepedia, 2021), 23.

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 57.

⁵ *Ibid.*, 57.

perhatiannya untuk bermain *handphone* dibandingkan untuk belajar maka akan berpengaruh pada minat belajarnya. Karena *handphone* hanya digunakan untuk bermain bukan sebagai media belajar. Pada saat ulangan harian atau ulangan semester tidak sedikit siswa yang menyalahgunakan *handphone* untuk mencari jawaban di *google*. Hal ini membuat siswa malas untuk belajar yang mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa.⁶

Terdapat 20% siswa yang mengobrol dengan temannya diluar materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Teman belajar di kelas atau lebih sering disebut dengan teman sebaya mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar peserta didik. sebab teman sebaya ialah orang paling dekat dengan siswa saat di sekolah. Sebagai teman yang baik seharusnya memberikan pengaruh yang baik kepada temannya. Fenomena ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Aziz, Ewo Tarmedi, Sunarto H. Untung. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa banyak siswa yang mengganggu aktivitas belajar siswa lainnya saat pembelajaran berlangsung, mereka tidak memperhatikan dan mengobrol bersama temannya di saat guru menyampaikan materi pelajaran. Teman sebaya memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Bersama teman sebaya siswa dapat membuat kelompok belajar, sehingga memungkinkan untuk bertukar pikiran memecahkan persoalan, sebagai contoh adalah tugas sekolah atau berdiskusi tentang kesulitan belajar, kemudian belajar bersama-sama sebelum menghadapi ujian sekolah atau saling memberikan motivasi antar siswa dalam belajar.⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar pasti timbul permasalahan-permasalahan. Dari permasalahan tersebut, menurut peneliti perlu adanya upaya untuk mengembangkan minat belajar siswa. Karena minat belajar

⁶ Indri Kristiwati, Irfan, Arifuddin, "*Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima*", Pendidikan Sosiologi Vol. III No. 1 (Desember 2019), 50.

⁷ Muhammad Abdul Aziz, Ewo Tarmedi, Sunarto H. Untung, "*Hubungan antara Kelompok Teman Sebaya dengan Prestasi Belajar Siswa*", Mechanical Engineering Education Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), 234.

sangat penting untuk keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa akan konsentrasi apabila memiliki minat untuk belajar, sehingga dengan konsentrasi tersebut materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik mudah dipahami.

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Dari beberapa faktor tersebut peneliti lebih memfokuskan pada faktor eksternal yaitu media pembelajaran yang berada di dalam faktor sekolah, dan teman sebaya yang berada di dalam faktor sekolah dan masyarakat. Seperti penjelasan diatas bahwa media pembelajaran dan teman sebaya mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar akan meningkat apabila penggunaan media pembelajarannya tepat. Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan guru hendaknya mempertimbangkan tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode mengajar, mempertimbangkan alat yang tersedia, kemampuan siswa dan situasi pembelajaran. Di sisi lain teman sebaya juga memiliki peranan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Karena jika teman sebaya memberikan pengaruh yang positif maka dampaknya akan positif, begitupun sebaliknya, jika teman sebaya memberikan pengaruh yang negatif maka berdampak negatif.

Berdasarkan uraian diatas maka judul skripsi ini adalah **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* dan Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022.**

B. Identifikasi Masalah

Berikut merupakan beberapa identifikasi masalah yang didapat dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas:

1. Pada proses pembelajaran berlangsung siswa membuka aplikasi selain *e-learning* saat proses pembelajaran berlangsung, seperti membuka aplikasi Tik Tok, Instagram, dan Snack Video.

2. Pada proses pembelajaran berlangsung siswa mengobrol dengan temannya diluar materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti mengobrolkan member KPOP yang sedang naik daun, dan megobrolkan *outfit* yang sedang *trend*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian perlu adanya batasan masalah, bertujuan untuk fokus terhadap masalah sehingga penelitian yang dilakukan berjalan dengan terarah. Maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Dikarenakan di SMKN 1 Ponorogo menggunakan media pembelajaran *e-learning*, maka penulis membatasi hanya akan meneliti di SMKN 1 Ponorogo.
2. Dikarenakan jurusan BDP lebih banyak menggunakan media pembelajaran *e-learning* dalam proses pembelajaran, maka penulis membatasi hanya akan meneliti di jurusan BDP kelas X.
3. Dikarenakan penulis merupakan calon guru Pendidikan Agama Islam maka penelitian dibatasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kompetensi peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang telah penulis rumuskan untuk penelitian ini:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo?
2. Apakah ada pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

2. Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki harapan yang diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara praktis ataupun teoritis..

Berikut ini merupakan manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan:

1. Manfaat Praktis:

a. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk memberikan informasi dan dimanfaatkan untuk meningkatkan perannya sebagai pendidik dalam mengajar dan membimbing siswa.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik lagi dalam pengembangan pendidikan di SMKN 1 Ponorogo.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Teoritis:

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan teori penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya. Khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan minat belajar siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab Pertama, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Latar belakang masalah membahas tentang alasan penulis mengambil judul penelitian. Identifikasi masalah dilakukan dengan melihat perbedaan antara fakta di lapangan dengan teori dalam ilmu pengetahuan. Pembatasan masalah berisi tentang batasan-batasan masalah yang dibatasi penulis karena keterbatasan penulis sendiri. Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah. Tujuan penelitian adalah tujuan penulis atau harapan penulis ketika menulis penelitian. Manfaat penelitian berisi tentang kemanfaatan tulisan ini. Sedangkan yang terakhir yaitu sistematika pembahasan berisi tentang bagaimana penulis akan menulis tulisan ini.

Bab Kedua, berisi tentang kajian pustaka yang meliputi, kajian teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Kajian teori berisi tentang teori-teori yang relevan yang menguraikan variable yang akan diteliti. Kajian penelitian yang relevan berisi beberapa penelitian sebelumnya yang ada kaitannya dengan variable yang diteliti. Kerangka berpikir berisi informasi bagaimana pola pikir peneliti sehingga mengambil penelitian ini. Sedangkan yang terakhir adalah hipotesis penelitian yang berisi dugaan sementara penulis mengenai hasil penelitian ini.

Bab Ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi, rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sample penelitian, teknik dan instrumen

pengumpulan data, validitas dan realibilitas, dan teknik analisis data. Rancangan penelitian menjelaskan mengenai rancangan atau desain penelitian yang akan digunakan. Tempat dan waktu penelitian berisikan tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian. Populasi berisi informasi berapa banyak respondent ditempat penelitian, sedangkan sampel berisi berapa banyak respondent yang akan diteliti yang diambil dari populasi di tempat penelitian. Sementara definisi operasional merupakan penjabaran interpretasi dari variabel yang sudah ditentukan oleh peneliti. Teknik dan instrument pengumpulan data mencakup informasi alat/instrument yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Validitas dan reliabilitas merupakan uji vaiditas dan reliabilitas yang dilakukan sebelum dilakukan analisis data. Sedangkan yang terakhir teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal penelitian.

Bab keempat, berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis) dan pembahasan atau interpretasi atas angka statistik.

Bab kelima, berisi penutup meliputi kesimpulan dan saran. Bab ini akan memudahkan pembaca dan penulis dalam melihat inti dari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran E-Learning

a. Pengertian Media Pembelajaran E-Learning

Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti perantara atau penyalur. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.⁸ Secara lebih khusus media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, forografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi visual atau verbal.⁹

Menurut Hamalik pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.¹⁰

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹¹

⁸ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 4.

⁹ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 8.

¹⁰ Ledufin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), 13.

¹¹ Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 10.

E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan komputer dan jaringan komputer. *E-Learning* adalah pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, intranet, *CD-ROM*, *DVD*, *handhphone*, video tape, dan media lainnya.¹²

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet untuk menyampaikan bahan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*, proses belajar mengajar antara guru dengan siswa bisa dilaksanakan dimana saja, karena menggunakan media pembelajaran *e-learning* tidak mengharuskan untuk bertatap muka secara langsung di dalam kelas. Jadi penggunaan media pembelajaran *e-learning* cocok juga digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

b. Pentingnya Media Pembelajaran *E-Learning*

Menurut Kemp dan Dayton terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran, yakni:¹³

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih tersandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.

¹² Enty Lafina Nasution, *Uraian Singkat Tentang E-Learning*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 5.

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 72-73.

- 4) Lamanya waktu pembelajaran dapat dipersingkat, jadi tidak memerlukan waktu banyak untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat di tingkatkan. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila elemen-elemen integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif. Beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan.

c. Ruang Lingkup Media Pembelajaran *E-Learning*

Adapun ruang lingkup dari media pembelajaran *e-learning*, meliputi:¹⁴

1) Infrastruktur *E-Learning*

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa *Personal Computer* (PC), *handphone*, jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia.

2) Sistem dan aplikasi *E-Learning*

Sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian dan segala fitur yang

¹⁴ Aidah, S, "Pemanfaatan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran di STIA Al-Ghazali Barru, (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model *E-Learning* Berbasis Software *Claroline*). Meraja Vol. 2 No. 1 (Februari 2019), 3.

berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*.

3) Konten *E-Learning*

Konten *e-learning* merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada *E-Learning System (Learning Management System)*. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk multimedia interaktif atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa. Bisa disimpan dalam *Learning Management System (LMS)* sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun.

d. Model Pembelajaran *E-Learning*

Model-model pembelajaran *E-Learning* dibagi menjadi empat, yaitu:¹⁵

1) *Web Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Web)

Model pembelajaran berbasis web merupakan sistem pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan antar muka web. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* melalui sebuah situs web. Peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman atau guru dalam situs web tersebut.

2) *Digital Collaboration* (Kolaborasi Digital)

Model pembelajaran kolaborasi digital merupakan sistem pembelajaran dimana cara peserta didik yang berasal dari kelompok yang berbeda (kelas, sekolah atau bahkan negara) bekerja bersama-sama dalam sebuah proyek/tugas, sambil berbagi ide dan informasi dengan seoptimal mungkin memanfaatkan teknologi.

¹⁵ Ni Nyoman Supuwingsih, *E-Learning untuk Pembelajaran Abad 21 dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 9-10.

3) *Virtual Education* (Pendidikan Virtual)

Model pembelajaran virtual merupakan sistem pembelajaran di mana guru dan peserta didik terpisah oleh jarak dan/atau waktu. Guru menyediakan materi-materi pembelajaran melalui penggunaan beberapa metode seperti aplikasi LMS (*Learning Management System*), baha-bahan multimedia, pemanfaatan internet, atau konferensi video. Jadi guru dan peseta didik berkomunikasi dengan memanfaatkan teknologi yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut, contoh *Platform* LMS yang bersifat *open source* adalah *Moodle*, *Atutor*, *Dokeos*, dan *Claroline* (*Class Room Online*).

(1) *Moodle*

Moodle (*Modulator Object-oriented Dynamic Learning Environment*) merupakan salah satu aplikasi LSM berbasis *web* yang paling populer dan banyak digunakan untuk membangun *e-learning*. *Moodle* di desain menggunakan prinsip-prinsip pedagogis sehingga membantu pengajar untuk membuat sistem pembelajaran *online* yang efektif. Fitur yang ada dalam *moodle* adalah fitur penyajian materi dengan format file, folder, page, buku hingga URL, fitur penugasan, kuis, *chatting*, forum diskusi, *feedback* dan *web conference* yang mendukung serta memudahkan kegiatan pembelajaran, dan fitur pendukung lainnya seperti pengelompokkan peserta didik, pembatasan hak akses, pemantauan progress belajar peserta didik, penilaian dan pemberian rencana.¹⁶

¹⁶ Moh. Fery Fauzi, Irma Anindiati, *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 96-97.

(2) ATutor

ATutor merupakan media *e-learning* yang tampilannya cukup *user-friendly* dan kemudahannya dalam penambahan fasilitas-fasilitas pembelajaran *e-learning* lainnya apabila dibutuhkan.¹⁷

(3) Dokeos

Dokeos adalah *e-learning tools* untuk aplikasi berbasis web. Tujuan utama dari dokeos adalah menjadi sistem yang *user-friendly* dan fleksibel serta mudah dipakai. Selain itu juga menjadi tool yang bagus untuk pembelajaran sehingga user puas terhadap aplikasi.¹⁸

(4) Clasroom

Google Clasroom merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki akun Google. Google Clasroom memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas, google Clasroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.¹⁹

e. Panduan Penggunaan *E-Learning Moodle* di SMKN 1 Ponorogo²⁰

- 1) Download Aplikasi *Moodle* di PlayStore untuk pengguna Andoid atau App Store untuk pengguna iOS.
- 2) Buka aplikasi Moodle yang sudah terinstall.
- 3) Klik tombol Skip dibagian kanan atas layar.

¹⁷ Iga Setia Utami, "Implementasi *E-Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa", Jurnal Komputer Terapan Vol. 2 N0. 2 November 2016, 173.

¹⁸ *Ibid.*, 173.

¹⁹ Muhammad Imaduddin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Clasroom; Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), 4.

²⁰ Hasil Wawancara dengan Ansor guru PAI, tanggal 21 Februari 2022 di SMKN 1 Ponorogo.

- 4) Copy dan Paste link website Aplikasi *E-Learning* SMKN 1 Ponorogo ke dalam kolom *Your Site*. Link *e-learning* : <http://belajar.smkn1ponorogo.sch.id/>. Kemudian klik tombol *connect to your site*. Tunggu hingga prosesnya selesai.
 - 5) Masukkan (*username*=nomor induk siswa) dan (*password*=bismillah) ke dalam kolom yang telah disediakan. Kemudian klik tombol LOG IN. Tunggu hingga proses loading selesai.
 - 6) Jika *log in* berhasil maka akan masuk ke laman “My Courses”. Setelah masuk ke laman My Courses maka klik “All Courses” untuk melihat mata pelajaran yang akan di ikuti.
 - 7) Klik mata pelajaran yang akan anda ikuti, maka anda akan di minta untuk memasukkan kata kunci pendaftaran mengikuti mata pelajaran tersebut.
 - 8) Masukkan kunci pendaftaran yang diberikan oleh guru, kemudian klik “Enrol Me”.
 - 9) Kalau berhasil, maka anda akan masuk ke laman mata pelajaran. Selanjutnya ikuti semua kegiatan mata pelajaran sesuai dengan arahan guru.
- f. Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning*

Penggunaan *e-learning* kini semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang paling penting adalah media yang disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.²¹

²¹ Azhar Arsyad, Asfah Rahman, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo, 2013), 79.

Adapun indikator-indikator penggunaan media pembelajaran *e-learning*, yaitu:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar²²
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lamanya waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
- 6) Suasana belajar santai²³
- 7) Menyajikan materi pelajaran secara sistematis dan logis²⁴

2. Teman Sebaya

a. Pengertian Teman Sebaya

Kelompok teman sebaya (*peer group*) merupakan suatu kelompok yang terdiri dari beberapa orang yang seusia dan memiliki status yang sama, dengan siapa seseorang umumnya berhubungan dan bergaul.²⁵ Teman sebaya yaitu anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Melalui teman sebaya, anak memperoleh umpan balik tentang kemampuannya, mengevaluasi apa yang mereka lakukan (apakah lebih baik atau kurang) dibanding teman sebayanya. Hal ini sulit dilakukan di rumah, karena saudara kandungnya biasanya lebih tua atau lebih muda.²⁶

Dapat disimpulkan bahwa teman sebaya merupakan orang yang memiliki usia yang hampir sama, memiliki status sosial yang sama dan tingkat kedewasaan

²² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama*, 72-73.

²³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 29.

²⁴ *Ibid.*, 29.

²⁵ Damsar, *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), 74.

²⁶ Cristiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2018), 160.

yang hampir sama, yang memberikan pengaruh positif maupun negatif dikarenakan adanya interaksi di dalamnya.

b. Fungsi Teman Sebaya

Salah satu fungsi penting teman sebaya adalah sebagai sumber informasi dan bahan pembandingan di luar lingkungan keluarga. Melalui teman sebaya, anak memperoleh umpan balik tentang kemampuannya, mengevaluasi apa yang mereka lakukan (apakah lebih baik atau lebih kurang) di bandingkan teman sebayanya.²⁷

Menurut Vembriarto lingkungan teman sebaya itu mempunyai fungsi sebagai berikut:²⁸

- 1) Siswa belajar memberi dan menerima dalam pergaulannya dengan sesama teman sebayanya.
- 2) Anak mempelajari kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Melalui kelompok sebaya anak belajar bagaimana menjadi manusia yang baik sesuai dengan gambaran dan cita-cita masyarakatnya. Belajar tentang kejujuran, keadilan, kerjasama, tanggung jawab, kemudian tentang peranan sosialnya sebagai pria atau wanita, memperoleh berbagai macam informasi, meskipun terkadang informasi yang menyesatkan, serta mempelajari kebudayaan khusus masyarakatnya yang bersifat etnik, keagamaan, kelas sosial dan kedaerahan.
- 3) Kelompok sosial teman sebaya mengajarkan mobilitas sosial. Anak-anak dari kelas sosial bawah bergaul akrab dengan anak-anak dari kelas sosial menengah dan kelas sosial atas. Melalui pergaulan di dalam lingkungan kelompok sebaya itu anak-anak dari kelas sosial bawah menangkap nilai-

²⁷ *Ibid.*, 160.

²⁸ Lina Amalia, Siti Pitriani, Ahmad Noviansah, "Kebijakan Pendidikan MI: Perspektif Pendidikan Teman Sebaya", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 N0. 2 Tahun 2020, 140.

nilai, cita-cita, dan pola-pola tingkah laku anak-anak dari golongan kelas menengah dan atas sehingga anak-anak dari kelompok kelas sosial bawah memiliki motivasi untuk mobilitas sosial.

4) Anak mempelajari peranan sosial yang baru. Anak yang berasal dari keluarga yang bersifat otoriter mengenal suasana kehidupan yang bersifat demokratik dalam kelompok sebaya, begitu juga sebaliknya anak yang berasal dari keluarga yang bersifat demokratik dapat mengenal suasana kehidupan yang bersifat otoriter.

5) Anak belajar patuh kepada aturan sosial dan kewibawaan yang impersonal.

Sementara itu Santrock menyebutkan fungsi penting dari persahabatan yaitu:²⁹

- 1) Sebagai kawan (*Companionship*), dimana persahabat memberi seorang teman yang akrab, teman yang bersedia meluangkan waktu bersama mereka dan bergabung dalam melakukan kegiatan-kegiatan bersama.
- 2) Sebagai pendorong (*Stimulation*), dimana persahabatan memberikan anak informasi-informasi yang menarik, kegembiraan dan hiburan.
- 3) Sebagai dukungan ego (*Ego Support*), dimana persahabatan menyediakan dukungan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu anak mempertahankan kesan atas dirinya sebagai individu yang mampu, menarik dan berharga.
- 4) Sebagai dukungan fisik (*Physical Support*), dimana persahabatan memberikan waktu, kemampuan-kemampuan dan pertolongan.

²⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 228.

- 5) Sebagai perbandingan sosial (*Social Comparison*), dimana persahabatan menyediakan informasi tentang bagaimana cara berhubungan dengan orang lain, dan apakah anak melakukannya dengan baik.
- 6) Sebagai pemberi keakraban dan perhatian (*intimacy/affection*), dimana persahabatan memberi anak-anak suatu hubungan yang hangat, erat, saling mempercayai dengan anak lain, yang berkaitan dengan pengungkapan diri sendiri.

c. Pentingnya Teman Sebaya

Teman sebaya memiliki peran penting bagi usia anak remaja. Teman sebaya dapat berperan sebagai pengganti keluarga. Mereka cenderung lebih terbuka dengan temannya daripada dengan orang tuanya. Bersama teman mereka bisa menumpahkan perasaan dan permasalahan. Dalam teman sebaya, anak dapat mencapai ketergantungan satu sama lain karena mereka merasakan kebersamaan dalam kelompok. Secara tidak langsung teman sebaya memberikan dorongan secara emosional. Dorongan tersebut yang menyebabkan berkurangnya ketergantungan anak pada dorongan keluarga mereka.³⁰

Teman sebaya dapat meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, melalui percakapan yang dilakukan, anak belajar untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan serta mengembangkan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah. Dalam hubungan teman sebaya anak juga mencoba mengambil keputusan atas diri mereka sendiri tanpa melibatkan orang lain.³¹

d. Jenis-jenis Teman Sebaya

Ditinjau dari sifat organisasinya, kelompok teman sebaya dikelompokkan menjadi dua yakni:³²

³⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 230.

³¹ *Ibid.*, 231.

³² Abu Ahmadi, *Sosiologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 225.

1) Kelompok sebaya yang bersifat informal.

Kelompok sebaya informal dibentuk, diatur dan dipimpin oleh anak itu sendiri. Tidak ada bimbingan dan partisipasi orang dewasa. Contoh teman sebaya yang bersifat informal adalah teman bermain, dan gang.

2) Kelompok sebaya yang bersifat formal.

Di dalam kelompok sebaya yang formal ada bimbingan, partisipasi, atau pengarahan dari orang dewasa. Apabila bimbingan dan pengarahan orang dewasa itu diberikan secara bijaksana maka kelompok sebaya yang formal ini dapat menjadi wahana proses sosialisasi nilai-nilai dan norma-norma yang terdapat dalam masyarakat. Contoh teman sebaya yang bersifat formal adalah, kepramukaan, klub, perkumpulan pemuda dan organisasi.

e. Faktor-faktor Mempengaruhi Teman Sebaya

Faktor-faktor yang memungkinkan akan mempengaruhi terbentuknya interaksi teman sebaya adalah sebagai berikut:³³

- 1) Pentingnya aktivitas bersama-sama, seperti berbicara, berjalan ke sekolah, berbicara melalui *handphone*, mendengarkan musik, bermain game, senda gurau dan lainnya.
- 2) Tinggal di lingkungan yang sama. Biasanya kelompok teman sebaya merupakan individu yang tinggal di daerah yang sama sehingga menjadi teman sepermainan. Karena tinggal di lingkungan yang sama, biasanya mempunyai hubungan dalam kelompok juga dekat sebab intensitas untuk berkumpul lebih banyak.
- 3) Kelompok teman sebaya akan mudah terbentuk di lingkungan sekolah. Kontak sosial, interaksi serta komunikasi teman sebaya akan mudah dilakukan karena berada di sekolah yang sama.

³³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 215.

- 4) Berpartisipasi dalam organisasi masyarakat yang sama. Organisasi masyarakat juga akan mempermudah anak atau siswa untuk melakukan interaksi dengan teman sebaya di lingkungan masyarakat.

f. Indikator Teman Sebaya

Adapun indikator teman sebaya, yaitu:

- 1) Sebagai kawan (*Companionship*)³⁴
- 2) Sebagai pendorong (*Stimulation*)
- 3) Sebagai dukungan ego (*Ego Support*)
- 4) Sebagai dukungan fisik (*Phsycal Support*)
- 5) Sebagai perbandingan sosial (*Social Comparison*)
- 6) Sebagai pemberi keakraban dan perhatian (*intimacy/affection*)
- 7) Sebagai pesaing dalam mendapatkan prestasi³⁵

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat (*interst*) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis.³⁶

Minat yaitu suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarika pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adanya hubungan antara diri sendiri dan dengan dari luar, makin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut maka semakin besar minat.³⁷

³⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, 228.

³⁵ Slamet Santoso, *Dinamika Ekonomi*, (Jakarta: PT Bumi Aksa, 2006), 23.

³⁶ Euis Karwati, Donni Juni Priansa, Rismi Somad, *Manajemen (Clasroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 148.

³⁷ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 196.

Menurut Slameto, minat adalah suatu 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 minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.³⁸

Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati tersebut. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Dalam hal ini maka diyakini bahwa minat belajar mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.³⁹

Sedangkan 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. Menurut Bourne, perubahan yang dimaksud dalam belajar merupakan akibat pengalaman dan latihan.⁴⁰ Menurut pendapat Bruno, belajar merupakan sebagai perubahan tingkah laku yang lebih permanen atau kecenderungan perilaku, yang

³⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 180.

³⁹ Tuti Supatminingsih, Muh. Hasan, Sudirman, *Belajar dan Pembelajaran*, (CV. Media Sains Indonesia, 2020), 90.

⁴⁰ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, CV Pustaka Setia, 2017), 61.

dihasilkan dari sebuah pengalaman serta dapat meningkatkan potensi peningkatan kinerja dan hasil belajar di masa depan.⁴¹

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa, minat belajar merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang dapat dipelajari yang dianggap penting, bermanfaat, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, dan diikuti dengan perasaan senang.

b. Macam-macam Minat Belajar

Setiap individu peserta didik memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, Krapp mengkategorikan minat peserta didik menjadi tiga dimensi besar.⁴²

1) Minat Personal

Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut.

2) Minat Situasional

Minat situasional menjurus kepada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

3) Minat Psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara

⁴¹ Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 12.

⁴² Euis Karwati, Donni Juni Priansa, Rismi Somad, *Manajemen (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, 149.

minat personal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (di luar kelas), serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu:⁴³

1. Faktor internal

a) Faktor jamaniah

Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Sehat berarti dalam keadaan baik bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu apabila kesehatannya terganggu, selain itu ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, dan lain sebagainya. Cacat tubuh itu dapat berupa buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal itu terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan menggunakan alat bantu.

b) Faktor psikologis

(1) Intelegensi, besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam

⁴³Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 54-59.

situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor di antara faktor lain.

- (2) Perhatian, dalam menjamin hasil belajar siswa yang baik, maka siswa harus memiliki perhatian terhadap suatu bahan-bahan yang dipelajarinya. Agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran atau situasi pembelajaran yang selalu menarik perhatian.
- (3) Bakat, merupakan kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar.
- (4) Motif, memiliki hubungan yang erat dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.
- (5) Kematangan, adalah suatu atau tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- (6) Kesiapan, adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti

kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

2. Faktor Eksternal

a) Faktor keluarga

(1) Cara orang tua mendidik

Orang tua yang bertanggung jawab paling utama atas perkembangan dan kemajuan anak. Orang tua memiliki tanggungjawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya.⁴⁴ Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak mengetahui bagaimana kemajuan belajar anaknya, tidak mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajar dan lain-lain, dapat menyebabkan menurunnya minat belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.⁴⁵

(2) Relasi antar anggota keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak. Sebagai contoh wujud relasi itu berupa kasih sayang dan pengertian, kebencian, sikap yang terlalu keras, dan sebagainya. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik dalam keluarga. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan

⁴⁴ Efrianus Ruli, "Tugas dan Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak", *Jurnal Edukasi Nonformal* E-ISSN: 2715-2634, April 2020, 144.

⁴⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 61.

bimbingan.⁴⁶

(3) Suasana rumah

Suasana rumah yang tenang dan tentram dapat memberikan kenyamanan dalam belajar. Jika suasana rumah tegang, ribut, dan sering terjadi cek cok, maka dapat menyebabkan anak bosan berada di rumah dan enggan untuk belajar.⁴⁷

(4) Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga juga mempengaruhi minat belajar pada anak. Jika anak hidup dalam keluarga yang miskin, kebutuhan pokok anak kurang terpenuhi, akibatnya kesehatan anak terganggu, sehingga belajar anak juga terganggu. Sebaliknya jika hidup dalam keluarga yang kaya raya, maka anak akan cenderung dimanjakan oleh orang tuanya, dan anak hanya bersenang-senang dan berfoya-foya, akibatnya anak kurang dapat memusatkan perhatiannya kepada belajar.⁴⁸

(5) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Tugas-tugas rumah dapat diberikan setelah anak selesai belajar atau sebelum mereka belajar. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat dalam belajar, hal ini merupakan tugas orang tua memberikan pengertian dan dorongan, dan membantu kesulitan yang dialami oleh anak di sekolah.⁴⁹

⁴⁶ *Ibid.*, 62

⁴⁷ *Ibid.*, 63

⁴⁸ *Ibid.*, 63.

⁴⁹ *Ibid.*, 64.

(6) Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.⁵⁰

b) Faktor sekolah

(1) Metode mengajar

Metode mengajar mempengaruhi minat belajar pada anak. Jika dalam mengajarnya guru tidak menggunakan metode yang tepat maka siswa menjadi bosan, mengantuk, dan pasif. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka seorang pendidik atau guru dapat menerapkan strategi mengajar dengan metode secara tepat, efisien, dan efektif.⁵¹

(2) Kurikulum

Kurikulum yang dimaksud disini merupakan jumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Jelaslah bahan pelajaran tersebut mempengaruhi belajar siswa. Jadi kurikulum yang kurang baik dapat berpengaruh tidak baik pula terhadap belajar siswa.⁵²

(3) Relasi guru dengan siswa

Di dalam relasi guru dengan siswa yang baik, siswa akan menyukai

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*, 65

⁵² *Ibid.*, 65-66

gurunya, dan menyukai mata pelajaran yang diberikan sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang lancar. Kemudian siswa akan merasa jauh dengan guru yang mengakibatkan siswa segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.⁵³

(4) Relasi siswa dengan siswa

Menciptakan relasi yang baik antarsiswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.⁵⁴

(5) Disiplin sekolah

Kedisiplinan siswa erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan kepala sekolah, guru, dan karyawan terhadap tata tertib, pelayanan dan lain sebagainya.⁵⁵

(6) Alat pelajaran

Penyampaian materi pelajaran dengan hanya mengandalkan metode ceramah maka tidak selamanya berjalan dengan efektif. Dengan adanya perkembangan maka media difungsikan sebagai alat bantu penyampaian pesan pembelajaran.⁵⁶ Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka minat belajar meningkat dan siswa menjadi

⁵³ *Ibid.*, 66

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 107.

lebih giat dan lebih maju. Alat-alat yang membantu lancarnya belajar siswa berupa buku di perpustakaan, laboratorium, atau media-media pembelajaran lainnya yang membantu dalam proses belajar mengajar. Alat atau media yang digunakan untuk pembelajaran memiliki ragam jenis yang dapat disesuaikan dengan kemampuan guru dan kebutuhan siswa.⁵⁷ Di SMKN 1 Ponorogo media pembelajaran yang digunakan untuk membantu penyampaian bahan ajar adalah *e-learning*.

E-learning dapat mengakibatkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan menimbulkan pengaruh pada hasil belajar siswa.⁵⁸ Dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, materi pembelajaran dapat lebih jelas didefinisikan, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.⁵⁹

(7) Waktu sekolah

Waktu sekolah merupakan waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, pagi hari, siang, atau sore hari. Waktu belajar yang tepat adalah pagi hari karena kondisi pikiran masih segar, dan jasmani dalam kondisi yang baik.⁶⁰

(8) Standar pelajaran di atas ukuran

Dalam memberikan materi pelajaran guru harus menyesuaikan

⁵⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 67-68.

⁵⁸ Syifa Fauziyah, *Monograf Efektivitas E-Learning Berbantuan EDMODO terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa*, (Klaten: Anggota IKAPI, 2021), 20.

⁵⁹ Muhammad Rusli, Dkk, *Memahami E-Learning Konsep, Teknologi, Arah Perkembangan*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2020), 19.

⁶⁰ *Ibid.*, 68.

dengan kemampuan siswa masing-masing, yang terpenting dalam proses belajar mengajar adalah tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai.⁶¹

(9) Keadaan gedung

Keadaan gedung yang dimaksud adalah ruang kelas yang cukup memadai untuk jumlah siswanya. Jumlah ruangan kelas dengan jumlah siswa harus seimbang. Ruang kelas yang sempit tidak disarankan di tempati oleh siswa yang banyak.⁶²

(10) Metode belajar

Banyak siswa yang masih salah dalam metode belajarnya, seperti waktu belajar yang tidak teratur, atau terus menerus karena ke esokan harinya akan ada tes atau ujian. Dengan metode belajar seperti itu siswa akan kurang istirahat, bahkan mungkin jatuh sakit. Maka perlu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.⁶³

(11) Tugas rumah

Tugas rumah atau lebih sering disebut dengan pekerjaan rumah (PR) merupakan latihan tambahan yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan di luar jam sekolah. Maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas kepada siswa, agar siswa memiliki kegiatan lain yang juga bermanfaat.⁶⁴

⁶¹ *Ibid.*, 68-69.

⁶² *Ibid.*, 69.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ *Ibid.*

c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor-faktor tersebut yaitu:

(1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa mengambil kegiatan yang terlalu banyak di dalam masyarakat maka belajarnya akan terganggu, dan tidak bijaksana dalam mengatur waktu.⁶⁵

(2) Mass media

Mass media merupakan agen sosialisasi yang semakin menguat peranannya. Mass media semakin memegang peranan penting dalam memengaruhi pikir, tindak, dan sikap seseorang.⁶⁶ Mass media yang baik memberikan pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Namun hal ini juga perlu adanya kontrol dan pembinaan dari orang tua, dan pendidik, baik di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.⁶⁷

(3) Teman sebaya

Pengaruh-pengaruh yang muncul dari teman sebaya lebih cepat masuk ke dalam jiwa anak. Teman sebaya yang baik maka akan memberikan pengaruh yang baik untuk siswa, begitupun sebaliknya, jika teman sebaya memberikan pengaruh yang tidak baik maka anak tersebut akan terpengaruh kedalam hal yang

⁶⁵ *Ibid.*, 70.

⁶⁶ Ign I Wayan Suwatra, *Sosiologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 93.

⁶⁷ *Ibid.*, 70.

buruk.⁶⁸

(4) Bentuk kehidupan masyarakat.

Kehidupan masyarakat sekitar juga memiliki pengaruh terhadap belajar siswa. Perlu untuk mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak atau siswa sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.⁶⁹

d. Ciri-ciri Minat Belajar⁷⁰

Menurut Elizabeth Hurlock dalam Syardiansah (2016, 444) menjelaskan ciri-ciri minat sebagai berikut:

1. Minat tumbuh dengan perkembangan fisik dan mental.
2. Minat bergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan penyebab meningkatnya minat belajar.
3. Minat bergantung pada kesempatan belajar.
4. Perkembangan minat dibatasi oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya.
6. Minat berhubungan dengan perasaan.
7. Minat berbobot egosentris, artinya seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul untuk memilikinya.

Sedangkan menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri sebagai berikut:⁷¹

⁶⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 71.

⁶⁹ *Ibid.*, 71.

⁷⁰ Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)", *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Col. 5 No. 1 Mei 2016, 444.

⁷¹ Retno Astuti, Risma Sitohang, "Penerapan *Numbered Heads Together* Meningkatkan Minat Belajar IPS di Kelas V SD Negeri 101896 Tanjung Morawa T.A. 2012/2013", *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 21 No. 2 (2013), 14.

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
4. Adanya ketertarikan pada suatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
5. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.
6. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

e. Indikator Minat Belajar

1) Perasaan senang dalam belajar

Siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar dan mengikuti pembelajaran.

2) Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan untuk belajar mengacu pada perasaan yang positif terhadap belajar. Contohnya antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru, dan sebagainya.

3) Menunjukkan perhatian saat belajar

Perhatian merupakan konsentrasi siswa terhadap kegiatan belajar dengan mengesampingkan kegiatan lainnya. Contohnya mendengarkan guru menjelaskan dan mencatat materi.

4) Keterlibatan dalam belajar

Siswa yang aktif terlibat dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal.⁷²

⁷² Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Bogor: Guepedia, 2021), 49.

- 5) Cara orang tua mendidik⁷³
- 6) Relasi antar anggota keluarga
- 7) Metode mengajar
- 8) Relasi siswa dengan siswa
- 9) Metode belajar

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan adalah penelitian sebelumnya yang mengkaji bahasan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Penulis menggunakan penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan penulisan dengan penulis-penulis lain, sehingga terhindar dari *plagiarism* atau penjiplakan dan juga untuk mencari informasi-informasi tambahan mengenai penelitian yang penulis lakukan sendiri.

Menurut penelusuran yang telah penulis lakukan belum ada kajian yang membahas secara mendetail dan lebih spesifik yang mengarah kepada: ***"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022"***. Namun, ada beberapa penelitian yang penulis anggap ada keterkaitan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan, di antaranya yaitu:

1. Dalam skripsi karya Dina Eka Nurani, 2020 IAIN Ponorogo yang berjudul, ***"Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sambit Tahun Ajaran 2019/2020"***. Setelah penulis membaca penelitian ini, penulis tertarik dengan kisi-kisi angket penelitian yang telah dibuat.

⁷³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 60.

Kisi-kisi yang dibuat oleh peneliti berbentuk tabel yang terdiri dari judul, variabel, indikator dan nomer angket yang akan digunakan.⁷⁴

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di teliti oleh peneliti sama-sama menggunakan dua variabel independen dan satu variabel dependen. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di teliti oleh peneliti terletak pada subjek yang akan di teliti. Subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah siswa SMK sedangkan subjek dari penelitian terdahulu adalah siswa SMP.

2. Dalam skripsi karya Ada Uljanah Heriani, 2017 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul, ***"Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Membuat Dokumen Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Semester Gasal Tahun Ajaran 2016/2017"***. Setelah penulis membaca penelitian ini penulis tertarik pada teori tentang minat belajar. Di dalam skripsi tersebut disebutkan bahwa minat muncul karena dua faktor yaitu pembawaan dan adanya pengaruh dari luar.⁷⁵

Berdasarkan deskripsi di atas persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di teliti oleh peneliti sama-sama menggunakan dua variabel independen dan satu variabel dependen. Perbedaan dalam penelitian menjadikan minat belajar sebagai variabel independen,

⁷⁴ Dina Eka Nurani, "Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sambit Tahun Ajaran 2019/2020". *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo 2020), 129.

⁷⁵ Ada Uljanah Heriani, "Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Membuat Dokumen Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Semester Gasal Tahun Ajaran 2016/2017". *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 21.

sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti minat belajar sebagai variabel dependen.

3. Dalam skripsi karya Amriani, 2014 UIN Alauddin Makassar yang berjudul, ***"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng"***. Setelah penulis membaca penelitian ini, penulis tertarik dengan teori minat belajar. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar terdiri dari dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁷⁶

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, dan variabel dependennya adalah sama-sama minat belajar. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada jumlah variabel. Dalam penelitian terdahulu hanya menggunakan dua variabel sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan tiga variabel.

4. Dalam skripsi karya Ristawati, 2017 Universitas Negeri Makassar yang berjudul, ***"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai"***. Setelah penulis membaca penelitian ini, penulis tertarik dengan teori mengenai fungsi media pembelajaran. Di dalam penelitian tersebut fungsi media pendidikan dipaparkan oleh tiga pendapat, yaitu menurut Sudjana, menurut Sanjaya, dan menurut Hamdani. Dari ketiga pendapat tersebut saya tertarik terhadap pendapat Sanjaya, bahwa secara khusus fungsi media pembelajaran adalah untuk menangkap suatu objek

⁷⁶Amriani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng", *Skripsi* (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2014), 33.

atau peristiwa-peristiwa tertentu, untuk memanipulas keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, dan untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa.⁷⁷

Berdasarkan deskripsi diatas penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pada variabel independennya, yaitu media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah variabelnya, penelitian terdahulu menggunakan dua variabel, sedangkan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti menggunakan tiga variabel.

5. Dalam skripsi karya Nuryeni Fildayanti, 2018 Universitas Muhammadiyah Jakarta yang berjudul, "*Pengaruh Teman Sebaya terhadap Interaksi Sosial*". Setelah peneliti membaca penelitian ini, maka peneliti tertarik dengan teori tentang fungsi teman sebaya. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa fungsi teman sebaya adalah mengajarkan kebudayaan, mengajarkan mobilitas sosial, membantu peranan sosial yang baru, sebagai sumber informasi bagi orang tua dan guru bahkan untuk masyarakat, dan lain sebagainya.⁷⁸

Berdasarkan deskripsi diatas penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah variabelnya. Penelitian terdahulu menggunakan dua variabel sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan tiga variabel.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai

⁷⁷ Ristawati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai". *Skripsi* (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2017), 8.

⁷⁸ Nuryeni Fildayanti, "*Pengaruh Teman Sebaya terhadap Interaksi Sosial*". *Skripsi* (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018), 116.

masalah yang penting.⁷⁹ Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X_1) : Media Pembelajaran

(X_2) : Teman Sebaya

Variabel Dependen (Y) : Minat Belajar

1. Jika penggunaan media pembelajaran baik, maka minat belajar siswa meningkat.
2. Jika peran teman sebaya baik, maka minat belajar siswa meningkat.
3. Jika penggunaan media pembelajaran dan teman sebaya baik, maka minat belajar siswa meningkat.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, selanjutnya disusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁸⁰ Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

2. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 60.

⁸⁰ *Ibid.*, 63.

3. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif menghasilkan beberapa temuan yang dapat dicapai dengan menggunakan beberapa prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif. Pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada gejala-gejala atau fenomena-fenomena yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia, yang dinamakan sebagai variabel. Pendekatan kuantitatif hakikat hubungannya di antara variabel-variabel yang dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif.⁸¹

Ciri utama pendekatan kuantitatif adalah penerapan prosedur kerja secara baku dan transfer data kedalam angka-angka *numerical*, khususnya yang menyangkut atribut dan kualitas subjek. Dengan analisis statistik, angka-angka diolah sedemikian rupa sehingga memberi jalan pada penarikan kesimpulan.⁸²

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi oleh peneliti. Adanya hubungan sebab akibat didasarkan atas kajian teoritis, bahwa suatu variabel tertentu mengakibatkan variabel tertentu. Penelitian *ex post facto* ini merupakan penelitian yang variabel-variabel bebasnya telah terjadi perlakuan atau *treatment* tidak dilakukan pada saat penelitian berlangsung.⁸³

⁸¹ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), 6.

⁸² Pupuh Fathurohman, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 85.

⁸³ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), 42 .

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Ponorogo yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No. 10, Ling. Krajan, Kel. Pakunden, Kec. Ponorogo, Kab. Ponorogo. Peneliti memilih SMKN 1 Ponorogo sebagai tempat penelitian karena lokasinya sangat strategis, jumlah siswanya banyak sehingga memudahkan peneliti untuk mengambil responden.

2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan waktu kurang lebih empat bulan yaitu dari bulan Januari 2022 sampai dengan bulan April 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.⁸⁴ Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa siswi kelas X Jurusan BDP SMKN 1 Ponorogo sebanyak 105 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jumlah siswa kelas X BDP SMKN 1 Ponorogo

Kelas	Jumlah Siswa
X BDP 1	36
X BDP 2	34
X BDP 3	35
Jumlah Keseluruhan	105

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2017), 80.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah random sampling (tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut).⁸⁵ Untuk menghitung ukuran sampel didasarkan atas 5% kesalahan, jadi sampel yang diperoleh mempunyai kepercayaan 95% terhadap populasi. Jumlah pengambilan sampel mengacu pada tabel *krejcie*, yaitu sebanyak 78.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik kuisisioner (angket). Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁸⁶ Dalam penelitian ini, angket yang berupa pernyataan digunakan untuk memperoleh data mengenai Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1), Teman Sebaya (X_2), dan Minat Belajar Siswa (Y). Dalam pelaksanaannya angket tersebut diberikan kepada siswa kelas X jurusan BDP SMKN 1 Ponorogo untuk dijawab dan diisi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap pendapat, persepsi seseorang tentang gejala atau masalah yang ada di masyarakat atau dialaminya.⁸⁷ Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 134.

⁸⁶ *Ibid.*, 142.

⁸⁷ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021), 7.

dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang didapat berupa pernyataan atau pertanyaan yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif (*Unfavorable*) atau narasi pertanyaannya bersifat positif (*Favorable*).⁸⁸

Berikut ini memberikan skor untuk setiap jenjang skala *likert* baik itu dalam pertanyaan yang positif ataupun yang negatif yang dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2
Skala *Likert*

Jawaban		Gradasi positif	Gradasi negatif
Selalu	SL	4	1
Sering	SR	3	2
Kadang-kadang	KD	2	3
Tidak pernah	TP	1	4

Angket dalam penelitian ini disebarkan kepada 105 responden atau seluruh siswa kelas X Jurusan BDP SMKN 1 Ponorogo. Jawaban angket dari responden tersebut diukur dengan skala *likert*.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan bagian yang terpenting di dalam suatu penelitian, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan jumlah instrumen yang digunakan sesuai dengan jumlah variabel penelitian.⁸⁹

Adapun instrumen data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3
Instrumen Pengumpulan Data

No.	Variabel	Indikator	Item	
			(+)	(-)
1.	Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> (X ₁)	Penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar	1,2,3	
		Pembelajaran dapat lebih menarik	4,5,6	7

⁸⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 134-135.

⁸⁹ Asep Saepul Hamdi, dan E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2014), 50.

		Pembelajaran menjadi lebih interaktif	8,9,10,11	
		Lamanya waktu pembelajaran dipersingkat	12,13	
		Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun	14,15,16	
		Suasana belajar santai	17,20	18,19
		Menyajikan materi pelajaran secara sistematis dan logis	21,22	
2.	Teman sebaya (X ₂)	Sebagai kawan (<i>Companionship</i>)	1,2,3,4	
		Sebagai pendorong (<i>Stimulatio</i>)	5,6,7	
		Sebagai dukungan ego (<i>Ego Support</i>)	8,9,10	
		Sebagai dukungan fisik (<i>Physcal Support</i>)	11,14,15	12,13
		Sebagai perbandingan sosial (<i>Social Comparison</i>)	16,17	18
		Sebagai pemberi keakraban dan perhatian (<i>intimacy/affection</i>)	19,20	
		Sebagai pesaing dalam mendapatkan prestasi	21,22,23	
3.	Minat Belajar (Y)	Perasaan senang	1,2,3,4	
		Ketertarikan untuk belajar	5,6	7
		Menunjukkan perhatian dalam belajar	8,9	10,11
		Keterlibatan dalam belajar	12,13	14
		Cara orang tua mendidik	15,16,17	
		Relasi antara anggota keluarga	18,19,20	
		Metode mengajar	21,22,23	
		Relasi siswa dengan sisa	24,25	
		Metode belajar	27,28	26

Alat ukur atau sebuah instrumen yang akan dilakukan peneliti untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data.⁹⁰

⁹⁰ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*, 12.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel X (*Independen/Bebas*)

Variabel bebas adalah variabel yang diduga berpengaruh terhadap variabel terikat, dan pengaruhnya terhadap variabel terikat diselidiki atau diuji.⁹¹

a. Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹² Dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, materi pembelajaran dapat lebih jelas didefinisikan, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.⁹³

b. Teman Sebaya

Teman sebaya yaitu anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Melalui teman sebaya, anak memperoleh umpan balik tentang kemampuannya, mengevaluasi apa yang mereka lakukan (apakah lebih baik atau kurang) dibanding teman sebayanya. Hal ini sulit dilakukan di rumah, karena saudara kandungnya biasanya lebih tua atau lebih muda.⁹⁴

2. Variabel Y (*Dependen/Terikat*)

Variabel terikat merupakan variabel terpengaruh dalam hubungan antara dua variabel, atau bisa juga disebut variabel akibat yang diperkirakan terjadi kemudian

⁹¹ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), 28.

⁹² Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, 10.

⁹³ Muhammad Rusli., Dkk, *Memahami E-Learning Konsep, Teknologi, Arah Perkembangan*, 19.

⁹⁴ Cristiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2018), 160.

setelah terjadinya variabel bebas.⁹⁵

a. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.⁹⁶

3. Variabel Terkontrol

Variabel kontrol merupakan variabel yang ikut mempengaruhi variabel terikat, namun pengaruhnya terkontrol, dinestralisir, atau dihilangkan. Maksudnya supaya kesimpulan yang diambil tentang pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat benar adanya, bukan karena dicampuri oleh pengaruh variabel terkontrol.⁹⁷

a. Bentuk kehidupan masyarakat.

Kehidupan masyarakat sekitar juga memiliki pengaruh terhadap belajar siswa. Perlu untuk mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak atau siswa sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.⁹⁸

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Berdasarkan pada asumsi dasar, bahwa "instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu juga valid". Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁹⁹

⁹⁵ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 28.

⁹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 180.

⁹⁷ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 28.

⁹⁸ *Ibid.*, 71.

⁹⁹ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), 93.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), yang berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar.¹⁰⁰

Hasil uji validitas skala menggunakan formula Aiken yaitu:

$$V = S / [n(c-1)],$$

dimana $S = \sum ni (r-lo)$

Keterangan:

- V : indeks validitas dari Aiken
 ni : jumlah expert yang memilih kriteria i,
 r : kriteria i,
 lo : kriteria terendah
 n : jumlah semua expert
 c : banyaknya rating/kriteria¹⁰¹

Uji validitas dilakukan sebelum menyebar kuisioner atau angket pada responden di SMKN 1 Ponorogo. Penulis menggunakan dua uji validitas, yaitu uji validitas instrumen angket penelitian, dan uji validitas instrumen butir angket penelitian. Sebagai validator instrumen tersebut, maka peneliti dibantu oleh tiga dosen IAIN Ponorogo yaitu, Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd, Safiruddin Al-Baqi, M.A, dan Rihab Wit Daryono, S.Pd, M.Pd dan dua guru PAI SMKN 1 Ponorogo yaitu, Ansor, S.Pd, dan Zeky Efendi, S.Pd. Ada tiga variabel yang di validasi, yaitu penggunaan media pembelajaran *e-learning*, teman sebaya, dan minat belajar siswa.

Rambu-rambu untuk menilai indeks V dapat dilihat pada tabel aiken di

¹⁰⁰ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), 150

¹⁰¹ Artha Mahindra Diputera, *Analisis IRT Menggunakan Wingen 3: Teori Respon Butir & Aplikasi*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), 75.

lampiran. Hasil dari pengamatan pada tabel tersebut dinyatakan bahwa suatu item yang dinilai 5 rater dengan 5 pilihan standar nilai aiken sebesar $V=0,80$ dengan taraf kesalahan 5%. Jadi item tersebut dapat dikatakan valid apabila nilai minimal yang disyaratkan adalah 0,80. Berikut hasil penilaian uji validitas yang sudah dilakukan.

a. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Penelitian

Jumlah variabel uji validitas instrumen dalam penelitian ini sebanyak tiga variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran *e-learning*, teman sebaya dan minat belajar. Dengan jumlah pernyataan sebanyak 14 item. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 3.4
Validitas Instrumen Angket Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1)

Penilaian		I	II	III	IV	V	Σs	V	Keputusan
Butir 1 Kejelasan judul lembar angket	Skor	4	5	5	5	5	24	0,95	Valid
Butir 2 Kejelasan butir pernyataan	Skor	4	4	4	4	5	21	0,80	Valid
Butir 3 Kejelasan petunjuk pengisian angket	Skor	4	4	3	5	5	21	0,80	Valid
Butir 4 Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	Skor	4	4	5	4	4	21	0,80	Valid
Butir 5 Pernyataan berkaitan dengan judul penelitian	Skor	4	5	5	5	4	23	0,90	Valid
Butir 6 Pernyataan	Skor	4	4	4	4	5	21	0,80	Valid

sesuai dengan aspek yang ingin dicapai									
Butir 7 Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	Skor	5	5	5	4	4	23	0,90	Valid
Butir 8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 9 Bahasa yang digunakan efektif	Skor	3	4	4	5	5	21	0,80	Valid
Butir 10 Penulisan sesuai KBBI	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 11 Petunjuk mudah dipahami	Skor	5	5	5	5	5	25	1	Valid
Butir 12 Petunjuk mudah dilaksanakan	Skor	5	5	5	5	4	24	0,95	Valid
Butir 13 Indikator sesuai kisi-kisi	Skor	4	4	5	4	4	21	0,80	Valid
Butir 14 Pernyataan sesuai kisi-kisi	Skor	4	4	5	4	4	21	0,80	Valid

Dari hasil data uji validitas instrumen angket penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan atau item dapat dikatakan valid.

Tabel 3.5
Uji Validitas Instrumen Angket Teman Sebaya (X_2)

Penilaian		I	II	III	IV	V	Σs	V	Keputusan
Butir 1 Kejelasan judul lembar angket	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 2	Skor	4	5	4	4	5	22	0,85	Valid

Kejelasan butir pernyataan									
Butir 3 Kejelasan petunjuk pengisian angket	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 4 Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	Skor	3	4	5	5	4	21	0,80	Valid
Butir 5 Pernyataan berkaitan dengan judul penelitian	Skor	4	4	5	4	5	22	0,85	Valid
Butir 6 Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	Skor	4	4	5	4	5	22	0,85	Valid
Butir 7 Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir 8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 9 Bahasa yang digunakan efektif	Skor	3	5	4	4	5	21	0,80	Valid
Butir 10 Penulisan sesuai KBBI	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 11 Petunjuk mudah dipahami	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 12 Petunjuk mudah dilaksanakan	Skor	5	5	5	5	4	24	0,95	Valid
Butir 13 Indikator sesuai kisi-kisi	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir `4	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid

Pernyataan sesuai kisi-kisi									
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dari hasil data uji validitas instrumen angket teman sebaya dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan atau item dapat dikatakan valid.

Tabel 3.6
Validitas Instrumen Angket Minat Belajar (Y)

Penilaian		I	II	III	IV	V	Σs	V	Keputusan
Butir 1 Kejelasan judul lembar angket	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir 2 Kejelasan butir pernyataan	Skor	4	4	5	5	4	22	0,85	Valid
Butir 3 Kejelasan petunjuk pengisian angket	Skor	4	5	4	4	4	21	0,80	Valid
Butir 4 Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	Skor	4	4	4	4	5	21	0,80	Valid
Butir 5 Pernyataan berkaitan dengan judul penelitian	Skor	5	4	5	5	5	24	0,95	Valid
Butir 6 Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	Skor	4	4	4	4	5	21	0,80	Valid
Butir 7 Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir 8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 9 Bahasa yang digunakan	Skor	4	5	4	4	4	21	0,80	Valid

efektif									
Butir 10 Penulisan sesuai KBI	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 11 Petunjuk mudah dipahami	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 12 Petunjuk mudah dilaksanakan	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 13 Indikator sesuai kisi-kisi	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir 14 Pernyataan sesuai kisi-kisi	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid

Dari hasil data uji validitas instrumen angket minat belajar (Y) dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan atau item dapat dikatakan valid.

b. Hasil Uji Validitas Butir Angket

Jumlah butir pernyataan dalam penelitian ini bervariasi berbeda-beda. Variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* sebanyak 22 butir pernyataan, variabel teman sebaya sebanyak 23 butir pernyataan, dan variabel minat belajar sebanyak 28 butir pernyataan.

Tabel 3.7
Uji Validitas Butir Angket
Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X₁)

Penilaian		I	II	III	IV	V	Σs	V	Keputusan
Butir 1 Dengan menggunakan <i>e-learning</i> membantu saya lebih mudah memahami materi PAI	Skor	5	5	4	4	4	22	0,85	Valid
Butir 2 Dengan media pembelajaran <i>e-learning</i> materi yang saya terima lebih lengkap	Skor	4	4	4	5	4	21	0,80	Valid
Butir 2 Dengan media	Skor	4	5	4	4	4	21	0,80	Valid

pembelajaran <i>e-learning</i> memperjelas penyajian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru									
Butir 3 Dengan penggunaan <i>e-learning</i> saya lebih semangat belajar	Skor	5	4	5	4	4	22	0,85	Valid
Butir 4 Saya senang karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan harapan saya	Skor	3	4	4	5	5	21	0,80	Valid
Butir 5 Setelah menyaksikan gambar atau video pembelajaran di <i>e-learning</i> semangat belajar saya semakin meningkat	Skor	5	5	5	5	4	24	0,95	Valid
Butir 6 Saya lebih senang guru tidak menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 7 Saya dan teman-teman aktif diskusi di <i>e-learning</i>	Skor	5	4	4	4	4	21	0,80	Valid

<p>Butir 8 Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan</p>	Skor	4	4	5	4	5	22	0,85	Valid
<p>Butir 9 Saya kurang bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar atau video</p>	Skor	4	5	5	4	5	23	0,90	Valid
<p>Butir 10 Dengan <i>e-learning</i> guru memberikan kesempatan kepada saya untuk aktif mengikuti proses pembelajaran</p>	Skor	4	5	4	5	4	22	0,85	Valid
<p>Butir 11 Menurut saya <i>e-learning</i> membuat waktu pembelajaran lebih singkat, namun mudah di pahami</p>	Skor	4	4	5	4	5	22	0,85	Valid
<p>Butir 12 Menurut saya media pembelajaran <i>e-learning</i> mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran</p>	Skor	4	5	4	5	5	23	0,90	Valid
<p>Butir 14 Saya mengakses <i>e-learning</i> di luar</p>	Skor	4	5	4	5	5	23	0,90	Valid

jam pelajaran untuk belajar									
Butir 15 Saya merasa belajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat fleksibel	Skor	5	4	4	5	5	23	0,90	Valid
Butir 16 Ketika saya sedang izin tidak masuk sekolah, saya tetap belajar dari rumah dengan menggunakan <i>e-learning</i>	Skor	5	5	5	4	4	23	0,90	Valid
Butir 17 Menurut saya media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif	Skor	4	4	5	5	4	22	0,85	Valid
Butir 18 Menurut saya suasana belajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> dirasa tidak menyenangkan	Skor	4	4	5	4	4	21	0,80	Valid
Butir 19 Saya merasa tegang saat guru menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Skor	4	5	5	5	4	23	0,90	Valid
Butir 20 Saya lebih konsentrasi dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> karena fokus dengan	Skor	5	4	4	5	5	23	0,90	Valid

laptop/handphone sendiri-sendiri										
Butir 21 Menurut saya penyampaian materi mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> karena materi disampaikan secara lebih runtut.	Skor	4	4	4	4	5	21	0,80	Valid	
Butir 22 Dengan <i>e-learning</i> semangat belajar saya meningkat karena guru memberikan materi yang mudah terlebih dahulu	Skor	4	4	4	5	5	22	0,85	Valid	

Dari hasil data uji validitas butir angket penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan atau item dapat dikatakan.

Tabel 3.8
Uji Validitas Butir Angket Teman Sebaya (X_2)

Penilaian	I	II	III	IV	V	Σs	V	Keputusan	
Butir 1 Teman-teman merasa senang dengan kehadiran saya	Skor	5	5	5	5	5	25	1	Valid
Butir 2 Saya merasa lebih mudah untuk mencari teman	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 3 Saya mudah akrab dengan teman baru	Skor	5	5	4	5	5	24	0,95	Valid
Butir 4 Teman-teman membuat saya	Skor	5	5	5	4	4	23	0,90	Valid

nyaman dalam bergaul									
Butir 5 Ketika mengalami kesulitan dalam mempelajari materi PAI, ada teman menolong saya	Skor	4	4	4	5	4	21	0,80	Valid
Butir 6 Saya berusaha selalu membantu dan memberi solusi jika teman saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran	Skor	5	4	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 7 Belajar bersama teman-teman dapat mendorong saya untuk rajin belajar	Skor	5	5	4	4	4	22	0,85	Valid
Butir 8 Teman-teman saya mendukung setiap kegiatan yang saya ikuti disekolah	Skor	5	4	4	5	4	22	0,85	Valid
Butir 9 Apabila saya sedang bertengkar dengan siswa lain, teman-teman meleraikan dan meminta saya untuk meminta maaf	Skor	4	4	4	5	4	21	0,80	Valid
Butir 10 Ketika berdiskusi di dalam kelas, saya mendengarkan dan menerima	Skor	5	3	4	4	5	21	0,80	Valid

pendapat teman saya yang tidak sependapat dengan saya									
Butir 11 Ketika teman saya sakit di sekolah, saya bersedia membantu mengantar ke UKS	Skor	5	4	4	5	5	23	0,90	Valid
Butir 12 Teman-teman saya tidak peduli ketika saya merasa sakit di sekolah	Skor	4	4	4	5	5	22	0,85	Valid
Butir 13 Ketika teman saya tidak membawa peralatan sekolah, saya tidak bersedia meminjami peralatan saya	Skor	5	4	5	4	4	22	0,85	Valid
Butir 14 Teman saya bersedia mendengarkan keluh kesah ketika saya merasa kurang enak badan	Skor	4	4	5	5	4	22	0,85	Valid
Butir 15 Teman saya menyarankan untuk membeli obat ketika saya merasa kurang enak badan	Skor	4	5	4	5	5	23	0,90	Valid
Butir 16 Saya tidak memilih-milih dalam berteman	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 17 Teman-teman saling menghormati satu sama lain	Skor	4	4	5	5	4	22	0,85	Valid

Butir 18 Saya hanya menjalin hubungan yang baik dengan teman yang pandai	Skor	4	4	5	4	4	21	0,80	Valid
Butir 19 Saya memberikan perhatian kepada teman saya apabila teman saya tidak masuk sekolah	Skor	5	4	5	5	5	24	0,95	Valid
Butir 20 Setiap hari saya berkomunikasi baik langsung atau tidak langsung dengan teman	Skor	4	4	4	5	5	22	0,85	Valid
Butir 21 Saya ingin menyaingi ketika teman-teman mendapatkan nilai yang tinggi	Skor	5	5	5	5	4	24	0,95	Valid
Butir 22 Saya ingin menjadi yang terbaik dalam prestasi di banding dengan teman yang lain	Skor	5	5	5	5	4	24	0,95	Valid
Butir 23 Minat belajar saya meningkat apabila teman mendapatkan nilai yang bagus	Skor	5	5	4	4	5	23	0,90	Valid

Dari hasil data uji validitas butir angket teman sebaya (X_2) dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan atau item dapat dikatakan valid.

Tabel 3.9
Uji Validitas Butir Angket Minat Belajar (Y)

Penilaian		I	II	III	IV	V	Σs	V	Keputusan
Butir 1 Saya merasa senang mengikuti pembelajaran PAI	Skor	4	5	5	5	5	24	0,95	Valid
Butir 2 Saya senang ketika bisa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran PAI sesuai jadwal	Skor	5	4	4	5	5	23	0,90	Valid
Butir 3 Saya merasa senang saat guru PAI hadir untuk mengajar	Skor	4	5	4	5	5	23	0,90	Valid
Butir 4 Saya senang apabila ada praktikum dalam pelajaran PAI	Skor	5	5	4	4	4	22	0,85	Valid
Butir 5 Menurut saya mata pelajaran PAI menarik untuk dipelajari	Skor	4	4	4	5	4	21	0,80	Valid
Butir 6 Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru saat mengajar	Skor	4	4	4	4	5	21	0,80	Valid
Butir 7 Saya akan mengambil kesempatan jika di izinkan bolos pelajaran PAI	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir 8 Apabila nilai ulangan saya yang lalu sudah bagus, maka seterusnya akan giat belajar	Skor	5	4	4	5	4	22	0,85	Valid

untuk mempertahankan nilai									
Butir 9 Saya mencatat point penting materi yang disampaikan guru	Skor	4	4	4	5	5	22	0,85	Valid
Butir 10 Saya lebih suka bermain <i>handphone</i> saat guru menjelaskan materi pembelajaran PAI	Skor	5	4	5	5	4	23	0,90	Valid
Butir 11 Saya lebih suka mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan materi pembelajaran PAI	Skor	4	4	4	5	5	22	0,85	Valid
Butir 12 Saya mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu	Skor	4	5	4	4	4	21	0,80	Valid
Butir 13 Saya menyimak pendapat teman saya saat diskusi di kelas	Skor	5	4	5	4	5	23	0,90	Valid
Butir 14 Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah	Skor	5	4	4	4	5	22	0,85	Valid
Butir 15 Saya selalu bercerita kepada orang tua saya saat mengalami masalah belajar	Skor	4	5	4	5	4	22	0,85	Valid
Butir 16 Ketika saya	Skor	5	5	5	5	4	24	0,95	Valid

keasyikan dengan kegiatan yang kurang bermanfaat, orang tua saya mengingatkan untuk belajar									
Butir 17 Orang tua menyediakan alat atau fasilitas yang dibutuhkan untuk belajar	Skor	4	5	4	5	5	23	0,90	Valid
Butir 18 Orang tua saya mendampingi saat belajar	Skor	5	5	4	4	5	23	0,90	Valid
Butir 19 Saya merasa terganggu ketika saya belajar ada anggota keluarga saya yang menyalakan televisi, radio, DVD, atau yang lainnya dengan suara yang keras	Skor	4	4	4	5	5	22	0,85	Valid
Butir 20 Orang tua membantu saya mengatasi masalah dalam belajar	Skor	4	5	5	4	4	22	0,85	Valid
Butir 21 Saya mengikuti pelajaran PAI karena penyampaian materinya tidak membosankan	Skor	4	5	5	5	5	24	0,95	Valid
Butir 22 Saya senang karena guru memberikan penjelasan ulang saat saya belum memahami materi	Skor	4	4	5	4	4	21	0,80	Valid
Butir 23 Saya senang karena guru	Skor	4	5	4	4	5	22	0,85	Valid

memberi motivasi belajar sebelum memulai materi pelajaran									
Butir 24 Teman saya mengajak belajar bersama diluar jam pelajaran	Skor	4	4	5	5	5	23	0,90	Valid
Butir 25 Teman saya membantu apabila saya mengalami kesulitan belajar	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 26 Saya belajar hanya saat menjelang ujian saja	Skor	5	5	5	4	5	24	0,95	Valid
Butir 27 Saya lebih suka belajar sambil praktek dari pada hanya penjelasan materi di dalam kelas	Skor	5	5	4	4	4	22	0,85	Valid
Butir 28 Saya mencatat intisari dari buku paket/lks untuk memudahkan dalam belajar	Skor	5	5	5	5	5	25	1	Valid

Dari hasil data uji validitas butir angket minat belajar (Y) dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan atau item dapat dikatakan valid.

2. Uji Realibilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan

pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.¹⁰²

Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih. Instrumen dikatakan reliabel saat dapat mengungkapkan data yang bisa dipercaya.¹⁰³

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:¹⁰⁴

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_i^n}{\sigma_i^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : koefisien reliabilitas instrumen *Cronbach*)
- k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum_{i=1}^n$: total varian butir
- σ_i^2 : varians total.
- a. : bilangan konstanta.

Uji reabilitas digunakan untuk mengukur kuisioner yang merupakan indikator dari variabel. Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 24.0 *for windows* untuk uji reabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's alpha*.. Kriteria dan reabilitas instrument penelitian adalah apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka

¹⁰² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2002), 86.

¹⁰³ Ovan, dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), 4.

¹⁰⁴ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*, (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 90.

instrument tersebut dikatakan reliabel.¹⁰⁵ Berikut output dari SPSS 24.0 *for windows* mengenai uji reabilitas *cronbach's alpha*:

Tabel 3.10
Uji Reabilitas Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X₁)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.768	22

Dari keterangan tabel 3.10, diketahui bahwa variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* memiliki nilai *Cronbach alpha* $0,768 > 0,6$. Dengan demikian variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.11
Uji Reabilitas Teman Sebaya (X₂)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.801	23

Dari keterangan tabel 3.11, diketahui bahwa variabel teman sebaya memiliki nilai *Cronbach alpha* $0,801 > 0,6$. Dengan demikian variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.12
Uji Reabilitas Minat Belajar Siswa (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.807	28

Dari keterangan tabel 3.12, diketahui bahwa variabel minat belajar siswa memiliki nilai *Cronbach alpha* $0,807 > 0,6$. Dengan demikian variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat dikatakan reliabel.

¹⁰⁵ Herry Sntosa, *Pencitraan Visual Kawasan Urban: Teori Strategi dan Perencanaan Lanscape Visual Planning System*, (Malang: Media Nusa Creative, 2018), 172.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi data. Jika jumlah data cukup banyak dan penyebarannya tidak 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulan yang ditarik kemungkinan salah. Untuk menghindari kesalahan tersebut, maka dalam teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmogorof Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan rumus sebagai berikut.¹⁰⁶

Hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Rumus *Kolmogorov-Smirnov*:

Statistik Uji:

$$D_{max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_{ki}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana:

n : jumlah data

f_i : frekuensi

f_{ki} : frekuensi kumulatif

z : $\frac{X-\mu}{\sigma}$

Rumus *Shapiro Wilk*:

$$W = \frac{(\sum a_i x_i)^2}{\sum (x_i - \bar{x})^2}$$

¹⁰⁶ Andhita Dessy Wulansari, *Statistika Parametrik: Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 45.

Keterangan:

W : Nilai Statistik *Shapiro-Wilk*

a_i : Koefisien tes *Shapiro-Wilk*

x_i : Data sampel ke- i

\bar{x} : Rata-rata data sampel

Keputusan:

Tolak H_0 apabila $D_{hitung} \geq D_{tabel}$

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yang akan dikenai prosedur analisis statistik korelasional menunjukkan hubungan yang linier atau tidak.¹⁰⁷ Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel independen X terhadap variabel dependen Y. Berdasarkan model garis regresi tersebut dapat diuji linieritas garis regresinya.

Hipotesis:

H_0 : Garis regresi linier

H_1 : Garis regresi non linier

Statistik uji (SPSS)

P-value = Ditunjukkan oleh nilai *Sig.* pada *Deviation from Linearity*

α = Tingkat signifikansi yang dipilih 0,05 atau 0,01

Keputusan:

Tolak H_0 apabila $P\text{-value} < \alpha$.¹⁰⁸

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen dalam sebuah model

¹⁰⁷ Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 106.

¹⁰⁸ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 55.

regresi. Jika terjadi korelasi, maka terdapat masalah multikolinearitas (multiko).¹⁰⁹ Untuk mengetahui ada tidaknya masalah multikolinearitas dapat menggunakan metode *Tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Dactory*). Jika nilai VIF masih kurang dari 10, dan nilai *Tolerance* tidak kurang dari 0,1 maka model regresi dapat dikatakan bebas dari masalah multikolinearitas.¹¹⁰

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lainnya. Uji heteroskedastisitas dapat menggunakan *Glejer SPSS* yang bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. jika varians dari residual satu pengamatan ke pengalaman lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda maka disebut heteroskedastisitas.¹¹¹

e. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan varians antara dua kelompok data atau lebih. Uji homogenitas mengasumsikan bahwa, data di tiap variabel mempunyai varians yang homogen dengan data pada variabel lain.¹¹² Dalam penelitian ini rumus yang digunakan yaitu uji Levene.¹¹³

¹⁰⁹ Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition Buku untuk Orang yang (Merasa) Tidak Biasa dan Tidak Suka Statistika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 119.

¹¹⁰ Muhammad Firdaus, *Ekonometrika Suatu Pendekatan Aplikasi*, (Jakarta: PT Bumi Angkara, 2004), 101.

¹¹¹ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 123.

¹¹² Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 22.

¹¹³ Retno Widyaningrum, *Statiska*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha212).

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan no. 1 dan 2 adalah menggunakan regresi linier sederhana. Sedangkan untuk mendapat model regresi Linier sederhananya yaitu:

$$\hat{y} = b_0 + b_1x_1$$

- 1) Langkah pertama mencari nilai b_0 dan b_1 ¹¹⁴

$$b_1 = \frac{\sum xy - n.\bar{x}.\bar{y}}{\sum x^2 - n\bar{x}^2}$$

$$b_0 = \bar{y} - b_1\bar{x}$$

- 2) Langkah kedua mengetahui variabel independen (X) terdapat pengaruhnya dengan variabel dependen (Y) dengan menghitung nilai-nilai yang ada dalam tabel ANOVA (*Analysis of Variance*) yaitu :

Sumber Variasi	Degree of Freedom (df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	1	SS Regresi (SSR) $(b_0\sum y + b_1\sum xy) - \frac{(\sum y)^2}{n}$	$MSR = \frac{SSR}{df}$
Error	n-2	SS Error (SSE) $\sum y^2 - (b_0\sum y + b_1\sum xy)$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{df}$
Total	n-1	SS Total (SST) $\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

Daerah penolakan:

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

¹¹⁴ *Ibid.*, 121-123.

Tolak H_0 bila $F_{hitung} > F_{\alpha(p;n-p-1)}$ ¹¹⁵

- 3) Langkah ketiga menghitung koefisien determinasi (besarnya pengaruh variabel x terhadap variabel y) dengan menggunakan rumus :

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

b. Uji Regresi Linier Ganda 2 Variabel Bebas/Independen

Analisis regresi linier ganda dapat digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen.¹¹⁶ Untuk mendapatkan model regresi linier berganda 2 variabel bebas yaitu:

$$\hat{y} = b_0 + b_1x_1 + b_2x_2$$

- 1) Langkah pertama mencari nilai b_0 , b_1 dan b_2

$$b_1 = \frac{(\sum x_2^2)(\sum x_2^2 Y) - (\sum x_2 Y)(\sum x_1 x_2)}{(\sum x_1^2)(\sum x_2^2) - (\sum x_1 x_2)^2}$$

$$b_1 = \frac{(\sum x_1^2 x)(\sum x_2 Y) - (\sum x_1 Y)(\sum x_1 x_2)}{(\sum x_1^2)(\sum x_2^2) - (\sum x_1 Y)(\sum x_1 x_2)^2}$$

$$b_0 = \frac{(\sum y - b_1 \sum x_1 - b_2 \sum x_2)}{n}$$

Dimana :

$$\sum X_1^2 = \sum x_1 - \frac{(\sum x_1)^2}{n}$$

$$\sum X_2^2 = \sum x_2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n}$$

$$\sum X_1 X_2 = \sum x_1 x_2 - \frac{(\sum x_1)(\sum x_2)}{n}$$

$$\sum X_2 Y = \sum x_2 y - \frac{(\sum x_2)(\sum y)}{n}$$

$$\sum Y^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$
¹¹⁷

¹¹⁵ *Ibid.*, 126-127.

¹¹⁶ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, 122.

¹¹⁷ *Ibid.*, 127-128.

- 2) Langkah kedua menghitung nilai-nilai yang terdapat dalam table Anova (*Analysis of Variance*) yang digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh dua variabel independen dengan variabel dependen. Dengan table Anova (*Analysis of Variance*) yaitu:

Sumber Variasi	Degree of Freedom (df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	2	SS Regresi (SSR) $(b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y) - \frac{(\sum Y)^2}{n}$	$MSR = \frac{SSR}{df}$
Error	n-3	SS Error (SSE) $\sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y)$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{df}$
Total	n-1	SS Total (SST) $SST = SSR + SSE$	

Daerah penolakan

Tolak H_0 bila $F_{hitung} > F_{a(p;n-p-1)}$ ¹¹⁸

- 3) Langkah ke tiga menghitung koefisien determinasi (besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen)

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

Keterangan :

Y : Variabel terikat/dependen

X : Variabel bebas/independen

b_0 : prediksi *intercept* (nilai \hat{y} jika $x = 0$)

b_1, b_2 : prediksi *slope* (arah koefisien regresi)

n : jumlah observasi/pengamatan

x_i : data ke - i variabel x ($\frac{\text{independen}}{\text{bebas}}$), dimana $i = 1, 2, \dots, n$

¹¹⁸ *Ibid.*, 130.

y_i : data ke – i variabel y ($\frac{\text{dependen}}{\text{terikat}}$), dimana $i = 1, 2, \dots, n$

\bar{x} : $\frac{\text{mean}}{\text{rata}}$ – rata dari penjumlahan data variabel x (independen)

\bar{y} : $\frac{\text{mean}}{\text{rata}}$ – rata dari penjumlahan data variabel x (dependen)

R^2 : *Koefisien determinasi*

SSR : *Sum of Square Regression*

SSE : *Sum of Square Error*

SST : *Sum of Square Total*

MSR : *Mean Square Regression*

MSE : *Mean Square Error*



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi

1. Data Statistik

Penelitian dilakukan di SMKN 1 Ponorogo dengan objek penelitian kelas X Jurusan BDP. Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuisioner atau angket untuk mendapatkan data mengenai penggunaan media pembelajaran *e-learning*, teman sebaya dan minat belajar siswa. Pada penelitian ini siswa kelas X Jurusan BDP yang terdiri dari 3 kelas, dengan jumlah keseluruhan 105 responden yang menjadi populasi penelitian. Peneliti menggunakan sampel random untuk mengolah data hasil kuisioner dengan jumlah 78 responden penelitian.

a. Data Statistik atau Deskripsi Statistik Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning*

Tabel 4.1
Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1)

No.	Skor Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase
1.	70	1	1,3 %
2.	71	4	5,1%
3.	72	4	5,1%
4.	73	9	11,5%
5.	74	7	9,0%
6.	75	10	12,8%
7.	76	5	6,4%
8.	77	10	12,8%
9.	78	7	9,0%
10.	79	7	9,0%
11.	80	5	6,4%
12.	81	6	7,7%
13.	82	2	2,6%
14.	83	1	1,3%
Jumlah		78	100%

Dari tabel diatas diketahui skor maksimum 83 dan skor minimum 70 setelah diketahui skor jawaban angket, setelah itu mencari *Mean* (M_{X_1}) dan Standart Deviasi (SD_{X_1}) dari data yang diperoleh.. Berikut hasil perhitungannya.

Tabel 4.2
Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Penggunaan Media Pemb. <i>E-learning</i>	78	70	83	76,27	3,153
Valid N	78				

Jadi $M_{X_1}=76,27$ dan $SD_{X_1}=3,153$. Untuk mengetahui tingkatan penggunaan media pembelajaran *e-learning* yang tergolong tinggi, sedang dan rendah dibuat pengkategorian menggunakan rumus:

- 1) Skor lebih dari $M_{X_1}+1.DS_{X_1}$ adalah tergolong baik
- 2) Skor antara $M_{X_1}-1.SD_{X_1}$ sampai $M_{X_1}+1.SD_{X_1}$ adalah kategori cukup baik
- 3) Skor kurang dari $M_{X_1}-SD_{X_1}-1.SD_{X_1}$ adalah kategori kurang baik¹¹⁹

Berikut hasil perhitungannya:

$$\begin{aligned} M_{X_1}+SD_{X_1} &= 76,27+1. 3,153 \\ &= 79,423 \text{ (dibulatkan menjadi 79)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_{X_1}-SD_{X_1} &= 76,27-1.3,153 \\ &= 73,117 \text{ (dibulatkan menjadi 73)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas bahwa skor yang lebih dari 79 dikategorikan penggunaan media pembelajaran *e-learning* baik, sedangkan skor 73 dikategorikan penggunaan media pembelajaran cukup baik, dan skor dibawah 73 dikategorikan penggunaan media pembelajaran *e-learning* kurang baik. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori penggunaan media pembelajaran *e-*

¹¹⁹ Retno Widyaningrum, *Statistika*, 250.

learning kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Prosentase dan Kategori penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X₁)

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	>79	21	27%	Baik
2.	73-79	48	61,5%	Cukup baik
3.	<73	9	11,5%	Kurang baik
Jumlah		78	100%	

Dari tabel 4.3 diketahui bahwa yang membuktikan skor penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam kategori baik dengan frekuensi sebanyak 21 siswa dengan prosentase sebanyak 27%, sementara itu dalam kategori cukup baik dengan frekuensi 48 siswa dengan prosentasi sebanyak 61,5% dan kategori kurang baik dengan frekuensi 9 siswa dengan prosentase sebanyak 11,5%. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran *e-learning* secara umum dapat dikatakan cukup baik.

b. Data Statistik atau Deskripsi Statistik Teman Sebaya

Tabel 4.4
Skor Jawaban Teman Sebaya (X₂)

No.	Skor Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase
1.	75	2	2,6 %
2.	78	4	5,1%
3.	79	4	5,1%
4.	80	7	9,0%
5.	81	8	10,3%
6.	82	3	3,8%
7.	83	4	5,1%
8.	84	6	7,7%
9.	85	9	11.5%
10.	86	4	5,1%
11.	87	8	10,3%
12.	88	9	11.5%
13.	89	6	7,7%
14.	90	2	2,6%
15.	91	2	2,6%
Jumlah		78	100%

Diketahui skor maksimum 91 dan skor minimum 75 setelah diketahui skor jawaban angket, berikutnya mencari (M_{X_1}) dan (SD_{X_1}).

Tabel 4.5
Teman Sebaya (X_2)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Teman Sebaya	78	75	91	84,12	3,891
Valid N	78				

Berdasarkan tabel di atas maka $M_{X_1}=84,12$ dan $SD_{X_1}=3,891$.

Berikut hasil perhitungannya:

$$\begin{aligned} M_{X_1}+SD_{X_1} &= 84,12+1. 3,891 \\ &= 88,012 \text{ (dibulatkan menjadi 88)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_{X_1}-SD_{X_1} &= 84,12-1.3,891 \\ &= 80,229 \text{ (dibulatkan menjadi 80)} \end{aligned}$$

Skor yang lebih dari 88 dikategorikan teman sebaya baik, skor 80 dikategorikan teman sebaya cukup baik, dan skor dibawah 80 dikategorikan teman sebaya kurang baik. Untuk mengetahui kategori teman sebaya masuk kedalam kategori yang mana, maka dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.6
Prosentase dan Kategori Teman Sebaya (X_2)

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase	kategori
1.	>88	19	24.4%	Baik
2.	80-88	48	62,8%	Cukup baik
3.	<80	10	12,8%	Kurang baik
Jumlah		78	100%	

Skor teman sebaya dalam kategori baik dengan frekuensi sebanyak 19 siswa dengan prosentase sebanyak 24,4%, yang masuk dalam kategori cukup baik dengan frekuensi 48 siswa dengan prosentasi sebanyak 62,8% dan kategori kurang baik dengan frekuensi 10 siswa dengan prosentase sebanyak 12,8%. Maka dari itu teman sebaya secara umum dapat dikatakan cukup baik.

c. Data Statistik atau Deskripsi Statistik Minat Belajar Siswa

Tabel 4.7
Minat Belajar Siswa (Y)

No.	Skor Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase
1.	88	2	2,6 %
2.	90	1	1,3%
3.	93	1	1,3%
4.	94	3	3,8%
5.	95	9	11,5%
6.	96	7	9,0%
7.	97	4	5,1%
8.	98	4	5,1%
9.	99	10	12,8%
10.	100	10	12,8%
11.	101	6	7,7%
12.	102	6	7,7%
13.	103	6	7,7%
14.	104	6	7,7%
15.	105	1	1,3%
16.	107	2	2,6%
Jumlah		78	100%

Skor maksimum 107 dan skor minimum adalah 88 setelah diketahui skor jawaban angket, setelah itu mencari M_{X1} dan SD_{X1} dari data yang sudah didapat.

Tabel 4.8
Minat Belajar (Y)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Minat Belajar Valid N	78	88	107	98,94	3,879
	78				

Dari perhitungan SPSS maka $M_{X1}=98,94$ dan $SD_{X1}=3,979$.

Berikut hasil perhitungannya:

$$M_{X1}+SD_{X1} = 98,94+1.3,879$$

$$= 102,819 \text{ (dibulatkan menjadi 103)}$$

$$M_{X1}-SD_{X1} = 98,94-1.3,879$$

$$= 95,061 \text{ (dibulatkan menjadi 95)}$$

Bersumber pada hasil perhitungan di atas bahwa skor yang lebih dari 103 dikategorikan minat belajar siswa tinggi, skor 95 dikategorikan minat belajar siswa sedang, dan skor dibawah 95 dikategorikan minat belajar siswa rendah.

Tabel berikut dapat digunakan untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori minat belajar siswa.

Tabel 4.9
Prosentase dan Kategori Minat Belajar (Y)

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase	kategori
1.	>103	15	19,3%	Tinggi
2.	95-103	55	71,7%	Sedang
3.	<95	7	9%	Rendah
Jumlah		78	100%	

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa yang menyatakan skor minat belajar siswa dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 15 siswa dengan prosentase sebanyak 19,3%, sedangkan dalam kategori sedang dengan frekuensi 55 siswa dengan prosentasi sebanyak 71,7% dan kategori rendah dengan frekuensi 7 siswa dengan prosentase sebanyak 9%. Jadi minat belajar siswa pada penelitian ini dalam keadaan sedang.

B. Inferensial Statistik

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Semirnov* dan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS Versi 24.0 *for windows*.

Tabel 4.10
Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1)
terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media pembelajaran e-learning	.105	78	.033	.972	78	.087

a. Lilliefors Significance Correction

Uji *Kolmogorof-Smirnov* menunjukkan nilai Sig. 0,033 dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai Sig. 0,087. Karena nilai signifikansi media pembelajaran *e-learning* $>$ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Multikolineritas

Tabel 4.11
Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)
E-learning terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	50.470	9.226		5.471	.000		
Media pembelajaran e-learning	.635	.121	.516	5.258	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan uji multikolineritas besar VIF sebesar 1,000 dan nilai TOL sebesar 1,000. Kesimpulannya adalah nilai VIF lebih kecil dari 10, sehingga tidak terjadi multikolineritas dalam penelitian ini.

3) Uji Linieritas

Tabel 4.12
Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)
E-learning terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Media pembelajaran	Between Groups	(Combined)	340.274	15	22.685	3.309	.000
		Linearity	204.140	1	204.140	29.775	.000

elearning * minat belajar		Deviation from Linearity	136.134	14	9.724	1.418	.172
	Within Groups		425.072	62	6.856		
	Total		765.346	77			

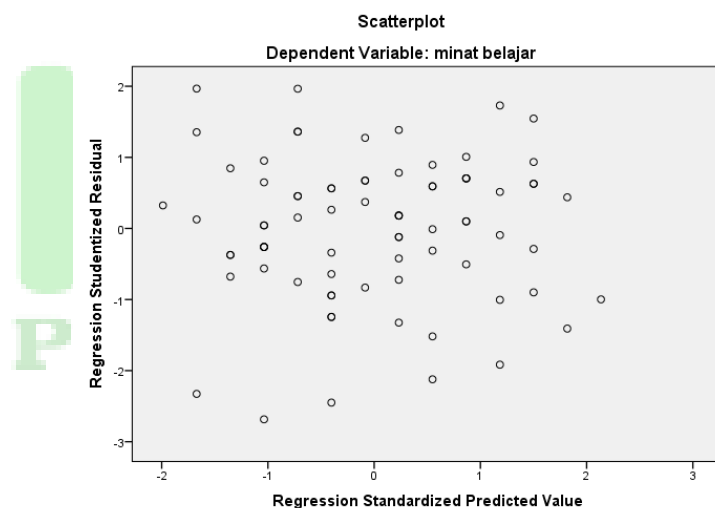
Diketahui bahwa nilai *sig. Deviation from linierity* sebesar 0,172. Karena $sig\ 0,172 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat diartikan bahwa uji linieritas terdapat hubungan yang linier antara variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan minat belajar siswa.

4) Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.13
Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.256	1	.256	.062	.804 ^b
	Residual	314.748	76	4.141		
	Total	315.004	77			
a. Dependent Variable: ABS_RES2						
b. Predictors: (Constant), LN_X1ELEARNING						

Berdasarkan tabel 4.13 dapat disimpulkan bahwa nilai *P-value* $> 0,05$ yaitu 0,804 sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas sehingga dalam uji ini terpenuhi. Selain menggunakan tabel ANOVA diatas, uji heteroskedasitas juga dapat dilihat pada Scatterplot di bawah ini.



Gambar 4.1 Uji Heterokedastisitas Penggunaan Media Pemb. *E-Learning*

Scatterplot di atas nampak titik-titik menyebar tidak membentuk pola tertentu baik meningkatkan atau menurun, sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas.

5) Uji Homogenitas

Tabel 4.14
Penggunaan Media Pembelajaran *E-learning* (X_1) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Test of Homogeneity of Variances			
Media Pem. E-Learning			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.926	12	62	.527

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) dan minat belajar siswa (Y) dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikan $> \alpha$ Nilai signifikan $0,527 > 0,05$ jadi variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* memiliki varian yang sama dengan minat belajar siswa.

b. Uji Hipotesis dan Interpretasi (Uji Regresi Linier Sederhana)

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) mempunyai pengaruh yang nyata terhadap variabel dependen (Y). Jadi, sesuai dengan rumusan masalah satu maka peneliti akan mencari tahu apakah penggunaan media pembelajaran *E-learning* memiliki pengaruh yang nyata terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.15
Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1) terhadap Minat Belajar(Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.516 ^a	.267	.257	3.344
b. Predictors: (Constant), Media Pemb. E-Learning				
c. Dependen variable : Minat Belajar				

Nilai R Square atau $R^2 = 0,267$ mengandung arti 26,7% minat belajar dipengaruhi oleh variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning*. Sedangkan

nilai 73,3% (100%-26,7%) dipengaruhi oleh lainnya. Jadi penggunaan media pembelajaran *e-learning* berpengaruh sebesar 27% terhadap minat belajar siswa di SMKN 1 Ponorogo.

Tabel 4.16
Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1) terhadap Minat Belajar (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	309.053	1	309.053	27.645	.000 ^b
	Residual	849.626	76	11.179		
	Total	1158.679	77			
a. Dependent Variable: Minat Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media Pemb. E-Learning						

Tabel 4.16 menunjukkan F_{hitung} 27.645 dan sig. $0,00 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa model regresi secara signifikan dapat digunakan. Maka dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.17
Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1)
terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	50.470	9.226		5.471	.000
	Media Pemb. E-Learning	.635	.121	.516	5.258	.000
a. Dependent Variable: Minat Belajar						

Nilai constant sebesar 50,470 dan nilai penggunaan media pembelajaran *e-learning* sebesar 0,635. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = b_0 + b_1 \cdot X_1$$

$$Y = 50,470 + 0,635 \cdot X_1$$

Dalam persamaan regresi linier sederhana antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa bahwa nilai Y akan meningkat jika nilai X_1 dinaikkan nilainya.

2. Pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Tabel 4.18
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
temansebaya	.117	78	.010	.962	78	.020
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil di atas menunjukkan dengan uji *Kolmogorof-Smirnov* menunjukkan nilai Sig. 0,010 dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai Sig. 0,020. Karena nilai signifikansi teman sebaya $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Multikolineritas

Tabel 4.19
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	48.034	7.652		6.278	.000		
	temansebaya	.605	.091	.607	6.660	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan uji multikolineritas di atas bahwa besar VIF sebesar 1,000 dan nilai TOL sebesar 1,000. Dapat disimpulkan bahwa nilai VIF lebih kecil dari 10, sehingga tidak terjadi multikolineritas dalam penelitian ini.

3) Uji Linieritas

Tabel 4.20
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Teman sebaya * minat belajar	Between Groups	(Combined)	594.108	15	39.607	4.294	.000
		Linearity	429.660	1	429.660	46.584	.000
		Deviation from Linearity	164.448	14	11.746	1.274	.250
	Within Groups		571.853	62	9.223		
	Total		1165.962	77			

Nilai *sig. Deviation from linearity* sebesar 0,250. Karena $sig. 0,250 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat diartikan bahwa uji linieritas terdapat hubungan yang linier antara variabel teman sebaya dan minat belajar siswa.

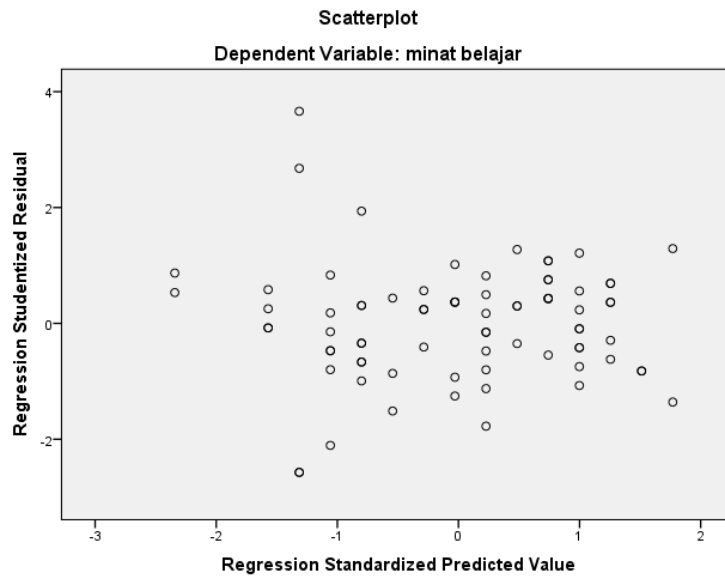
4) Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.21
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	11.887	1	11.887	2.964	.089 ^b
	Residual	304.834	76	4.011		
	Total	316.722	77			
a. Dependent Variable: ABS_RES2						
b. Predictors: (Constant), LN_X2TEMAN SEBAYA						

Nilai *P-value* $> 0,05$, yaitu 0,089 sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas sehingga dalam uji ini terpenuhi. Uji heteroskedastisitas juga dapat dilihat pada Scatterplot di bawah ini.

IAIN
PONOROGO



Gambar 4.2 Uji Heterokedastisitas Teman Sebaya

Scatterplot di atas nampak titik-titik menyebar tidak membentuk pola tertentu baik meningkatkan atau menurun, sehingga residual tidak terjadi heteroskedastisitas.

5) Uji Homogenitas

Tabel 4.22
Teman Sebaya (X₂) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Test of Homogeneity of Variances			
Teman Sebaya			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.764	12	62	.075

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas teman sebaya (X₂) dan minat belajar siswa (Y) dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikan > α. Nilai signifikan 0,075 > 0,05, jadi variabel teman sebaya memiliki varian yang sama dengan minat belajar siswa.

b. Uji hipotesis dan interpretasi (uji regresi linier sederhana)

Tabel 4.23
Teman Sebaya (X₂) terhadap Minat Belajar (Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.607 ^a	.369	.360	3.103

a. Predictors: (Constant), Teman Sebaya

Nilai R^2 sebesar 0,369. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel teman sebaya (X_2) berpengaruh sebesar 36,9 % terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP SMKN 1 Ponorogo dan 63,1% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Tabel 4.24
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	426.977	1	426.977	44.349	.000 ^b
	Residual	731.702	76	9.628		
	Total	1158.679	77			
a. Dependent Variable: Minat Belajar						
b. Predictors: (Constant), Teman Sebaya						

F_{hitung} 44,349 dan sig. 0,00 < 0,05 hal ini menunjukkan bahwa model regresi secara signifikan dapat digunakan. Maka dapat disimpulkan adanya pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.25
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	48.034	7.652		6.278	.000
	Teman Sebaya	.605	.091	.607	6.660	.000
a. Dependent Variable: Minat Belajar						

Nilai constant sebesar 48,034 dan nilai teman sebaya sebesar 0,605. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = b_0 + b_1 \cdot X_2$$

$$Y = 48,034 + 0,605 \cdot X_2$$

Dalam persamaan regresi linier sederhana antara teman sebaya terhadap minat belajar siswa bahwa nilai Y akan meningkat jika nilai X_2 dinaikkan nilainya.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Tabel 4.26

Penggunaan Media Pembelajaran *E-learning* (X_1) Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media pembelajaran e-learning	.105	78	.033	.972	78	.087
Teman sebaya	.117	78	.010	.962	78	.020
Minat belajar	.109	78	.022	.969	78	.055

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil di atas menunjukkan dengan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan penggunaan media pembelajaran *e-learning* nilai Sig. 0,087, teman sebaya nilai sig. 0,20, dan minat belajar nilai sig. 0,055. Karena nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Multikolineritas

Tabel 4.27

Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1) Teman Sebaya (X_2) Terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	32.267	9.018		3.578	.001		
	Media pembelajaran e-learning	.361	.122	.293	2.968	.004	.771	1.296
	Teman sebaya	.465	.099	.467	4.724	.000	.771	1.296

a. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan uji multikolineritas di atas bahwa besar VIF sebesar 1,296 dan nilai TOL sebesar 0,771. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai VIF lebih kecil dari 10, sehingga tidak terjadi multikolineritas dalam penelitian ini.

3) Uji Linieritas

Tabel 4.28
Media Pemb. *E-Learning* (X_1) Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual * Unstandardized Predicted Value	Between Groups	(Combined)	568.476	60	9.475	1.866	.077
		Linearity	.000	1	.000	.000	1.000
		Deviation from Linearity	568.476	59	9.635	1.897	.072
	Within Groups		86.333	17	5.078		
	Total		654.810	77			

Nilai sig. *Deviation from linearity* sebesar 0,072. Karena sig. $0,072 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat diartikan bahwa uji linieritas terdapat hubungan yang linier antara variabel independen dengan dependen. Artinya penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya memiliki hubungan linier terhadap minat belajar siswa.

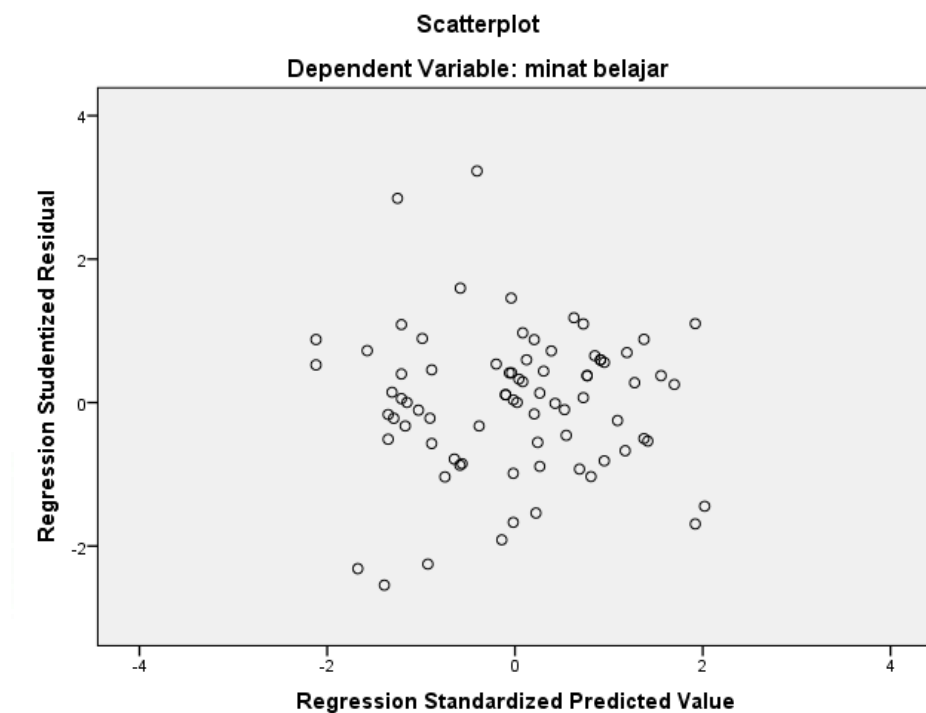
4) Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.29
Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1) Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.308	2	10.154	2.856	.064 ^b
	Residual	266.610	75	3.555		
	Total	286.918	77			
a. Dependent Variable: ABS_RES2						
b. Predictors: (Constant), X2TEMANSEBAYA, LNX1ELEARNING						

Nilai P-value $> 0,05$, yaitu 0,064 sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas sehingga dalam uji ini terpenuhi.

Uji heteroskedastisitas juga dapat dilihat pada Scatterplot di bawah ini:



Gambar 4.3 Uji Heterokedastisitas Minat Belajar

Scatterplot di atas nampak titik-titik menyebar tidak membentuk pola tertentu baik meningkatkan atau menurun, sehingga residual tidak terjadi heteroskedastisitas.

5) Uji Homogenitas

Tabel 4.30

Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1) dan Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media Pem. E-Learning	1.188	12	61	.312
Teman Sebaya	1.353	12	61	.214

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) dan minat belajar siswa (Y) dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikan $> \alpha$. Nilai signifikan $0,312 > 0,05$, jadi variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* memiliki varian yang sama dengan minat belajar siswa. Sedangkan uji homogenitas teman sebaya (X_2) dan minat

belajar siswa (Y) dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikan $> \alpha$. Nilai signifikan $0,214 > 0,05$, jadi variabel teman sebaya memiliki varian yang sama dengan minat belajar.

b. Uji Hipotesis (regresi linier berganda)

Sesuai dengan rumusan masalah tiga maka peneliti akan mencari tahu apakah penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya memiliki pengaruh yang nyata terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

Tabel 4.31
Penggunaan Media Pemb. *E-learning* (X_1) dan
Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.659 ^a	.435	.420	2.955

a. Predictors: (Constant), Teman Sebaya, Media Pemb. E-Learning

Berdasarkan tabel tersebut besarnya nilai korelasi ganda (R) yaitu sebesar 0,659 dan besar pengaruh variabel terkait disebut koefisien determinasi yaitu *R Square* (R^2) diperoleh sebesar 0,435 yang berarti antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 43,5% dan 56,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak ikut diteliti.

Tabel 4.32
Penggunaan Media Pemb. *E-Learning* (X_1) dan Teman Sebaya (X_2) terhadap
Minat belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	32.267	9.018		3.578	.001
	Media Pemb. E-Learning	.361	.122	.293	2.968	.004
	Teman Sebaya	.465	.099	.467	4.724	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 4.32 diketahui bahwa nilai constant sebesar 32,267 dan nilai penggunaan media pembelajaran *e-learning* sebesar 0,361 dan nilai pada

teman sebaya sebesar 0,465. Sehingga persamaan regresi linier berganda dapat ditulis:

$$Y = b_0 + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

$$Y = 32,267 + 0,361 X_1 + 0,465 X_2$$

Dalam persamaan regresi linier berganda antara penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo dapat diketahui bahwa nilai (Y) akan meningkat jika X_1 dan X_2 dinaikkan nilainya.

Tabel 4.33
Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* (X_1) dan Teman Sebaya (X_2) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	503.870	2	251.935	28.856	.000 ^b
	Residual	654.810	75	8.731		
	Total	1158.679	77			
a. Dependent Variable: Minat Belajar						
b. Predictors: (Constant), Teman Sebaya, Media Pemb. E-Learning						

Diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 28,856 dengan taraf signifikan 0,000.

Sedangkan untuk menentukan F_{tabel} dapat dilihat pada tabel distribusi F pada taraf signifikansi 0,05 dengan rumus:

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F_{\alpha(n-k-1)} \\ &= F_{0,05(78-3-1)} \\ &= F_{0,05(74)} = 3,13 \end{aligned}$$

Kesimpulannya bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan taraf signifikansinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran *E-learning* dan teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil statistik diatas, maka selanjutnya pembahasan dan menginterpretasikan secara teoritis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo.

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo

Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dibuktikan dengan perhitungan SPSS versi 24.0 *for windows*. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Besaran koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,267 atau 26,7% yang dapat diartikan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) memiliki kontribusi 26,7% terhadap variabel minat belajar siswa (Y) dan 73,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan teori faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dikatakan bahwa jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka minat belajar meningkat dan siswa menjadi lebih giat dan lebih maju dalam belajarnya.¹²⁰ Jadi, dengan penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam proses belajar mengajar di kelas X BDP SMKN 1 Ponorogo mempengaruhi minat belajar, yang menjadikan siswa lebih giat dan lebih maju dalam belajarnya.

Penelitian ini penting untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) terhadap minat belajar siswa (Y). Seperti yang dijelaskan pada paragraf pertama bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) memiliki kontribusi 26,7% terhadap variabel minat belajar siswa (Y), dan

¹²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 67-68.

terdapat pengaruh yang positif pada variabel penggunaan media pembelajaran *e-learning* ditunjukkan dengan koefisien B yang positif.

Sejalan dengan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Dinna Septyani Puspita, hasil uji hipotesis penelitiannya menunjukkan bahwa *e-learning* memiliki hubungan signifikan terhadap minat belajar, dengan nilai signifikansi t untuk variabel *e-learning* adalah 0,007 yakni lebih kecil dari 0,05.¹²¹ Menurut penulis penelitian ini perlu dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan baru atau penemuan baru serta untuk memperbaiki penelitian sebelumnya dari berbagai aspek, contohnya teori.

2. Pengaruh Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo

Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa teman sebaya berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dibuktikan dengan perhitungan SPSS versi 24.0. dari perhitungan tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Besaran koefisien determinasi (R^2) sebesar yang dapat diartikan bahwa variabel teman sebaya (X_2) memiliki kontribusi 36,9% terhadap variabel minat belajar siswa (Y) dan 63,1% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dikatakan bahwa teman sebaya yang baik maka akan memberikan pengaruh yang baik untuk siswa, begitupun sebaliknya, jika teman sebaya memberikan pengaruh yang tidak baik maka anak tersebut akan terpengaruh kedalam hal yang buruk.¹²² Jadi dapat disimpulkan bahwa teman sebaya dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas X BDP di SMKN 1 Ponorogo.

¹²¹ Dinna Septyani Puspita, "Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital (TIK) pada SMKN 57 Jakarta", Skripsi (Jakarta: STM IK Nusa Mandiri, 2014), 53.

¹²² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 71.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X BDP di SMKN 1 Ponorogo. Pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi Indah Sari. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Berarti semakin baik pergaulan dari siswa maka semakin meningkat minat belajar siswa tersebut.¹²³

Menurut penulis penelitian ini perlu dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan baru atau penemuan baru serta untuk memperbaiki penelitian sebelumnya dari berbagai aspek, contohnya teori.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* dan Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo

Dari perhitungan uji regresi linier berganda mengenai penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo diperoleh bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan taraf signifikansinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran *E-learning* (X_1) dan teman sebaya (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa (Y) kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo. Besarnya nilai korelasi ganda (R) yaitu sebesar 0,659 dan besar pengaruh variabel terkait disebut koefisien determinasi yaitu *R Square* (R^2) diperoleh sebesar 0,435 yang berarti antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 43,5% dan 56,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak ikut diteliti.

Dari perhitungan di atas, dapat dipastikan dalam buku yang ditulis oleh Slameto bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Menurut beliau penggunaan media

¹²³ Pratiwi Indah Sari, "Pengaruh Ttutor Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Jambi", Jurnal Ilmiah Dikdaya, Vol. 10 No. 1 April 2020, 25.

pembelajaran dan teman sebaya masuk ke dalam faktor eksternal minat belajar. Penggunaan media pembelajaran masuk ke dalam faktor sekolah sedangkan teman sebaya masuk ke dalam faktor sekolah dan masyarakat.¹²⁴

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) dan teman sebaya (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas X BDP di SMKN 1 Ponorogo. Hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariana Erlin Wasa, dkk. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar siswa. Hal ini berarti penggunaan gadget dan lingkungan teman sebaya memberikan kontribusi yang baik terhadap minat belajar siswa.¹²⁵

Menurut penulis penelitian ini perlu dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan baru atau penemuan baru serta untuk memperbaiki penelitian sebelumnya dari berbagai aspek, contohnya teori.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa uji pengaruh variabel X_1 dan X_2 terhadap Y lebih besar pengaruhnya daripada uji pengaruh variabel X_1 terhadap Y , maupun X_2 terhadap Y .

¹²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 60-70

¹²⁵ Matiana Erlin Wasa, Sulistyono, dan Affan Afian, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, Vol. 4 No. 2, 4.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022. Besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 26,7%. Dengan garis regresi $Y=50,470+0,635.X_1$
2. Ada pengaruh yang signifikan antara teman sebaya (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022. Besar pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 36,9 %. Dengan garis regresi $Y=48,034+0,605.X_2$
3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* (X_1) dan teman sebaya (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo. Besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 43,5%. Dengan garis regresi $Y=32,267+0,361X_1+0,465X_2$

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian, menganalisis data, pembahasan dan kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya terhadap minat belajar siswa di SMKN 1 Ponorogo. Maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi sekolah

Bagi SMKN 1 Ponorogo media pembelajaran *e-learning* yang telah diterapkan dalam pembelajaran dapat lebih dikembangkan dimasa yang akan datang. Media

pembelajaran *e-learning* dapat dikembangkan lagi dengan adanya fitur yang menyajikan informasi dalam bentuk multimedia sehingga bisa menghasilkan materi yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.

2. Bagi pendidik

Pendidik dapat memberikan dorongan kepada siswa agar lebih giat untuk belajar berasma-sama dengan teman maupun belajar secara mandiri di luar jam pelajaran agar minat belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih selektif dalam memilih teman bergaul, teman yang memiliki pengaruh yang baik maka akan memberikan dampak yang baik pula. Saling memberikan dukungan yang positif agar minat belajar siswa meningkat.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan teman sebaya berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan BDP di SMKN 1 Ponorogo. Sehingga diharapkan untuk peneliti yang akan datang dapat mengembangkan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, Muhammad., dkk. 2015. "Hubungan antara Kelompok Teman Sebaya dengan Prestasi Belajar Siswa". *Mechanical Engineering Education* Vol. 2 No. 2.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Ahmadi, Abu. 2016. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alimul Hidayat, Aziz. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Amalia, Lina., dkk. 2020. "Kebijakan Pendidikan MI: Perspektif Pendidikan Teman Sebaya". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 NO. 2.
- Amriani. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng". *Skripsi* (Makassar: UIN Alauddin Makassar).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar., dan Asfah Rahman. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- Astuti, Retno., dan Risma Sitohang. 2013. "Penerapan *Numbered Heads Together* Meningkatkan Minat Belajar IPS di Kelas V SD Negeri 101896 Tanjung Morawa T.A. 2012/2013". *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 21 No. 2.
- Cipta Bagus Segara, Al-Qur'an QS An-Najm 39-40.
- Damsar. 2010. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dessy Wulansari, Andhita. 2012. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po Press.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Eka Nurani, Dina. 2020. "Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sambit Tahun Ajaran 2019/2020". *Skripsi*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Enslikopedia Hadits
- Erlin Wasa, Matiana., dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, Vol. 4 No. 2.

- Fathurohman, Pupuh. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Fauziah, Syifa. 2021. *Monograf Efektivitas E-Learning Berbantuan EDMODO terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa*. Klaten: Anggota IKAPI.
- Fery Fauzi, Moh., dan Irma Anindiati. 2020. *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fildayanti, Nuryeni. 2018. *"Pengaruh Teman Sebaya terhadap Interaksi Sosial"*. Skripsi. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Firdaus, Muhammad. 2004. *Ekonometrika Suatu Pendekatan Aplikasi*. Jakarta: PT Bumi Angkara.
- Gunawan, Ce. 2020. *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition Buku untuk Orang yang (Merasa) Tidak Biasa dan Tidak Suka Statistika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hari Soetjningsih, Cristiana. 2018. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Kencana.
- Hasil Wawancara dengan Ansur guru PAI, tanggal 21 Februari 2022 di SMKN 1 Ponorogo.
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- I Wayan Suwatra, Ign. 2014. *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Imaduddin, Muhammad. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Clasroom; Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Indah Sari, Pratiwi. 2020. "Pengaruh Tutor Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Jambi". *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, Vol. 10 No. 1.
- Indri Kristiwati, Indri, dkk. 2019. *"Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima"*. *Pendidikan Sosiologi* Vol. III No. 1.
- Karwati, Euis., dkk. 2014. *Manajemen (Clasroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Lafina Nasution, Enty. 2020. *Uraian Singkat Tentang E-Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Laut Mertha Jaya, I Made. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Ledufin. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mahindra Diputera, Artha. 2018. *Analisis IRT Menggunakan Wingen 3: Teori Respon Butir & Aplikasi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mahmud. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. CV Pustaka Setia.

- Nurfadhilah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nyoman Supuwingsih, Ni. 2021. *E-Learning untuk Pembelajaran Abad 21 dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ovan, dan Andika Saputra. 2020. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ristawati. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai". *Skripsi* (Makassar: Universitas Negeri Makassar).
- Rohmah, Noer. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Ruli, Efrianus. 2020. "Tugas dan Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak". *Jurnal Edukasi Nonformal E-ISSN: 2715-2634*.
- Rusli., Muhammad. Dkk. 2020. *Memahami E-Learning Konsep, Teknologi, Arah Perkembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- S, Aidah. 2019. "Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di STIA Al-Ghazali Barru, (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline)". *Meraja Vol. 2 No. 1*.
- Saepul Hamdi, Asep., dan E. Bahrudin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santosa, Herry. 2018. *Pencitraan Visual Kawasan Urban: Teori Strategi dan Perencanaan Lanscape Visual Planning System*. Malang: Media Nusa Creative.
- Santoso, Slamet. 2006. *Dinamika Ekonomi*. Jakarta: PT Bumi Aksa.
- Septyani Puspita, Dinna. 2014. "Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital (TIK) pada SMKN 57 Jakarta". *Skripsi*. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri.
- Setia Utami, Iga. 2016. "Implementasi E-Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa". *Jurnal Komputer Terapan Vol. 2 N0. 2*.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 57.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sumiharsono, Rudy., dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supatminingsih, Tuti., dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Media Sains Indonesia.
- Syaiful Bahri, Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syardiansah. 2016. "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)", *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol. 5 No. 1.
- Trismayanti, Suci. 2019. *Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Universitas Islam Riau Pekanbaru, Vol. 12 No. 2.
- Trygu. 2021. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Bogor: Guepedia.
- Trygu. 2021. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Bogor: Guepedia.
- Uljanah Heriani, Ada. 2017. "Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Membuat Dokumen Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Semester Gasal Tahun Ajaran 2016/2017". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widyaningrum, Retno. 2016. *Statiska*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Wulansari, Dessy. 2012. *Statistika Parametrik: Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif*. Ponorogo: STAIN Po PRESS.

